**10.03.2022г.**

**Плоскостное моделирование на фетре с детьми дошкольного возраста**

Известно, что уровень развития речи зависит от степени сформированости тонких движений пальцев рук: если она соответствует возрасту, то речевое развитие детей находится в пределах нормы. Следовательно, тренировка движений пальцев рук является важным фактором, стимулирующим улучшению артикуляционной моторики, а также подготовке кисти руки к письму и, что немаловажно, мощным средством, повышающим работоспособность коры головного мозга. Кисть приобретает хорошую подвижность, гибкость, исчезает скованность движений, что в дальнейшем поможет детям овладеть письмом. Система занятий по развитию мелкой моторики разнообразна: все ее компоненты должны сочетаться между собой, продолжать друг друга, дополнять один другой. Говоря о развитии руки, необходимо подчеркнуть: мелкая моторика – важный компонент готовности к школе, но именно компонент, так как важна целостная, разноаспектная подготовка ребенка к тем видам деятельности, которые ждут его в период школьного обучения. В дошкольном возрасте (4-7 лет) особое значение имеет целенаправленная работа, проводимая в двух направлениях: - тренировка мышечно-связочного аппарата; - развитие координации движений. Поможет этому технология моделирование на фетре, **целью которых является** развитие внимания, логического мышления, памяти, мелкой моторики рук. Предлагаемые упражнения развивают не только ручную умелость, ловкость, координацию, но и внимание, воображение, мышление, сообразительность; позволяют закрепить представления о геометрических фигурах, помочь детям овладеть конструктивными навыками и познакомить их с понятием «симметрия», такие занятия полезны и для формирования математических и грамматических представлений у детей дошкольного возраста. Для этого предлагаются следующие задания: выкладывание такого количества фигур, какая цифра лежит на столе, выкладывание фигур определённого цвета; моделирование изображения на заданную букву, самостоятельное придумывание и изготовление изображения из фигур и создание сюжетных картинок. Составление фигур обязательно начинается с простого изображения. По мере овладения детьми навыками моделирования, задания усложняются. Педагог может показывать образцы будущих работ. Показ образцов изображений сопровождается стихами, загадками, потешками.

Это необходимо, для того чтобы у ребенка возникал не только зрительный, но и слуховой образ, а также для поддержания интереса к данному виду деятельности. Таким образом, технология плоскостного моделирования из фетра, играет большую роль в формировнии школьнознчимых функций.

Перспективное планирование (для детей 5-6 лет).

**Сентябрь.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Название игр. | Программное содержание. |
| 1 занятие | Диагностика. |  |
| 2 занятие | 1. Загадки математического      содержания (2).  2. «Найди отличия».  3. «Составь геометрическую             фигуру из счетных палочек». | Учить отгадывать загадки, объясняя отгадки.   Нахождение отличий одного предмета от другого на основе зрительного сопоставления.  Составлять из счетных палочек знакомые геометрические фигуры. |
| 3 занятие | 1.Решение задач-шуток.  2. «Чем похожи 2 предмета».  3. Лабиринт. | Развитие внимания, сообразительности, учить объяснять решение задач.  Находить сходства среди 2-х предметов.  Учить отыскивать нужный выход на основе зрительного прослеживания хода. |
| 4 занятие | 1. Загадки математического      содержания (2).  2. Игра «Четвертый лишний».  3. Составление узоров из геометрической мозаики.  4. Лабиринт. | Объяснять отгадку, учить доказательности ответа.  Находить лишнюю фигуру на основе зрительного анализа, сопоставления.   Развитие воображения, конструктивных умений, закрепление знаний о цветах спектра.  Отыскивать нужный предмет на основе зрительного прослеживания хода. |

**Октябрь.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Название игр. | Программное содержание. |
| 1 занятие | 1.Игра «Продолжи узор».  2.Игра «Что изменилось».  3.Занимательные вопросы. | Уловить закономерность в следовании предметов, продолжить логический ряд.  Развитие внимания.  Развитие внимания, сообразительности,  уметь доказывать ответ. |
| 2 занятие | 1. Вопросы-шутки.  а) Сколько рогов у 2-х коров.  б) Сколько хвостов у 2-х ослов.  в) У пяти лебедей сколько шей.  2. Головоломки со счетными палочками.  3. Д/и «Сложи квадрат». | Развитие внимания, сообразительности, быстроты реакции, учить считать в уме.   Учить решать головоломки с целью составления заданной фигуры из определенного кол-ва палочек (задание 1-2).Составление целого квадрата из частей. |
| 3 занятие | 1.Логические концовки.  2. Головоломки со счетными палочками.  3. Игра «Продолжи ряд». | Развитие сообразительности, внимания.  Составление заданной  фигуры из определенного кол-ва палочек (задание 1-2).  Учить улавливать закономерность в  следовании предметов. |
| 4 занятие | 1. Загадки математического      содержания (2).  2. Головоломки со счетными палочками.  3. Игра «Что изменилось?». | Учить объяснять отгадки, доказывать ответы.  Учить составлять геометрические фигуры, пользуясь приемом перестроения к одной фигуре, взятой за основу, другой (задание 3-4).  Развитие внимания, сообразительности. |

**Ноябрь**

.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Название игр. | Программное содержание. |
| 1 занятие | 1.Анатомическая игра «Сделай наоборот».  2.Игра «Составь картинку из мозаики».  3. Головоломки со счетными палочками. | Учить выполнять задания содержащие антонимы (узкий-широкий, рано-поздно, острый тупой).  Учить составлять изображения разных цветов из мозаики по образцу.  Упражнять детей в умении высказывать предположительное решение, догадываться (задание 3-4). |
| 2 занятие | 1. Игра «Собери бусы».  2. Задачи-шутки 2.  3. Игра «Каламбур». | Учить находить закономерность и продолжать ряд.  Развитие внимания, учить рассуждать, объяснять решение.  Классифицировать предметы по 2-м признакам (цвет-форма), использовать карточки-коды. |
| 3 занятие | 1. Головоломки со счетными палочками  2. Лабиринт.  3. Игра «Два обруча». | Упражнять детей в самостоятельных поисках путей составления фигур на основе предварительного хода решения  Учить отыскивать нужный выход на основе зрительного прослеживания хода.  Учить классифицировать предметы по 2-м признакам (цвет-форма), использовать карточки-коды. |
| 4 занятие | 1. Игра «Опиши предмет».    2. Задачи-шутки 2    3. Игра «Красивые бусы». | Учить рассказывать о геометрических фигурах, используя карточки-коды.  Развитие внимания, сообразительности, учить, объяснять решение.  Учить находить закономерность в следовании геометрических фигур и продолжать ряд. |

**Декабрь.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Название игр. | Программное содержание. |
| 1 занятие | 1.Игра «Опиши предмет».    2.Загадки с математическим содержанием.  3. Игра «Два обруча». | Учить называть свойства предмета, используя карточки-коды.  Учить объяснять отгадку и доказывать ответ.  Классифицировать геометрические фигуры по 3-м признакам (цвет, форма, величина), использовать картинки-коды. |
| 2 занятие | 1. Игра «Что лишнее».    2. Игра «Составь квадрат».  3. Лабиринт. | Учить выделять «лишние» предметы из ряда предметов по одному признаку.  Учить составлять целое из частей.  Учить отыскивать нужный предмет на основе зрительного прослеживания хода. |
| 3 занятие | 1. Игра «Назови фигуры» (одна фигура внутри другой).  2. Игра «Танграм».  3. Игра «Найди отличия». | Учить видеть фигуры находящиеся одна в другой, закреплять навык счета.  Составлять изображения по расчлененному образцу.  Учить находить отличие одного предмета от другого на основе зрительного сопоставления. |
| 4 занятие | 1. Игра с занимательными кубиками.  а) «Сколько фигур» | Учить находить кол-во фигур, когда одна фигура находится внутри другой. |

**Январь.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Название игр. | Программное содержание. |
| 1 занятие | Диагностика. |  |
| 2 занятие | 1. Игра «Опиши предмет».  2. Головоломки со счетными палочками.  3. Вопросы-шутки. | Учить выделять 2 свойства предмета (цвет, величина), используя блоки Дьенеша и таблицу.  Упражнять детей самостоятельных поисках путей составления фигур на основе предварительного хода решения.  Развивать внимания, сообразительность быстроты реакции. |

**Февраль.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Название игр. | Программное содержание. |
| 1 занятие | Развлечение «Путешествие в страну Математика». | Доставлять радость и удовольствие от игр развивающей направленности. Поддерживать желание играть в игры с математическим содержанием, проявляя настойчивость, целеустремленность, взаимопонимание. |
| 2 занятие | 1. Игра «Танграм».  2. Головоломки со счетными палочками.  3. Игра «Бусы». | Составление изображений по расчлененным образцам.  Продолжать учить детей составлять геометрические фигуры из определенного кол-ва палочек (задание 4-5).  Учить находить закономерность в следовании предметов. |
| 3 занятие | 1. «Монгольская игра».  2. Головоломки со счетными палочками.  3. Логическая задача на поиск недостающей в ряду фигуры. | Составление изображений из геометрических фигур по расчлененному образцу (2 варианта задания).  Учить детей составлять геометрические фигуры из определенного кол-ва палочек.  Учить анализировать образец, рассуждать, выявлять закономерность в расположении фигур, отличающихся 2-мя признаками. |
| 4 занятие | 1.Задачи-шутки (2).  2. Логическая задача на поиск недостающей в ряду фигуры.  3. Логическая задача на цветовую последовательность  (с палочками К) П.Д. Комарова, стр. 60 «Как работать с палочками Кьюинезера?» | Развитие смекалки, внимания, умения рассуждать, делать выводы.  Учить анализировать образец, рассуждать, выявлять закономерность в расположении фигур, отличающихся 2-мя признаками.  Учить решать логические задачи на основе зрительно-воспринимаемой информации, понимать предложенную задачу. |

Март.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Название игр. | Программное содержание. |
| 1 занятие | 1. Игра «Построй машину» (из блоков Д).  2. Игра «Клумба».  3. Головоломки со счетными палочками. | Развивать конструктивное умение, фантазию,  Классифицировать предметы по 3-м признакам (цвет, форма, величина), использовать карточки –коды.  Упражнять детей в самостоятельных поисках путей составления фигур на основе предварительного хода решения. |
| 2 занятие | 1. Игра «Загадки без слов» (Носова «Логика и математика для школьников», стр. 36.  2. Головоломки со счетными палочками.  3. Логические концовки. | Развитие умений расшифровывать (декодировать) информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково-символическим обозначениям.  Составлять геометрические фигуры из заданного кол-ва палочек (задание 5-6).  Развитие умения рассуждать, внимательно слушать, объяснять ответ. |
| 3 занятие | 1. Игра «Раздели блоки».  2. Игра «Продолжи ряд».  3. Лабиринт. | Развитие умений развивать множество по одному свойству на два подмножества, производить логическую операцию «не».  Уловить закономерность в следовании предметов.  Учить отыскивать нужный выход на основе зрительного прослеживания хода. |
| 4 занятие | 1. Игра «Четвертый лишний».    2. Игра «Колумбово яйцо».    3. Математические загадки (2). | Находить лишнюю фигуру на основе зрительного анализа, сопоставления.  Составлять изображение предмета по расчлененному образцу.  Развивать внимания, сообразительность умения объяснять отгадки. |

Апрель.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Название игр. | Программное содержание. |
| 1 занятие | 1. Игра «Колумбово яйцо».  2. Игра «Сколько фигур?» (одна фигура внутри другой).  3. Математические загадки (2). | Учить выкладывать  изображение предмета по расчлененному образцу.  Развитие внимания, сообразительности, умение видеть одну фигуру внутри другой.  Развивать сообразительности, умения объяснять отгадку. |
| 2 занятие | 1. Игра «Составь узор»    2. Головоломки (задание 4-5)    3. Математические загадки. | Развитие конструктивных умений, сообразительности, ориентация на плоскости.  Упражнять детей в самостоятельных поисках путей составления фигур на основе предварительного хода решения.  Развитие сообразительности, внимания, умения доказывать ответы. |
| 3 занятие | 1. Игра «Какой фигуры не хватает».  2. Игра «Четвертый лишний».  3. Головоломки со счетными палочками (задание 6-7). | Учить решать задачи на поиск недостающей фигуры, выявлять закономерность в расположений фигур.   Учить находить лишнюю фигуру на основе зрительного анализа и сопоставления.  Учить составлять геометрические фигуры из заданного кол-ва палочек). |
| 4 занятие | 1. Игра «Продолжи ряд».  2. Игра «Найди 2 одинаковых предмета» (по форме, величине).  3. Головоломки со счетными палочками (задание 7-8). | Учить улавливать закономерность в следовании предметов.  Учить находить два одинаковых предмета по заданным признакам, развивать внимание.  Упражнять детей в умении высказывать предположительное решение, догадываться. |

Май.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Название игр. | Программное содержание. |
| 1 занятие | 1. Игра «Пифагор».    2.Задачи-шутки.    3. Головоломки со счетными палочками (1 группа). | Учить составлять  изображение из геометрических фигур по расчлененному образцу.  Развитие внимания, сообразительности, смекалки, умение доказывать ответы. Упражнять детей самостоятельных поисках путей составления фигур на основе предварительного хода решения.. |
| 2 занятие | 1. Игра «Два обруча» ( с блоками Д).  2. Игра «Опиши предмет».  3. Составления из счетных палочек роботов. | Учить классифицировать предметы по двум, трем признакам.  Учить описывать фигуры, используя карточки-коды.  Развивать воображение, конструктивные умения. |
| 3 занятие | Диагностика |  |
| 4 занятие | Математический праздник. | Доставить радость и удовольствия от игр развивающей направленности. |