**1) Методическая разработка**

**«Развивающие и познавательные игры в группе продлённого дня»**

Перед группами продленного дня стоят задачи:

• воспитания личности ребенка,  
• обеспечения безопасности его жизни и здоровья.

В основу системы воспитания в ГПД должны быть положены следующие исходные принципы:

1) принцип гуманистического воспитания;  
2) принцип личностно - ориентированного подхода.

3) принцип **здоровьесберегающий.** Важно воспитать у школьников ответственное отношение к своему здоровью, как важнейшему элементу будущего благополучия, добиться у учащихся понимания того, что здоровый образ жизни – это норма.

***Практическое применение здоровьесберегающих технологий на практике.***1 Любимые игры, соревнования на стадионе  
Укрепление здоровья выполнение двигательного режима

2. Здоровье детей под контролем медиков: посещение медпункта  
3. Будущее – здоровые дети. Игры, спорт. соревнования на свежем воздухе. Спортивная площадка около школы, стадион**.**  
4. Физкультминутки, выполнение упражнений, динамические паузы в течение года**.  
5. Игра « Взятие крепости»**  – соревнование на свежем воздухе.

***Игры  на развитие внимательности у детей.***

**«Слушаем тишину».** В течение 3 минут все слушают тишину, после чего обмениваются впечатлениями, что каждый услышал.

**«Минутка».** Ведущий просит детей внутренне измерить время, равное одной минуте (60 сек). Каждый поднимает руку, когда внутренняя минута пройдет. Ведущий ведет контроль при помощи секундомера и отмечает степень несовпадения каждого ответа.

**«Что изменилось?»** Упражнение проводится в нескольких вариантах:

что изменилось в классной комнате по сравнению с предыдущим днем?

что изменилось на столе в положении предметов? (Время на рассмотрение 10 секунд).

что изменилось в кругу. (Участники сидят в кругу, один закрывает глаза. По знаку ведущего 2 предмета меняются  местами).

**«Слова-невидимки»**. Ведущий пишет слова в воздухе по одной букве. Другой вариант: ведущий показывает карточки с буквами ученику, стоящему у доски. Тот должен на доске пальцем «написать» букву.

**«Корректор»**. Дети работают с текстами: необходимо в течении 5 минут зачеркивать определенную букву (например, «а»). После чего они обмениваются текстами и 5 минут проверяют: ошибкой считается пропущенная буква.

**«Шеренга».** Ведущий выстраивает детей в шеренгу по определенным признакам:

по росу;

по цвету волос (от светлого до темного);

по первой букве фамилии (имени) – по алфавиту;

по дате рождения и т. п.

Детям предлагается запомнить свое место в различных вариантах построения. По команде ведущего должны найти свое место в шеренге.

**«Фотоаппараты»**

Детям показывают карточку с изображением чего-либо. Затем карточка убирается. Задача играющих: как можно подробнее рассказать об изображении.

Игра развивает зрительную память, умение описывать предметы, внимательность.

***Занятия на тренировку памяти.***

**«Что пропало?»** Ведущий читает ряд слов (5-7), не связанных между собой по смыслу. Второй раз читается не весь ряд, одно слово пропускается, дети должны восстановить пропущенное слово (усложнение задания – восстановить весь ряд).

**«Жил – был кот».** Каждый участник называет определение к слову «Кот» и повторяет все названные до него. «Жил-был красивый, пушистый, умный, веселый…» и т.д. (могут быть и другие варианты).

По такому же принципу составление рассказа по заданной теме: добавляя свое предложение, нужно сначала повторить все сказанное раньше.

***Занятия на развитие мыслительных способностей.***

**Придумать** слова с заданной буквой:

начинающиеся на букву «А»;

оканчивающиеся на букву «Т»;

имеющие в середине «ЧК»

**Перечислить** объекты с заданным признаком:

белого (зеленого, красного) цвета;

прямоугольной (круглой) формы.

Перечислить слова со значением «хороший» и слова со значением, противоположным значению «твердый».

**«Цепочка».** Первый называет слово, второй – любое другое. Третий должен составить из них предложение. Затем придумывает свое слово. Вариант игры: ведущий называет несколько букв, каждая из которых – начальная буквы слова в предложении, которое нужно составить (например, н-к-к-т:

« На кресле – книга и тетрадь»,

« На крыше кирпичная труба» и т.п.)

        Могут использоваться различные занимательные задачи, задачи на сообразительность, на «исключение лишнего», на обобщение предметов, на продолжение логического ряда слов, чисел.

***Занятия на развитие воображения***

**«На что похоже?».** На лист бумаги ставят гуашевую каплю, лист складывают пополам. На что похожа получившаяся фигура.

**«Дорисуй».** Детям предлагаются контуры элементов предметных изображений, простые геометрические фигуры, из которых нужно дорисовать узнаваемые картинки.

**«Попрыгай».**Детям предлагается попрыгать, но не как обычно, а как воробей, кенгуру, заяц, лягушка и т.д.

**«Веселый хор».** Детям предлагается разыграть широко известную песню в лицах или спеть её вместе как хор маленьких поросят, щенят и т.д.

**«Окончить сказку».** Нужно придумать свой вариант окончания всей известной сказки («Колобок», «Репка», «Теремок»).

***Игры на развитие коммуникативных способностей***

**«Сказочный город».** При помощи учителя дети вырезают, склеивают, раскрашивают – «строят» город, в котором необычные дома, «населяют» его жителями, придумывают историю этого города.

**«Сделай подарок».** Дети становятся в круг, учитель просит их придумать, какой бы они хотели сделать подарок соседу слева (наверное, нужно учителю оговорить, что подарком может быть любой предмет: книга, игрушка, цветок и т.д.). Игра проходит в тишине. Нужно при помощи жестов и выразительных движений, не называя предмета, «передать подарок» соседу, который угадывает, что ему «подарили», показывает, что он с этим будет делать, а потом «передает» свой «подарок»

**«Мастерская художников».** Дети разбиваются на группы (не более 4 человек), каждая группа договаривается что будет рисовать, каждый рисует свою часть рисунка, после чего лист поворачивается на 90 градусов, и необходимо теперь дорисовать то, что было нарисовано предыдущим «художником». После окончания рисунка группа придумывает ему названия, и демонстрирует его всем.

.

***Игры на развитие чувственной сферы детей***

**«Говорящая картина».** Детям предлагается озвучить сюжетную картину, догадаться о чувствах изображенных людей.

Игра с использованием карточек «Азбука настроения» (карточки изображают людей и зверюшек в разных настроениях: грусти, веселья, страха, гнева, удивления, задумчивости.

**«Угадай чувства».** Детям предлагается показать при помощи мимики и жестов различные чувства, которые нужно отгадать остальным. Большой эффект дают занятия по программам «Школы вежливых наук», когда в игровых ситуациях ребята учатся применению вежливых речевых оборотов и нормам поведения.

***Игры для позитивного восприятия жизни.***

Для помощи детям с низкой энергетикой, депрессивностью необходимы игры, активизирующие позитивное восприятие жизни:

«Что у меня не получается и что у меня получается».

«Что хорошего в моей жизни и чего я хочу ещё».

«Что я люблю».

«Совместный рассказ».

Все эти игры не отнимают много времени и сил у воспитателя, но приносят ощутимую пользу, помогая сформировать комфортную атмосферу в группе, в которой свободно будут чувствовать себя дети, испытывающие трудности в коммуникации.

**Развивающие игры**

Игры на развитие внимания и памяти, или Как преодолеть рассеянность и забывчивость

***Игры на развитие зрительного внимания***

***1****. Игры «Лото» и «Домино».*

***2****. Игра «Найди два одинаковых предмета»*. Предлагается карточка с изображением пяти и более предметов, из которых два предмета одинаковые. Требуется найти одинаковые предметы, объяснить свой выбор.

***3****. Игра «Исключение лишнего».* Предлагается карточка с изображением 4-5 предметов, один из которых отличается от остальных. Необходимо его найти.

***4****. Игра «Найди отличия»*. Предлагается карточка с изображением двух картинок, имеющих несколько различий. Необходимо как можно быстрее найти их.

***5****. Игра «Выкладывание узора из мозаики или из палочек»*. Ребенку предлагают выложить из мозаики (или палочек) по образцу букву, цифру, узор, силуэт и т. п.

***6.*** *Игра «Нанижи бусинки».* Ребенку предлагают образец или схему нанизывания бус (например: -ОХОХОХО-, -ОООХХ- ХООО-, -ООХХОХОХХОО-), нитку или проволоку, бусинки. Ребенок собирает бусы.

***7.*** *Игра «Срисуй по клеточкам»*. Ребенку дают лист в клеточку (крупную или мелкую), образец для рисования (орнамент или замкнутая фигура), карандаш. Необходимо перерисовать узор по клеточкам.

***8.*** *Игра «Лабиринт».* Пройти по лабиринту, прослеживая путь взглядом, в случае затруднения — пальцем или карандашом.

***9.*** *Игра «Назови предмет».* Ребенку дают рисунки с замаскированными (неполными, перечеркнутыми, наложенными друг на друга) изображениями предметов. Необходимо их назвать.

***10.*** *Игра «Сколько чего?»*. Ребенка просят осмотреть комнату и назвать как можно больше имеющихся предметов, начинающихся на определенную букву — все стеклянные или

***Игры на развитие слухового внимания***

***1.*** *Игра «Что звучало?».* Ребенку демонстрируют звучание разных предметов (игрушки, музыкальные инструменты). Затем эти предметы звучат за ширмой, а ребенок называет, что звучало.

***2****. Игра «Четыре стихии»*. Играющие стоят в кругу и выполняют движения в соответствии с произнесенными словами: «воздух» — поднимают руки в стороны и изображают взмахи крыльев птицы; «земля» — садятся на корточки, руки вниз; «вода» — вытягивают руки вперед, изображают пловца; «огонь» — производят вращение руками в лучезапястных и локтевых суставах. Кто ошибается, считается проигравшим и выбывает из круга.

***3.*** *Игра «Послушай и воспроизведи».* Взрослый демонстрирует ритмичные удары палочкой по столу или хлопки в ладоши, и ребенку предлагается воспроизвести их.

***Игры на развитие моторно-двигательного внимания***

***1****. Игра «Кто и что летает?».* Взрослый произносит слова. Если он называет летающий предмет, ребенок отвечает: летает — и машет руками. Если назван нелетающий предмет, то ребенок молчит и не поднимает руки.

***2.*** *Игра «Съедобное — несъедобное»*. Дети образуют круг, в центре которого становится ведущий (взрослый или ребенок). Ведущий называет слова - названия самых различных предметов и бросает мяч одному из игроков. В зависимости от названного предмета (съедобен он или нет) ребенок должен ловить или отбивать мяч, брошенный ему ведущим.

***3.*** *Игра «Ухо — нос — рот».* Ребенок, услышав команду «Ухо», дотрагивается до уха. Услышав команду «Нос», дотрагивается до носа. Взрослый сначала выполняет задание вместе с ребенком, затем умышленно допускает ошибки. Ребенок должен быть внимательным и не ошибаться.

***4.*** *Игра «Запретное движение»*. Ведущий показывает детям движение, которое повторять нельзя. Затем он делает разные движения руками, ногами и неожиданно показывает запретное движение. Тот, кто повторил его, выбывает из игры. Запретным может быть любое движение или сочетание движений.

***5****. Игра «Пожалуйста»*. Ведущий дает команды детям и сам выполняет их, показывая движение. Но дети должны выполнить только те команды, в которых прозвучало слово «пожалуйста», несмотря на движения, которые показывает ведущий.

*1* ***Игры на развитие памяти***

***1****. Игра «Шкафчики».* Для проведения игры необходимы шкафчики, склеенные из четырех и более спичечных коробков, мелкие предметы. Взрослый прячет игрушку в один из коробков на глазах у ребенка. Затем шкафчик убирает на несколько секунд и показывает снова. Ребенка просят найти игрушку.

***2****. Игра «Что исчезло?»*. На столе раскладывают несколько предметов или картинок. Ребенок рассматривает их, затем отворачивается. Взрослый убирает один предмет. Ребенок смотрит на оставшиеся предметы и называет предмет, который исчез.

***3****. Игра «Что изменилось?»*. На столе раскладывают несколько игрушек. Ребенку предлагают их рассмотреть и запомнить. Он отворачивается, одну игрушку добавляют или игрушки меняют местами. Ребенок отвечает, что изменилось.

**4**. *Игра «Мнемозина»*

Карточки с картинками раскладываются лицевой  стороной вверх (все карточки в игре парные). Дается пять минут, чтобы запомнить их. Затем карточки переворачивают. Игрок должен открывать карточки парами. Тот, кто откроет больше всего пар, выигрывает.

Игра развивает зрительную память, логическое мышление.

***5.*** *Игра «Художник»*. Ребенок играет роль художника. Он внимательно рассматривает того, кого будет рисовать. Потом отворачивается и дает его словесный портрет. Можно использовать игрушки.

**2) Развивающее занятие в ГПД (1кл.)**

**Материалы:**листы бумаги в клетку, мел.

**Инструменты:**ручка, фломастеры, ножницы, счётные палочки (спички).

**Зрительный ряд:**слаиды с изображением животных, карточки.

**Ход занятия**

**1. Оргмомент. “Мозговая гимнастика”** /по О.Холодовой/

*Качания головой*(это упражнение стимулирует мыслительную деятельность, облегчает приобретение навыков чтения): дышите глубоко, расслабьте плечи и уроните голову вперед. Позвольте голове медленно качаться из стороны в сторону, пока при помощи дыхания уходит напряжение. Подбородок вычерчивает слегка изогнутую линию на груди по мее расслабления шеи. Выполнять 30сек.

*“Ленивые восьмерки”* (это упражнение активизирует структуры мозга, обеспечивающие запоминание, повышает устойчивость внимания): нарисовать в воздухе в горизонтальной плоскости “восьмерки” по три раза каждой рукой, а затем обеими руками.

*“Шапка для размышления”* (улучшает внимание, ясность восприятия и речь): “наденьте шапку”, то есть мягко заверните уши от верхней точки до мочки три раза.

**2. Разминка.**

Какие животные могут это делать?

- мурлычет -…(кот), шипит -…(змея),мычит -…(корова), жужжит -…(шмель), пищит -…(мышь), воет -…(волк), фыркает -…(кот), каркает -..(ворона), чирикает -…(воробей), кукует -…(кукушка), поет -…(соловей), квакает -…(лягушка),ревет -…(медведь), блеет - …(овца). /слаид после ответа ученика/.

Как гогочет гусь? (га-га-га) Как кукует кукушка? (ку-ку, ку-ку), Как мычит корова? (му).

Жилище лисицы, суслика, барсука. (нора)

Красивая водоплавающая птица на “ч”. (чайка)

Что больше всего на свете любит медведь? (мёд)

**3. Совершенствование воображения.**

**Задание 1.**

Я вам буду медленно читать слова, а вы очень быстро и схематично зарисовывайте каждое слово на листочках. Времени вам даётся немного. Например:

https://urok.1sept.ru/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/314143/img1.gif

Начали! Хлеб, кровать, звезда, облако, машина, труба, слон, дом, кошка, луна.

А теперь смотрите на рисунки и отвечайте на вопросы.

Какое было второе слово? (кровать)

Какое было седьмое слово? (слон)

Какое было четвёртое слово? (облако)

Какое было девятое слово? (кошка)

**Задание 2.**

Найдите на рисунке спрятавшихся зверей и обведите их карандашом. /даётся 1 минута/ [(Приложение)](https://urok.1sept.ru/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/314143/img1.doc)

**Задание 3.**

Анаграммы - загадки с перестановкой букв в слове для образования другого слова.

Логарифмы - загадка, в которой задуманное слово получает различное значение от выбрасывания или прибавления буквы.

Легко дыша в моей тени,  
Меня ты летом часто хвалишь,  
Но буквы переставь мои –  
И целый лес ты мною свалишь.

(Липа – пила.)

Я – дерево в родной стране,  
Найдешь в лесах меня ты всюду,  
Но слоги переставь во мне –  
И воду подавать я буду.

(Сосна – насос.)

Вдоль по проволоке мчусь  
Ночи я и дни,  
А с конца меня прочтут –  
Тигру я сродни.

(Ток – кот.)

Мы резким голосом кричим  
И ковыляем так комично,  
Но вставь на “л” - и зазвучим  
Тогда довольно мелодично.

(Гуси – Гусли.)

**Задание 4.**

Поглядите, поглядите:

Пять соседок в алфавите –

Буквы Г, Д , Е , Ё , Ж –

Всё горюют о еже.

Вечно думают:

“ГДЕ ЁЖ?”

Не утешишь,

Не уймёшь..

БУКВА – “КОЛЮЧКА”

На букву “Ё” ты назовешь

Три слова:

ЁЛКА,

ЁЖ

И ЁРШ.

И всё ужасно колко –  
И ёж, и ёрш, и ёлка…

Работа с палочками (спичками).

Составьте из палочек ёлку, ежа и ерша.

**Задание 5**

Отгадай зверей-чемпионов.

**Олимпиада зверей.**

Внимание! Внимание!  
Даётся общий старт!  
По бегу состязание.  
Кто впереди?... . (Гепард)

Помчались все как на пожар:  
Прыжки через барьеры!  
Ни барс не смог , ни ягуар  
Выиграть у… . (пантеры)

А вот в поднятии бревна  
Сильнее не было … . (Слона)

“Отвлекалка”

Что означает выражение “помчались все как на пожар”?

Играют звери в баскетбол:  
Корова , лошадь, бык, осёл.  
Но мячик ловко отобрав,  
Всех обыграл один… . (Жираф)

Ещё соревнование:  
Прицельное метание  
Кокоса и банана.  
Кто лучший?... .(Обезьяна)

Идёт борьба среди зверей,  
Но без клыков и без когтей.  
Всех по порядку одолеть  
Смог одолеть всех косолапый наш … .(медведь)

Прыжки в длину. Вам не совру:  
Всех дальше прыгнул … .(кенгуру)

Заплыв дельфинов и акул –  
Сиг вместе с ними сиганул.  
Теперь о чемпионе речь:  
Все поздравляют рыбу-… . (меч)

**Задание 6**

Перечисли виды спорта, упоминаемые в стихотворении. а какие виды спорта ты ещё знаешь?

**Задание 7**

Снежок пархает, кружится.  
На улицах бело.  
И превратились лужицы  
В прозрачное стекло.

В саду, где пели зяблики,  
Сегодня, посмотри,  
Как розовые яблоки,  
На ветках снегири.

Японский кроссворд. Автор Елена Матусевич.

Здесь зашифрована картинка.

Цифры слева показывают, сколько клеточек и каким цветом нужно закрашивать в каждом ряду, чтобы её увидеть. Начинать надо с левого края и вести к правому. Японские кроссворды можно вышивать.

4. После того, как дети выполнят задания, подводится итог выставкой работ и дети оценивают свою работу раскрашивая на своём листочке треугольничик в нужный цвет.