

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ ДАГЕСТАН  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЕМ ГОРОДА БУЙНАКСКА»

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ «ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА Г.БУЙНАКСКА»

Принята на заседании  
методического совета  
Протокол № 1  
От « 13 » сентября 2025 года



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
**«Клуб любознательных»**

**Направленность:** социально-гуманитарная  
**Уровень программы:** ознакомительный  
**Возраст детей:** 6-8 лет  
**Срок реализации:** 1- год (144 часа)

*Составитель:*  
**Хангииева Сапият Мухтаровна**  
**ПДО МБУ ДО ДДТ**

г. Буйнакск, 2025 г.

## **Пояснительная записка программы «Клуб любознательных»**

Дополнительная обще развивающая программа «Клуб любознательных» социально-гуманитарной направленности ознакомительного уровня разработана на основе:

- Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» (№ 273-ФЗ от 29.12.12);
- Федерального закона «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (№ 124-ФЗ от 24.07.98);
- Приказа Министерства просвещения РФ «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (№ 196 от 09.11.18);
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (№ 467 от 03.09.19);
- Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года (№ 678-р от 31.03.22);
- Санитарно-эпидемиологических требований к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи (СанПиН 2.4.3648-20);

Программа призвана помочь учащимся в полной мере проявить свои способности, развить инициативу, самостоятельность, творческий потенциал - одна из основных задач образования. Реализовать эту задачу можно, если формировать у них познавательные интересы средствами занимательности, тесно связанными с изучаемым материалом и врожденной любознательностью детей. Занимательность - это появление необычных, нестандартных ситуаций с уже знакомыми детям понятиями, возникновение новых «почему» там, где, казалось, все ясно и понятно на первый взгляд.

**Актуальность:** активная творческая познавательная игровая деятельность учащихся является одной из форм учебного процесса. Это не альтернатива школьному обучению, это как раз наоборот тот «витамин» интереса к познанию, которого часто не хватает школе в силу ограниченности времени. Затрачивая своё личное время, ученик развивает такие важные для будущего исследователя качества, как творческое мышление, ответственность и умение отстаивать свою точку зрения. Со стороны педагога необходимы доброе внимание и поддержка, без которых невозможно организовать инициативу, самостоятельную творческую деятельность, развивать критическое мышление и мотивацию к обучению.

### ***Отличительные особенности***

Ключевая особенность программы в том, что интеллектуальное развитие детей происходит путем тренировки познавательных способностей детей (восприятия, внимания, памяти, мышления) с помощью игровых упражнений и игр с учетом тех знаний, умений и представлений, которые сформированы у них в рамках основной программы. Другими словами, для получения положительного результата от игровых упражнений, например, на развитие произвольного внимания, не требуется знакомить ребенка с новыми понятиями, формировать у него дополнительные представления и умения. Желаемый эффект достигается благодаря разнообразию используемых игр и упражнений с похожим механизмом воздействия на основе знакомого материала. Тем более что большинство игровых упражнений имеют интегрированное воздействие на развитие нескольких познавательных функций. Таким образом, через повторение и совершенствование игровой практики у ребенка, с одной стороны, развиваются необходимые для успешной учебы познавательные функции, а с другой – у него постепенно формируется интерес к учебной деятельности, которая, при достижении определенного уровня

сформированности общеучебных умений, выходит на передний план и становится для ребенка самоценной.

Важной отличительной особенностью программы является возможность ее использования для детей с ОВЗ при условии корректировки предлагаемых заданий с учетом особенностей развития детей.

Таким образом, ключевым направлением реализации программы является организация образовательной деятельности в форме игровых занятий, полностью состоящих из чередования игр, упражнений и заданий, которые проводятся со всей группой, в микрогруппах или индивидуально. Подбор игр характеризуется четкой направленностью на развитие всех познавательных процессов, ведущим из которых становится мышление.

**Новизна** программы «Клуб любознательных» состоит в том, что её целью является не только научить ребёнка размышлять, объяснять получаемые результаты, сравнивать, наблюдать, обобщать и делать выводы. Программный материал направлен на развитие познавательных способностей учащихся. Он расширяет кругозор детей, развивает любознательность, пытливость, тренирует внимание, мышление, память, развивает речь. Программа рассчитана на 1 год обучения.

**Цель программы** - создание условий для развития интеллектуальных способностей и познавательной деятельности детей, их интеллекта и творческого начала, расширение кругозора.

Познавательная деятельность в начальный период обучения занимает важное место в развитии детей. Именно в это время происходят первые самостоятельные открытия ребенка. Пусть они даже небольшие и как будто незначительные, но в них - ростки будущего интереса к науке. Реализованные возможности развивают ребенка, стимулируют интерес, приносят удовлетворение, дают возможность понять, что знания – инструмент, основа творческой интуиции.

Исходя из этого, сформулированы следующие **задачи программы**:

- развивать познавательные процессы и интересы личности;
- учить анализировать результаты наблюдений, делать выводы о некоторых закономерностях и взаимосвязях в природе;
- развивать основные нравственные качества личности ребёнка;
- подвести детей к пониманию, что жизнь человека на Земле зависит от окружающей среды;
- развивать коммуникативные отношения ребёнка;
- развивать мыслительные процессы, творческие способности;
- сплотить коллектив родителей и детей;
- укреплять здоровье и развивать навыки личной гигиены;
- воспитывать полезные привычки.

Программа рассчитана на 144 часа в год по 2 часа в неделю.

**Основной формой организации обучения является игра.** И связано это, как доказано психологами, с тем, что доминирующей формой деятельности 6-8-летних детей является игра. Во время практических занятий работа не должна носить скучный, однообразный характер.

**К концу изучения курса учащиеся должны уметь:**

- описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;
- выделять существенные признаки предметов;
- сравнивать между собой предметы, явления;

- обобщать, делать несложные выводы;
- классифицировать явления, предметы;
- определять последовательность событий;
- судить о противоположных явлениях;
- давать определения тем или иным понятиям;
- выявлять функциональные отношения между понятиями;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.

В результате реализации программы «Клуб любознательных» планируются следующие результаты:

- уметь устанавливать связи и взаимодействия человека с окружающим миром, обществом;
- устанавливать связи между свойствами и признаками разнообразных материалов и их использованием;
- делать выводы о том, как человек может беречь природу;
- определять происхождение рукотворных предметов;
  - проводить опыты, исследования, эксперименты, давать отчет об увиденном, делать элементарные выводы и умозаключения.

### **Условия и оборудование, необходимые для реализации программы**

Большой светлый учебный кабинет, оснащенный ученическими столами, инвентарем, свободным пространством для проведения различных игр. Площадкой для спортивных игр.

### **МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

При реализации программы используются следующие методы организации образовательного процесса:

- словесный (беседа, объяснение),
- наглядный (показ иллюстраций, образцов, моделей),
- практический (развивающие игры, выполнение упражнений, практических и контрольных заданий).

### **Формы организации учебного занятия:**

- развивающие игры;
- игры и упражнения с материалами и дидактическими пособиями;
- выполнение игровых заданий.

Все занятия комбинированные, каждое из них включает игры и упражнения на развитие разных познавательных процессов (внимания, восприятия, памяти, воображения, мышления) с чередованием групповых, парных и индивидуальных заданий, с разным уровнем подвижности.

Ключевой подход при реализации программы – развитие игровой культуры учащихся, как основного средства формирования предпосылок учебной деятельности – умение воспринимать устную инструкцию педагога, соблюдать игровые правила (следовать заданному алгоритму), договариваться со сверстниками в ходе выполнения групповых заданий и игр. Наряду с реализацией указанного ключевого подхода в каждом разделе программы решаются свои специфические задачи.

### **Задачи раздела «Игры и упражнения на развитие внимания»:**

- использование игровых форм для формирования и развития всех компонентов произвольного внимания (объема, устойчивости, распределения, переключения);
- развитие волевой сферы;

- воспитание интереса к учебной деятельности;
- развитие предпосылок саморегуляции учебной деятельности.

**Задачи раздела «Игры и упражнения на развитие восприятия»:**

- использование игровых форм для развития слухового и зрительного восприятия;
- развитие восприятия величины, формы и цвета предметов;
- развитие восприятия пространства;
- развитие осознательного восприятия;
- развитие зрительно-моторной координации.

**Задачи раздела «Игры и упражнения на развитие памяти»:**

- использование игровых форм для развития памяти;
- знакомство с механизмами осмысленного запоминания;
- воспитание интереса к заучиванию стихотворных форм.

**Задачи раздела «Игры и упражнения на развитие воображения»:**

- использование игровых форм для развития репродуктивного и творческого воображения;
- развитие умения выделять основные свойства предметов;
- развитие комбинаторных способностей;
- развитие творческого мышления.

**Задачи раздела «Логические игры и упражнения»:**

- воспитание интереса к познавательной деятельности;
- обучение основным логическим приемам (сравнение, анализ, синтез, классификация, ограничение, обобщение);
- развитие пространственно-временных представлений;
- формирование умения устанавливать причинно-следственные связи;
- формирование навыков самоконтроля и предпосылок к адекватной самооценке результатов своей учебной деятельности.

**Для достижения ожидаемого результата целесообразнее придерживаться определенной структуры занятия:**

- приветствие;
- повторение знакомых игр и упражнений;
- введение новых игр и упражнений;
- динамическая пауза;
- итоговая развивающая игра.

Приветствие в виде коммуникативной круговой игры позволяет поднять настроение детей, настроить на предстоящую работу.

Повторение знакомых игр и упражнений создает психологически безопасную и комфортную среду, снимает остаточное напряжение, у детей активизируются познавательные процессы, что обеспечивает хорошую готовность к восприятию новой информации, выполнению игровых заданий повышенной сложности.

Введение новых игр и упражнений идет на максимальном уровне познавательной активности детей, это позволяет достигать наилучшего эффекта от использования выбранных развивающих игр.

Динамическая пауза позволяет детям расслабиться, переключиться с одного вида деятельности на другой, способствует развитию крупной и мелкой моторики.

Итоговая развивающая игра, графическое задание по выбору среднего уровня сложности: раскрашивание «умной» картинки в конце занятия, выполнение обводки или штриховки,

является своеобразной рефлексией, логическим окончанием проделанной работы и служит стимулом для ее продолжения.

## **Картотека подвижных игр**

### **«БУДЬ ВНИМАТЕЛЕН»**

*(игра малой подвижности)*

**Цель:** повысить творческую активность детей, пробудить фантазию, поднять настроение, развивать собранность, внимательность, умение управлять своими эмоциями и действиями, навыки коллективной и слаженной деятельности.

#### Вариант 1

Педагог предлагает детям выполнить все движения, которые он называет, но сам при этом может показывать совершенно другие движения. Например, педагог говорит: «Руки в стороны!», в сам поднимает руки вверх и т.д. Игра проводится 2-3 минуты. Ее можно проводить как в кругу, так и в любом другом построении.

#### Вариант 2

Дети выполняют то, что показывает педагог, а не то, что он говорит.

### **«ЛЕТАЕТ – НЕ ЛЕТАЕТ»**

*(игра малой подвижности)*

**Цель:** повысить творческую активность детей, пробудить фантазию, поднять настроение, развивать собранность, внимательность, умение управлять своими эмоциями и действиями, навыки коллективной и слаженной деятельности.

Дети стоят в кругу, в центре – педагог. Он называет одушевленные и неодушевленные предметы, которые летают или не летают.

Называя предмет, педагог поднимает руки в стороны – вверх. Например, говорит: «Птица летает, стул летает, самолет летает» - и т.д.

Дети должны поднять руки в стороны – вверх, если назван летающий предмет.

#### Вариант

Игру можно проводить во время медленной ходьбы.

### **«У КОГО МЯЧ?»**

*(игра малой подвижности)*

**Цель:** повысить творческую активность детей, пробудить фантазию, поднять настроение, развивать собранность, внимательность, умение управлять своими эмоциями и действиями, навыки коллективной и слаженной деятельности.

Дети встают в круг лицом к центру, руки за спиной. В центре круга водящий с закрытыми глазами. Ведущий дает маленький мяч любому из играющих. Дети начинают незаметно передавать мяч по кругу за спинами. Водящий, открыв глаза, пытается определить, у кого мяч, обращаясь к игроку: «Оля, покажи руки!». Ребенок, к которому обратился водящий, показывает руки и опять прячет их за спину. Мяч нельзя долго держать в руках. Нельзя водящему обращаться к детям по порядку.

Если водящий определил, у кого мяч, тот игрок становится водящим.

### **«ДЕНЬ И НОЧЬ»**

*(игра средней подвижности)*

**Цель:** обучать детей в умении бросать и ловить мяч

У каждого из детей в руках по мячу. По команде «День!» дети выполняют знакомые движения с мячом (броски вверх, вниз, в стену, в кольцо, набивание мяча на месте, в движении и др.). По команде «Ночь!» - замереть в той позе, в которой застала ночь.

Игра проводится 3-4 минуты.

## **«СБЕЙ ГРУШУ»**

*(игра средней подвижности)*

**Цель:** равновесие, броски мяча, метание.

Участники игры делятся на 2 команды. Первая – «груши», дети встают на скамейку, поставленную поперек зала. Игроки второй команды, «метатели», берут по одному мячу ( $d=15,25$  см) и выстраиваются в шеренгу на расстоянии 5-6 м от скамейки. По сигналу «метатели» по очереди бросают мяч, стараясь сбить «грушу». Игра проводится 5-6 раз, подсчитывается общее количество сбитых груш. Выигрывает команда, которая сбила большее количество груш. Сбитым считается тот игрок («груша»), в которого попал мяч или он сам спрыгнул на пол.

**Усложнение**

Обе команды стоят на параллельных скамейках.

Скамейка «метателей» стоит перпендикулярно скамейке с «грушами» на расстоянии 5-6 м, перед броском игрок – «метатель» пробегает по скамейке.

## **«ПОВАР И КОТЯТА»**

По считалке выбирается повар, который охраняет лежащие в обруче кегли-сосиски. Повар разгуливает внутри отмеченного пространства – кухни. Дети идут по кругу вокруг кухни и повара, выполняя различные упражнения на формирование осанки, и произносят текст:

Плачут киски в коридоре,

У котят большое горе:

Хитрый повар бедным кискам

Не даёт схватить сосиски.

С последними словами котята забегают в кухню, стремясь схватить сосиску. Повар пытается осадить вбежавших игроков. Пойманного замирает в застигнутой позе. Игра продолжается до тех пор, пока все сосиски не будут украдены у повара. Котята, пойманные поваром, должны придумать название своей зафиксированной позы.

## **«МАЯК»**

По считалке выбирается ведущий – служитель маяка, у него три флагка разных цветов (красный, жёлтый, зелёный).

Ведущий располагается в центре зала на возвышении. По всему залу расставлены подводные камни (кубы, кегли).

Играющие – гребцы в лодках. Когда на маяке ведущий поднимает зелёный сигнал, лодки спокойно движутся по периметру площади, на жёлтый сигнал – лодки огибают подводные камни, стараясь не задеть их. Красный флаг – сигнал, по которому дети останавливаются и быстро приседают. В конце игры отмечаются гребцы, не путавшие сигналы.

## **«ПАУК»**

В игре принимают участие две команды по 4-5 человек. Каждая команда встаёт внутрь большого обруча и поднимает его на уровень пояса или груди. Участники команды становятся единым организмом – «пауком».

Две команды – два соревнующихся «паука» двигаются наперегонки от старта до финиша, согласуя внутри каждого круга свои движения. Побеждает команда, быстрее пришедшая к финишу.

По окончании игры нужно попытаться определить, какое внутреннее состояние (настроение) игроков помогло лучше согласовать их движения или, наоборот, препятствовало этому.

## **«ЛОВКИЕ ПАЛЬЦЫ»**

*(игра малой подвижности)*

**Цель:** развивать способность к двигательной импровизации, двигательной находчивости, способность координировать действия при совместном решении двигательных задач.

По залу рассыпаются мелкие предметы: кусочки от резиновых ковриков, фломастеры, шарики, пластмассовые пробки и т.п. Играющие собирают их, захватывая пальцами ног (один предмет – правой ногой, другой – левой ногой), и берут в руки.

Когда все предметы собраны, играющие садятся на пол, и каждый раскладывает из того, что он собрал, какую-нибудь композицию (дома, цветы, корабли, лес и т.д.).

Не разрешается брать предметы с пола руками.

### **Усложнение**

Правой ногой собирать предметы в левую руку, левой ногой – в правую руку.

## **«УДОЧКА»**

*(игра высокой подвижности)*

**Цель:** упражнять в прыжках.

Играющие стоят по кругу. Водящий, находясь в середине, крутит веревку с мешочком на конце так, чтобы мешочек летел на высоте 5-10 см от пола. Все прыгают через веревочку, а задевший ее получает одно штрафное очко, после чего игра продолжается. Выигрывают прыгуны, получившие меньшее число штрафных очков после 8-12 кругов веревочки под ногами.

## **«ПЕРЕПРАВА НА ПЛОТАХ»**

*(игра средней подвижности)*

**Цель:** способствовать развитию равновесия.

Команды построены в колонны по одному перед стартовой чертой («на берегу»), в руках у направляющего по два резиновых коврика (плоты).

По сигналу он кладет один коврик перед собой на пол и на него быстро становятся два, три или четыре человека (в зависимости от длины и ширины коврика). Затем направляющий кладет на пол второй коврик, и вся группа перебирается на него, передавая первый коврик дальше. И так, поочередно, перескакивая с коврика на коврик, группа переправляется через «реку» на противоположный «берег», где участники остаются за финишной чертой, а один из игроков тем же способом возвращается назад за следующей группой. Игрокам не разрешается становиться ногами на пол. Участники, нарушившие это условие, выбывают из игры (считываются «утонувшими»). Выигрывает команда первой и без потерь закончившая «переправу».

## **Картотека сюжетно-ролевых игр для детей 6-8 лет**

### **Тема: «Школа»**

#### **Задачи:**

Образовательные: Расширить, уточнить и конкретизировать знания детей о школе. Помогать детям в овладении выразительными средствами реализации роли (интонация, мимика, жесты).

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: Воспитывать у детей желание учиться. Прививать уважение к труду учителя и труду работников школы. Помогать детям усвоить некоторые моральные нормы. Воспитывать справедливые отношения. Упрочить формы вежливого обращения. Воспитывать дружбу, умение жить и работать в коллективе.

Активизировать словарь: школьные принадлежности, перемена, звонок, учительская.

**Интеграция образовательных областей:**

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

**Предварительная работа:**

1. Беседа с детьми о школе.
2. Рассматривание картин о школе. Беседа о школьных принадлежностях с использованием иллюстрированного материала.
3. Дидактическая игра «Собери портфель»
4. Заучивание стихотворений А. Александровой «В школу», В. Берестов «Считалочка».
5. Чтение детям произведений С. Маршака «Первое сентября», Алексина «Первый день», В. Воронковой «Подружки идут в школу», Э. Мошковской «Мы играем в школу».
6. Разучить песню «Чему учат в школе».
7. Рисование «Наша школа».
8. ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультифильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности воспитателя)
9. Ручной труд: сделать маленькие тетради, книжки, учительский журнал для игры «в школу», приготовить тряпочки и мел. Изготовление атрибутов к игре (портфели, тетради, книжки-малышки, расписание).
10. Загадки о школе, школьных принадлежностях. Встреча с выпускниками детского сада (организация досуга).

**Предметно-игровая среда:**

Кукла в школьной форме, маленький портфель, маленькие тетради в клетку, маленькие альбомы для рисования, журнал учителя, цветная бумага, клей-карандаш, маленькие доски для рисования, мел, указка, картинки с сюжетом школьной жизни, буквы и цифры. портфели, книги, тетради, ручки, карандаши, указка, карты, школьная доска, стол и стул учителя, глобус, журнал для учителя, повязки для дежурных.

**Роли:** ученики, учитель, директор школы, завуч, техничка.

**Игровые действия:** Учитель ведет уроки, ученики отвечают на вопросы, рассказывают, считают. Директор (завуч) присутствует на уроке, делает записи в своей тетради (воспитатель в роли директора может вызвать к себе в кабинет учителя, дать советы, завуч составляет расписание уроков. Техничка следит за чистотой в помещении, дает звонок. Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, парк, правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности. Дети 1 сентября идут в школу. Знакомятся с учительницей. Сидят за партой, рисуют,

Смотрят книжки. На перемене звенит звонок.

**Тема: «Поликлиника»  
(**«Больница», «Скорая помощь»**)**

**Задачи:**

Образовательные: Обогатить, расширить и систематизировать знания детей о профессии врача, о работе поликлиники.

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески разрабатывать сюжеты игры.

**Воспитательные:** Воспитывать уважение и благодарность к труду врача, медсестры. Вызвать у детей интерес к профессии врача. Воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

**Активизация словаря:** окулист, терапевт, педиатр, хирург, фонендоскоп, рентген, процедуры, градусник, рецепт.

**Интеграция образовательных областей:**

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

**Предварительная работа:**

1. Экскурсия в медицинский кабинет детского сада.
2. Наблюдение за работой медсестры, врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы).
3. Рассказ воспитателя о работе врача в поликлинике, окулиста, хирурга, педиатра, терапевта, рентгенолога.
4. Рассматривание фотоиллюстраций о работе врачей различной специализации.
5. Рассматривание медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.)
6. Беседа с детьми «Как я с мамой ходил на прием к врачу»
7. Чтение литературных произведений о работе врача: (Б. Житков «Обвал», С. Маршак «Ледяной остров» Я. Забила «Ясочка простудилась», Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть? ».)
8. Дидактические игры: «Кому что нужно для работы», «Кто назовет больше действий», «Ясочка простудилась»
9. Ручной труд: изготовление градусника, фонендоскопа, горчичников для игры «в больницу».
10. Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в аудиозаписи.
11. Лепка «Подарок для больной Ясочки».
12. Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, мед. карточки, талоны и т. д.)

**Роли:** врач, медсестра, работник регистратуры, санитарка, больные.

**Предметно-игровая среда:**

Халат врача, халат медсестры, шапочки с красным крестом, одноразовые шприцы без иголок, пластиковые бутылочки, баночки, капельницы, фонендоскоп детский, термометр игрушечный, горчичники из желтой бумаги, бинт, салфетки (вата, бланки для рецептов, сумочка для врача с крестом).

**Игровые действия:**

Больной идет в регистратуру, берет талон к врачу, идет на прием. Врач принимает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло, делает назначение. Медсестра выписывает рецепт, врач подписывает. Больной идет в процедурный кабинет. Медсестра делает уколы, перевязывает ранки, смазывает мазью и т. д. Санитарка убирает кабинет, меняет полотенце.

Игровые ситуации: «На приеме у лорврача», «На приеме у хирурга», «На приеме у окулиста» и др.

Врач внимательный, вежливый.

**«Поликлиника»** – работают врач и медсестра. Врач слушает больных, осматривает их, медсестра выписывает направление на процедуры, ставит градусник, делает уколы, перевязки, ставит грелки. Больные благодарят за лечение. Покупают лекарства в аптеке.

Врач-окулист – проверяет зрение с помощью таблицы, выписывает рецепт для глаз, или рецепт на очки. Больные покупают очки в аптеке (без линз).

Врач «ухо-горло-нос» смотрит горлышко, язык, уши. Измеряет температуру, дает назначение на процедуры. Медсестра делает прогревание.

В больницу привозят больных, врач осматривает их, больных кладут в палату, кормят, дают лекарства, делают уколы.

В аптеке делают лекарства, отпускают по рецепту больным, советуют, что купить при различных заболеваниях.

**«Больница»** – больной поступает в приемный покой. Медсестра регистрирует его, проводит в палату. Врач осматривает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло, делает назначение. Медсестра выдает лекарства больным, измеряет температуру, в процедурном кабинете делает уколы, перевязки, обрабатывает раны и т. д. Санитарка убирает в палате, меняет белье. Больных посещают родные, друзья.

**«Скорая помощь».** Больной звонит по телефону 03 и вызывает скорую помощь: называет ФИО, сообщает возраст, адрес, жалобы. Скорая помощь приезжает. Врач с медсестрой идут к больному. Врач осматривает больного, внимательно выслушивает его жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло. Медсестра измеряет температуру, выполняет указания врача: дает лекарство, делает уколы, обрабатывает и перевязывает рану и т. д. Если больной очень плохо себя чувствует, его забирают и везут в больницу. Врач «Скорой помощи» выезжает на дом – спрашивает, что болит, делает укол, забирает в больницу.

### **Тема: «Столовая», «Кафе»**

#### **Задачи:**

Образовательные: Знакомить детей с профессиями повара, кулинара, официанта. Знакомить с правилами правильного питания. Дать информацию о вредной и здоровой пище.

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески разывать сюжеты игры.

Воспитательные: Заботливое отношение друг к другу. Заботиться о себе, о своем организме (здоровое питание) .

**Активизация словаря:** повар, официант, администратор, посетители, здоровое питание.

#### **Интеграция образовательных областей:**

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

#### **Предварительная работа:**

1. Наблюдение за работой няни.
2. Наблюдение за приготовлением еды дома мамой на кухне.
3. Беседа о труде работников столовых, кафе. О том что готовит мама.
4. Чтение художественной литературы: «Кем быть? »
5. Использование ИКТ-технологий - познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности воспитателя)
6. видеофильм о работе сотрудников столовой.
7. Интерактивные дидактические игры «Приготовь блюдо»
8. Рисование «Кто готовит вкусную еду»
9. Ручной труд: изготовление .
10. Рассматривание фотоиллюстраций о продуктах питания, о приготовлении блюд.

**Роли:** повар, кулинар, грузчик, официант, посетители кафе, столовой.

**Предметно-игровая среда:**

Колпак белый (2 шт., фартук (2 шт., посуда кухонная детская, посуда столовая детская, посуда чайная детская, плита, муляжи продуктов, овощей, фруктов, меню, подносы детские, трубочки для коктейля, коробочки из-под соков, йогуртов.

**Игровые действия и ситуации:**

В столовой стоят столы и стулья для посетителей. Повара готовят вкусную еду на кухне, варят пельмени, пекут пирожки, варят борщ, супы, жарят котлеты. В столовой кормят шоферов, рабочих, строителей, моряков, учеников в школе.

На столах стоят салфетки, вазочки с цветами. Официанты подают еду посетителям, вежливо с ними разговаривают, дают книжечку с меню, чтобы выбрать еду по желанию посетителя.

Посетители платят за обед в кассу, им выдают чек.

В кафе люди приходят не только поесть, но и послушать музыку.

Отмечаем день рождения, танцуем, поем караоке. Официанты вежливы с посетителями, приносят еду, сладкую воду. На столах красивая посуда, цветы. Музыканты красиво играют и поют.

Посетители, уходя, благодарят за доставленное удовольствие.

**Тема: «Семья», «Дочки-матери».**

**Задачи:**

Образовательные:

Побуждать детей творчески воспроизводить в играх быт семьи.

Развивающие:

Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные:

Раскрывать нравственную сущность деятельности взрослых людей: ответственное отношение к своим обязанностям, взаимопомощь и коллективный характер труда.

**Активизация словаря: родственники.**

**Интеграция образовательных областей:**

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

**Предварительная работа:**

1. Задание детям: узнать дома о труде родителей.
2. Наблюдение дома за родителями, труд, взаимоотношения.
3. Беседа о труде родителей с использованием иллюстрированного материала.
4. Беседа на тему «Как я помогаю взрослым» с участием Петрушки.
5. Составление детьми рассказов на тему «Как я живу дома».
6. Создание альбома «Наши папы и мамы трудятся».
7. Чтение рассказа В. Осеевой «Волшебное слово» и последующая беседа.
- 8.ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности воспитателя)
9. Заучивание стихов о маме, бабушке, дедушке, папе.
10. Инсценировка стихотворения С. Михалкова «А что у вас? ».
11. Рассматривание иллюстраций, и семейных фотографий
12. Рисование: «Моя семья»

13. Аппликация: «Цветы для мамы»
14. Лепка: «Подарок папе»
15. Ручной труд: Изготовление с детьми атрибутов к игре.
16. Работа с родителями: проект «Родословная»-древо моей семьи.

**Роли:** мама, пapa, дети, бабушка, дедушка.

**Предметно-игровая среда:** предметы домашнего обихода, куклы.

Куклы - мальчики и девочки (несколько, коляски детские (кукольные, посуда, мебель для кукольной комнаты, сумочки, одежда для ряженья (шляпки, галстуки, косынки, пелеринки, бытовые приборы (игрушечные) – холодильник, стиральная машина, утюг, пылесос.

**Игровые действия и ситуации:**

Игровые проблемные ситуации: «Когда мамы и папы нет дома» (забота о младших, выполнение посильной домашней работы, «Мы готовимся к празднику» (совместные дела с семьей, «Встречаем гостей» (правила приема гостей, поведение в гостях, «Наш выходной день» и др. Вносить в игру элементы труда: стирка кукольного белья, починка одежды, уборка помещения. По ходу игры подбирать, менять игрушки, предметы, конструировать игровую обстановку с помощью разнообразного подсобного материала, использовать собственные самоделки, применять природный материал.

Мама заботливо кормит, одевает, раздевает, укладывает спать дочку, стирает, убирает в комнате, гладит белье. Мама идет с дочкой в парикмахерскую, красиво причесывает ее, дома наряжает елочку, покупает в магазине еду, готовит вкусный обед. Приходит пapa с работы, садятся ужинать.

Приходят гости. Празднуют день рождения дочки или сына.

Пapa – водитель на грузовой машине (или такси). Пapa – строитель на стройке.

Дочка простыла и заболела. Мама повела ее к врачу, дома ставит горчичники, дает лекарства.

Мама повела дочку на прогулку, Катаются на автобусе, катаются на качелях в парке. Приехала в гости бабушка на день рождения. Празднуют Новый год.

Мама ведет дочку в кукольный театр, в цирк, в кино, в школу.

**Тема: «Парикмахерская»  
«Салон красоты»**

**Задачи:**

Образовательные: Расширить и закрепить знания детей о работе парикмахера в «Салоне красоты».

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: Вызвать желание выглядеть красиво, воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу, учить благодарить за оказанную помощь и услугу.

**Активизация словаря:** парикмахер, мастер, ножницы, расческа, прическа, фен, стрижка, стрижет, челка, бреет, освежает одеколоном, пенка для укладки, накручивать на бигуди, платить деньги в кассу.

**Интеграция образовательных областей:**

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

**Предварительная работа:**

1. Рассказ воспитателя о профессии парикмахера, о труде в парикмахерской.

2. Рассматривание картин, фотоиллюстраций о работе парикмахера.
3. Рассматривание журналов, альбома с образцами причесок.
4. Беседа с детьми «Как я с мамой ходил в парикмахерскую».
5. Экскурсия в парикмахерскую (с родителями).
6. Чтение рассказов Б. Житкова «Что я видел», С. Михалкова «В парикмахерской».
7. Ручной труд: изготовление игрушечных ножниц, расчески.
8. Собрать атрибуты для игры: использованные чистые коробочки и баночки от кремов, духов, дезодорантов, шампуней.
9. Дидактические игры «Что мы видели, не скажем, а что делали – покажем» «Для чего эти предметы». «Причешем куклу красиво»
10. Просмотр видеофильмов, слайдов о работе парикмахерской, салона красоты (использование ИКТ-технологий)
11. Этическая беседа о культуре поведения в общественных местах.
12. Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, пелеринки, полотенца, чеки, деньги и др.)

**Роли:** парикмахеры – дамский мастер, мужской мастер, кассир, уборщица, клиенты, мастер маникюра, мастер косметического кабинета,

#### **Предметно-игровая среда:**

Накидка для посетителей, халат для парикмахера, расчески с тупыми зубьями, ножницы пластмассовые, фен маленький (или игрушечный, флаконы из-под духов, дезодорантов, баночки пластмассовые от кремов, красок, бигуди, машинка для стрижки волос, зеркало, набор расчесок, бритва, ножницы, лак для волос, одеколон, лак для ногтей, детская косметика, альбом с образцами причесок, краска для волос, касса, чеки, деньги, швабра, ведро.

#### **Игровые действия:**

Кассир выбивает чеки. Уборщица подметает, меняет использованные полотенца. Посетители снимают верхнюю одежду, вежливо здоровятся с парикмахером, просят сделать стрижку, советуются с парикмахером, платят в кассу, благодарят за услуги.

Мастер расчесывает волосы, стрижет. В парикмахерской мамы с дочками. Мастер вежлив с клиентами. Он причесывает, стрижет, сушит феном волосы, предлагает посмотреть в зеркало.

Мастер мужского зала – стрижет, бреет, освежает одеколоном. Разговаривает вежливо, приветливо. Клиент платит деньги в кассу.

Мастер детского зала - стрижет, причесывает, заплетает девочкам косы. Клиенты благодарят за работу.

Парикмахерская для зверей – стригут собачек, причесывают. Готовят зверей для выступления в цирке, делают им прически, завязывают бантики.

#### **Тема: «Зоопарк»**

#### **Задачи:**

Образовательные: Расширять знания детей о диких животных: Обогатить и конкретизировать знания и представления детей о диких зверях и их повадках и условиях содержания в неволе.

Развивающие: Развивать конструктивные способности детей при работе с крупным строительным материалом. Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: Воспитывать уважение к труду работников зоопарка. воспитывать доброту, отзывчивость, чуткое, внимательное отношение к животным, культуру поведения в общественных местах.

**Активизация словаря:** зверолов, экскурсовод, животные Африки, животные Севера, животные Австралии, сумчатые.

**Интеграция образовательных областей:**

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

**Предварительная работа:**

1. Экскурсия в зоопарк или зверинец с целью ознакомления с жизнью животных в неволе (с родителями).
2. Беседа о зоопарке, для чего они созданы, как там живется животным.
3. Чтение литературных произведений о животных: С. Я. Маршак «Где обедал воробей», «Детки в клетке» и др.
4. Заучивание стихотворений о диких зверях.
5. Рассматривание иллюстраций о зоопарке, о диких животных.
6. Лепка «Звери зоопарка»
7. Рисование «Что я видел в зоопарке»
8. Конструирование из строительного материала зоопарка, клеток для животных. Изготовление с детьми атрибутов к игре.
9. Беседа с детьми о правилах безопасного поведения в зоопарке. Рассказ воспитателя о работе ветеринарного врача в зоопарке.
10. Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи.. Рассматривание с детьми иллюстраций к сказке К. Чуковского «Доктор Айболит».
11. Рассказы детей «Как мы ходили в зоопарк»

**Роли:** строители, водитель, грузчики, животные, работники зоопарка, ветеринарный врач, кассир, посетители зоопарка.

**Предметно-игровая среда:** крупный строительный материал, дикие животные (игрушки, посуда для кормления животных, инвентарь для уборки (ведра, метлы, совки, халаты, шапки, санитарная сумка (фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, шприц, мази, таблетки, порошки, касса, билеты, деньги. Фигурки зверей по зонам проживания (Севера, Африки, пустыни, лесов, вольеры или клетки из коробок, силуэты деревьев, шишки, ракушки, камушки, таблички с названиями животных, птиц, инвентарь для ухода за животными (ведерко, совочек, веничик).

**Игровая деятельность:**

Строители строят зоопарк: ставим клетки для зверей из кубиков, кирпичиков, поселяем зверей, делаем вольеры, сажаем деревья. Водитель привозит животных. Грузчики разгружают, ставят клетки с животными на место. Работники зоопарка ухаживают за животными (кормят, поят, убирают в клетках). Ветеринарный врач осматривает животных (измеряет температуру, прослушивает фонендоскопом, лечит больных. Кассир продает билеты. Экскурсовод проводит экскурсию, рассказывает о животных, говорит о мерах безопасности. Посетители покупают билеты, слушают экскурсовода, смотрят животных.

Кормление зверей, дрессировка зверей. Экскурсовод рассказывает посетителям о животных. Приходит врач, осматривает животных, назначает лечение больным зверям, дает им лекарства.

**Тема: «Аптека»**

**Задачи:**

Образовательные: Обогатить, расширить и систематизировать знания детей о профессии фармацевта; о работе аптеки.

**Развивающие:** Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески разывать сюжеты игры.

**Воспитательные:** Воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

**Активизация словаря:** фармацевт, аптекарь, лекарственные травы, медикаменты, рецепт.

#### **Интеграция образовательных областей:**

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

#### **Предварительная работа:**

1. Экскурсия в медицинский кабинет д/с, рассматривание шкафа с медикаментами (витамины, лекарства).
2. Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в аудиозаписи.
3. Просмотр мультфильма «доктор Айболит», беседа по мультфильму, закрепление знаний
4. Чтение лит. произведений: Я. Забила «Ясочка простудилась», Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть? »
5. Рассматривание набора открыток «Лекарственные растения». Рассматривание лекарственных растений на участке детского сада.
6. Дидактическая игра «Травы помощники».
7. Загадки о лекарственных растениях. Правила безопасности пользования травами.
8. Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, микстуры.)

**Роли:** водитель, работники аптеки (фармацевты, покупатели)

**Игровой материал:** халаты, шапки, рецепты, прилавок с медикаментами: вата, бинт, мази, таблетки, порошки, лекарственные травы.

**Игровые действия:** Водитель привозит в аптеку лекарства. Работники аптеки раскладывают их на полки. Люди приходят в аптеку за лекарствами. В рецептурном отделе отпускают лекарства по рецептам врачей. Здесь делают микстуры, мази, капли. Некоторые посетители говорят о своих проблемах и спрашивают, какое лекарство лучше купить, аптекарь советует. В фитоотделе продают лекарственные травы, сборы.

### **Тема: «Дорожное движение»**

#### **«Водители»**

#### **Задачи:**

**Образовательные:** Обогатить и конкретизировать знания детей о правилах дорожного движения. Светофор: для пешехода: зеленый-иди, красный-стой.

Для автомобиля: зеленый-можно ехать (пешеходу-красный, желтый-приготовиться автомобилю, красный-стоять автомобилю (пешеходу-зеленый)

**Развивающие:** Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески разывать сюжеты игры.

**Воспитательные:** Внимательное поведение на дорогах. Воспитывать уважение к труду водителя, милиционера. Учить вежливому обращению в процессе общения «водитель – пассажир», «водитель – милиционер».

**Активизация словаря:** правила дорожного движения, пост ГИБДД, регулировщик, перекресток, светофор, пешеходный переход, пассажир, пешеход. Пешеходный светофор: зеленый-стой, красный-иди.

## **Интеграция образовательных областей:**

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

## **Предварительная работа:**

1. Наблюдение за работой транспорта на перекрестке со светофором и «зеброй» (с родителями).
1. 4. Беседа о правилах дорожного движения.
2. 5. Изучение дорожных знаков.
7. Чтение: С. Михалков «Дядя Степа – милиционер», Б. Житков «Светофор» и др.
8. Заучивание наизусть стихов о правилах дорожного движения
9. Рассматривание фотоиллюстраций о работе ГИБДД.
10. Дидактические игры: «Домино – дорожные знаки», «Транспорт»
11. Игры на макете «Перекресток»
12. Подвижная игра «Раз, два, три – к знаку беги! »
13. Рисование «Соблюдайте правила движения»
14. Аппликация «Машинка на светофоре»
15. Ручной труд: изготовление макета светофора, дорожных знаков, водительских удостоверений.

**Роли:** водители автобусов, грузовиков, пассажиры, пешеходы, регулировщики.

## **Предметно-игровая среда:**

Знаки дорожные, кепки с трафаретами «такси», «молоко», «хлеб», «грузы», «стройка», «скорая помощь», «пожарная», рули разного диаметра – 3-6 шт., силуэты разных машин для одевания на шею, жезлы милицейские, автозаправочная станция из коробок.

## **Игровые действия:**

На машинах возят кукол, строительный материал. Водитель ведет машину осторожно, чтобы не наехать на людей. Машины заправляют бензином, едут на стройку, сгружают строительный материал, засыпают песок. Водитель едет на зеленый свет светофора, на красный – стоит.

Водитель такси - возит людей на работу, в театр, в кино.

Водитель грузовой машины - наливает бензин в машину, моет ее, ставит в гараж.

Водитель автобуса - ведет машину осторожно, аккуратно, кондуктор продает билеты. Автобус развозит людей, куда им надо: в гости, на работу, домой.

На перекрестке стоит милиционер – регулирует движение.

Пешеходы идут по тротуару. Дорогу переходят на зеленый свет.

Для пешеходов специальный переход – «зебра». Соблюдаем правила дорожного движения.

Водитель пожарной машины - привозит пожарных на пожар, помогает выдвигать лестницу, разворачивать пожарный рукав.

Водитель «Скорой помощи» - помогает загружать больных в машину, подает носилки, едет осторожно.

## **Тема: «Магазин»**

### **Задачи:**

Образовательные: Расширить знания детей о работе продавца в магазине.

Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.

Воспитательные: Воспитывать уважительное и вежливое отношение к работе продавца, вызвать у детей интерес к профессии продавца.

Формировать навыки культуры поведения в общественных местах, воспитывать дружеские взаимоотношения

**Активизация словаря:** продавец, покупатель, платить в кассу, витрина, товар, весы, кассир, взвешивать, заворачивать вещи, названия продуктов, бытовых приборов, одежды.

**Интеграция образовательных областей:**

Социализация, познание, коммуникация, безопасность, труд, чтение художественной литературы.

**Предварительная работа:**

1. Экскурсия в магазин с родителями.
2. Этическая беседа о поведении в общественных местах.
3. Беседа с детьми «Как я с мамой ходил в магазин (овощной, продуктовый, электробытовых товаров, хозяйственный) »
4. Рассказ воспитателя о профессии продавца.
5. Составление детьми рассказов на тему «Что мы умеем? »: «Как купить хлеб в булочной? », «Как перейти дорогу, чтобы попасть в магазин? », «Где продают тетради, карандаши? » и т. д.
6. Рассматривание картин или фотоиллюстраций о работе магазина.
7. Чтение литературных произведений: Б. Воронько «Сказка о необычных покупках» и др.
8. Дидактические игры: «Кто больше назовет предметов для магазинов: «Игрушки», «Продукты», «Посуда», «Одежда», «Кто больше назовет действий».
9. Рисование «Магазин продуктов»
10. Лепка «Овощи-фрукты для магазина»
11. Ручной труд. Изготовление с детьми атрибутов к игре (конфеты, деньги, кошельки, пластиковые карты, ценники и т. д.).

**Роли:** директор магазина, продавцы, кассир, покупатели, водитель, грузчик, уборщица.

**Предметно-игровая среда к игре:**

Халат и шапочка продавца, весы, касса для кассира, ценники жетоны с цифрами вместо денег, чеки, сумочки для покупателей, корзинки, муляжи овощей, фруктов, продуктов, баночки из-под соков, йогуртов, сметаны, кефира, коробочки из-под чая, конфет, кофе (маленькие, стеллажи для продуктов (из коробок).

**Игровые ситуации:**

«В овощном магазине», «Одежда», «Продукты», «Ткани», «Сувениры», «Кулинария», «Книги», «Спорттовары».

**Игровые действия:**

Водитель привозит на машине товар, грузчики разгружают, продавцы разложивают товар на полках. Директор следит за порядком в магазине, заботится о том, чтобы в магазин во время завозился товар, звонит на базу, заказывает товар. Приходят покупатели. Продавцы предлагают товар, показывают, взвешивают. Покупатель оплачивает покупку в кассе, получает чек. Кассир получает деньги, пробивает чек, дает покупателю сдачу, чек. Уборщица убирает помещение. В магазине работает продавец, продаёт хлеб, молоко, овощи, фрукты, конфеты. Продукты взвешивают на весах. Продавец вежливо разговаривает с покупателями. Покупатели складывают покупки в сумку или в корзинку.

Покупатели платят деньги в кассу кассиру – он выдает им чеки.

Продавец получает чеки и взвешивает продукты, отпускает товар.

Магазин игрушек – выбираем самую красивую игрушку, продавец показывает, как с ней играть.

Магазин готовой одежды – примеряем сыну или дочке красивую одежду. Вежливо разговариваем с продавцом.

Магазин посуды – выбираем посуду, какую нам надо, правильно называем ее.

Магазин тканей – правильно называем ткань, которую хотим купить. Продавец отрезает ткань, заворачивает покупку, принимает деньги от покупателей.

Магазин обуви – примеряем сыну или дочке обувь, правильно называем ее. Продавец вежлив с покупателями.

## 2. Содержание программы

### 2.1. Учебный план I год обучения

№ п.п.	Наименование темы	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1	<b>Вводное занятие</b>	2	1	1	Беседа
	<b>Модуль I</b> <b>Мир вокруг нас.</b>	20	6	10	
2	Вселенная. Наша планета-Земля	12	4	8	
3	Мое здоровье	8	2	6	
	<b>Модуль II.</b> <b>Развивающие игры</b>	76	22	54	
4	Игры и упражнения на развитие внимания	14	4	10	Фонетические упражнения
5	Игры и упражнения на развитие восприятия	14	4	10	
6	Выполнение графических заданий	6	2	4	
7	Игры и упражнения на развитие памяти	14	4	10	Беседа Игра
8	Игры и упражнения на развитие воображения	14	4	10	Диалог-распрос. Рассказ-описание.
9	Логические игры и упражнения	14	4	10	
	<b>Модуль III</b> <b>Движение-сила-ум</b>	44	12	32	Подвижные игры
10	Настольные игры	14	4	10	
11	Подвижные игры	14	4	10	
12	Сюжетно-ролевые игры	16	4	12	
13	<b>Итоговое занятие</b>	2		2	
	<b>Всего:</b>	144	42	102	

## **Содержание программы**

### **Вселенная. Наша планета – Земля. – 12 ч.**

**Теория- 4 ч.** Что представляет собой Солнечная система? Земля. Солнце. Планеты. Смена дня и ночи, времён года. Существует ли жизнь в космосе. Легенды о созвездиях. Что такое звезды? Солнце – звезда. Полярная звезда. Какой материк нашей планеты самый холодный? Материки. Океаны. Карта полушарий. Глобус.

**Неживая природа** Откуда берется дождь? Вода в природе. Свойства, состояния воды. Круговорот воды в природе. Вода в жизни животных, растений, человека. Экономия воды. Вода и наше здоровье.

Вода в природе. Свойства, состояния воды. Круговорот воды в природе. Вода в жизни животных, растений, человека. Экономия воды. Вода и наше здоровье.

**Живая природа. Растения.** Животные. Как устроено растение? Как растения дышат?

Почему осенью листья желтеют? Как деревья сбрасывают листья? Части растений. Знакомство с группами растений. Роль воздуха в жизни растений. Признаки осени. Изменения в жизни растений. Бережное отношение к растениям.

**Признаки осени.** Изменения в жизни деревьев. Бережное отношение к растениям.

**Практика – 8 ч.** Конкурс рисунков. Изготовление солнечных часов. Практическая работа с глобусом и картой полушарий. Практическая работа «Изучение свойств воды». Экскурсия. Практическая работа. Практическая работа с коллекцией гербариев. Конкурс рисунков. Составления правил поведения с растениями. Конкурс «Знатоки деревьев».

**Мое здоровье – 8 часов.**

**Теория – 2 ч.** строение тела. Питание. Сон. Режим дня. Гигиена.

**Практика – 6 ч.** составление режима дня. Меню здорового питания др.

**Развивающие игры – 76 часов.**

**Теория – 22 ч.** Объяснение понятий «внимание», «память», «логика», «восприятие».

**Практика – 64 ч.**

**Игры и упражнения на развитие внимания** (14 часов). Выполнение игровых заданий, направленных на развитие произвольного внимания. Игры на быстроту реакции. Выполнение заданий по инструкции. Тренировка концентрации внимания. Сравнение рисунков с указанием сходства и различий. Нахождение на рисунке несоответствий, ошибок. Игры на развитие слухового внимания: «Гимнастика внимания», «Живое – неживое», «Нелепицы», «Скажи наоборот», «Съедобное – несъедобное», «Зеваки», «Разные животные», «Слово заблудилось», «Будь внимателен», «Повторите», «Обманные движения», «Из леса вышло пять крокодилов», «Рыба, птица, зверь», «Добавь слово», «Подбери пару к слову», «Волшебные слова», «Карлики и великаны» и др. Игры на развитие зрительного внимания: «Игра с флагшками», «Тропинка», «Найди ошибку», «Запрещенное движение», «Покажи и повтори», «Кто спрятался», «Детектив», «Найди такую же фигуру», «Найди отличия», «Расставь точки», «Лабиринты», «Цифровая таблица», «Сколько чего», «Садовник», «Шифровка», «Муха», «Что изменилось?», «Графический диктант», «Корректурная проба» и др.

**Игры и упражнения на развитие восприятия** (14 часов)

**Практика.** Игры на развитие слухового и зрительного восприятия. Моделирование предметов из плоскостных элементов. Составление рисунка по образцу. Разрезные картинки. Определение предмета по его элементу. Дорисовывание объектов. Обводки. Соединение по точкам. Выделение элементов объекта. Определение объектов по схематичным изображениям. Выделение признаков предметов. Выделение объектов из наложенных друг на друга. Упражнения на развитие целостности восприятия. Нахождение изображения по образцу.

Соотношение понятий и предметов. Упражнения на развитие пространственного восприятия: ориентировка на листе бумаги и в комнате. Игры на развитие слухового восприятия: «Что слышно», «Испорченный телефон», «Хлопки», «Веселый счет» и др. Игры на развитие зрительного восприятия: «Какая цифра спряталась», «Что изменилось», «Эталоны», «Узнай предмет», «Чего не хватает», «Кто спрятался», «Составь картинку», «Ассоциации», «Часть и целое», «Найди отличия», «Силуэты» и др.

#### **Выполнение графических заданий: (6 часов)**

«Продолжи узор», «Картинка по точкам», «Муха», «Лабиринты», «Раскрашивание по схеме», «Штриховки», «Копирование образца», «Графический диктант» и др.

#### **Игры и упражнения на развитие памяти (14 часов)**

Выполнение игровых заданий, направленных на развитие произвольной памяти. Запоминание и воспроизведение пар: предмет – символ. Запоминание расположения предметов, изменения в картинках. Запоминание различных предметов (до семи штук). Запоминание цепочки из 5-7 слов (цифр). Запоминание последовательности событий. Выполнение заданий на точность зрительной памяти.

**Игры на развитие зрительной памяти:** «День – ночь», «Что пропало?», «Что изменилось?», «Парные картинки», «Рисунки – помощники», «Рассмотри картинку», «Я – фотоаппарат», «Запомни картинки», «Копирование образца», «Нарисуй по памяти», «Пуговицы» (цветные кружки), «Бусы» и др.

**Игры на развитие слуховой памяти:** «Что звучало?», «Каскад слов», «Снежный ком», «Повтори (назови) имена», «В кругу друзей», «Добавь слово» и др. Разучивание стихотворений, пословиц, загадок.

**Игры на развитие смысловой памяти,** смыслового запоминания: «Пара слов», «Магазин» и др. Игры на развитие словесной памяти: «Картинка по точкам» «Назови слова, которые...», «Повтори цепочку слов», «Кто больше запомнит», «Назови как можно больше слов по теме...», «Загадай (повтори) загадку», «Учим наизусть» и др.

#### **Игры и упражнения на развитие воображения (14 часов)**

**Практика.** Составление предметов из частей, преобразование одной фигуры, предмета в другой. Выделение основной характеристики предмета, абстрагируясь от второстепенных деталей. Преобразование абстрактных линий

и фигур в изображение реальных и волшебных предметов. Игры на развитие воображения: «Несуществующее животное», «Волшебные превращения», «Что было бы, если...», «Ассоциации», «Самое непохожее», «Новое назначение предмета», «Волшебная труба», «Оживление предметов», «Пантомима», «Камешки на берегу» и др. Выполнение упражнений: «Точки», «Комбинирование», «Дорисуй картинку», «Перевертыши», «Волшебная мозаика» и др.

#### **Логические игры и упражнения (14 часов)**

Освоение основных логических приемов. Сравнение: установление сходства и различия предметов по существенным признакам, групп предметов по численным характеристикам. Анализ – синтез: деление целого на части с установлением между ними связей; соединение, в том числе мысленное, в единое целое частей предмета. Классификация: распределение предметов по группам в соответствии с их существенными признаками. Ограничение: выделение одного или нескольких предметов из группы по определенному признаку, исключение «лишнего». Обобщение: мысленное объединение предметов в группу по их ключевым свойствам. Выявление закономерностей и их использование для выполнения задания. Логические цепочки. Закономерности в таблицах. Упражнения на обобщение и классификацию. Определение причины и последовательности событий. Задачи на

пространственное мышление. Знакомство с алгоритмом действия сравнения. Упражнения на сравнение: нахождения сходства и отличия. Решение словесных

логических задач. Упражнения на формирование обобщающих понятий. Выполнение заданий по схемам. Упражнения на развитие пространственно-временных представлений: «Тропинки», «Муха», «Графический диктант»,

«Было – стало», «Последовательные картинки», «Что было до...» и др. Игры и задания на развитие логического мышления: «Нелепицы», «Что лишнее», «Определи отношения», «Объяснялки», «Логические концовки»,

«Схематизация», «Домики», «Классификация», «Расставь по порядку», «Цепочка ассоциаций», «Орнаменты», «Комбинирование», «Логические цепочки», «Размести фигуры», «Найди пару» и др.

### **Подвижные игры (14 часов)**

**Теория - 4.** виды игр, история игр, техника безопасности.

**Практика-10.** групповые и индивидуальные игры. Игры на сплочения, на выявление лидерских качеств, на скорость и координацию, эстафеты.

Групповые игры без разделения на команды. Командные игры. Игры-эстафеты. Соревнования – поединки. Большая игра с малым мячом. Прягалки – скакалки. Спортивные развлечения и забавы на площадке. Разучивание специальных упражнений: построение и перестроение в шеренгу, в две шеренги, в круг, в колонну, фигурная маршировка.

Игры на развитие координации движения, скорости, ловкости, выносливости, гибкости, быстроты, внимания, на формирование правильной осанки, на расслабление мышц, подвижности суставов.

### **Настольные игры – 14 часов.**

**Теория-2. Инструктаж.**

**Практика -12ч. -** мемо (2ч) , дубль (2ч) , угадай персонажа (2ч), Пазлы (от простых к сложным (4ч), лабиринты (2ч), башня, глаз-алмаз, лото, шашки, морской бой (4ч)

### **Сюжетно-ролевые – 16 часов.**

**Теория – 4 Инструктаж.**

**Практика – 12 часов.**

Темы: «Семья», «Школа», «Поликлиника» («Больница», «Скорая помощь»), «Столовая», «Кафе», «Дорожное движение», «Водители».

### **Итоговое занятие – 2 часа.**

### **Список литературы**

1. Бурменская Г.В., Слуцкой В.М. "Одаренные дети". М., Прогресс, 1991
2. Величковский Б.Т., Кирпичев В.И., Суравегина И.Т. Здоровье человека и окружающая среда. Учебное пособие. М.: Новая школа, 1997.
3. Гильбух Ю.З. Внимание одаренные дети. М., Знание, 1991
4. Ивахненко М.Ф., Корабельников В.А. Живое прошлое Земли: Кн. Для учащихся. - М.: Просвещение, 1987.
5. Мажуга П.М., Хрисанфова Е.Н. От вероятного - к очевидному. - К.: Молодь, 1989.
6. Основы медицинских знаний учащихся: Проб. Учеб. Для сред. Учеб. Заведений под ред. М.И. Гоголева. - М.: Просвещение, 1991.
7. Удивительная планета Земля . Под ред. Н. Ярошенко. - ЗАО "Издательский Дом Ридерз Дайджест",2003.
8. Я познаю мир: Загадочные животные: Дет. Энцикл. / Н.Н. Непомнящий. - М.: ООО "Издательство АСТ", 2003.

**СОГЛАСОВАНО»**  
Зам. директора по УР  
Сайдова З.А.

**Приложение 1 к протоколу №1**  
заседания МС от 13.09.2025г.

**Календарный учебный график  
объединения «Клуб любознательных»  
на 2025-2026гг.**

<b>№ п/п</b>	<b>Месяц</b>	<b>Число</b>	<b>Время проведе- ния занятия</b>	<b>Форма занятия</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Место provеден- ия</b>	<b>Форма контроля</b>
1	Сентябрь	17			2	Вводное занятие. Знакомство с программой.	ДДТ	
	<b>Модуль I. Мир вокруг нас.</b>				<b>20</b>			
2	<b>Вселенная. Наша планета-Земля</b>				<b>12</b>		ДДТ	
3	Сентябрь	22		Беседа	2	Солнечная система. Земля. Солнце. Планеты. Смена дня и ночи, времён года. Легенды о созвездиях. Что такое звезды? Солнце – звезда. Полярная звезда. Какой материк нашей планеты самый холодный? Материки. Океаны. Карта полушарий. Глобус	ДДТ	Индивидуаль- ный опрос
4	Сентябрь	24		Демонстр-я	2	Практическая работа с глобусом и картой полушарий.	ДДТ	
5	Сентябрь	29		Беседа Демонстр-я	2	<b>Неживая природа.</b> Откуда берется дождь? Вода в природе. Свойства, состояния воды. Круговорот воды в природе. Вода в жизни животных, растений, человека. Экономия воды. Вода и наше здоровье.	ДДТ	Опрос
6	Октябрь	1		практикум	2	Практическая работа «Изучение свойств воды».	ДДТ	
7	Октябрь	6		Беседа	2	<b>Живая природа. Растения.</b> Как устроено растение? Как растения дышат? Роль воздуха в жизни растений. Почему осенью листья желтеют? Как деревья сбрасывают листья? Части растений. Признаки осени.	ДДТ	Опрос

						Изменения в жизни растений. Бережное отношение к растениям		
8	Октябрь	8		Экскурсия.	2	Экскурсия. Практическая работа. Практическая работа с коллекцией гербариев.	ДДТ	Анализ проделанной работы
<b>Мое здоровье</b>					<b>8</b>			
9		13		Беседа Демонстр-я	2	Строение тела. Скелет. Мышцы. Внутренние и внешние органы.	ДДТ	
10	Октябрь	15		Практикум Игра	2	Питание. Полезные и вредные продукты питания. Игра "Вкусно, полезно, вредно."	ДДТ	Опрос
11	Октябрь	20		Беседа Практикум	2	Меню здорового питания. Практическая работа	ДДТ	Опрос
12	Октябрь	22		Практикум	2	Сон. Режим дня. Гигиена. Составление режима дня	ДДТ	Анализ проделанной работы
<b>Модуль II.</b> <b>Развивающие игры</b>					<b>76</b>			
<b>Игры и упражнения на развитие внимания</b>					<b>14</b>			
13	Октябрь	27		Рассказ	2	Понятие «внимание» Тренировка концентрации внимания.	ДДТ	Опрос
14	Октябрь	29		Практикум Игра	2	Игра «Гимнастика внимания» Игра «Живое – неживое»	ДДТ	Наблюдение
15	Ноябрь	3		Демонстрация Игра	2	Игры на развитие слухового внимания: «Нелепицы», «Скажи наоборот», «Съедобное – несъедобное»	ДДТ	Наблюдение
16	Ноябрь	5		Практикум Игра	2	«Разные животные», «Слово заблудилось», «Будь внимателен», «Повторите»	ДДТ	Наблюдение
17	Ноябрь	10		Практикум Игра	2	«Обманные движения», «Из леса вышло пять крокодилов», «Рыба, птица, зверь», «Добавь слово», «Подбери пару к слову», «Волшебные слова», «Карлики и великаны»	ДДТ	Наблюдение

18	Ноябрь	12		Игра	<b>2</b>	Игры на развитие зрительного внимания «Найди отличия», «Расставь точки», «Лабиринты», «Цифровая таблица»,	ДДТ	Наблюдение
19	Ноябрь	17		игра	<b>2</b>	«Садовник», «Шифровка», «Муха»	ДДТ	Лист успеха
<b>Игры и упражнения на развитие восприятия</b>					<b>14</b>			
20	Ноябрь	19		Показ, рассказ	<b>2</b>	Понятие «восприятие». Игры на развитие слухового восприятия. Моделирование предметов из плоскостных элементов.	ДДТ	Опрос
21	Ноябрь	24		демонстрация	<b>2</b>	Разрезные картинки. Определение предмета по его элементу. Дорисовывание объектов.	ДДТ	Анализ проделанной работы
22	Ноябрь	26		Практикум Игра	<b>2</b>	Обводки. Соединение по точкам. Выделение элементов объекта. Определение объектов по схематичным изображениям.	ДДТ	Анализ проделанной работы
23	Декабрь	1		Практикум Игра	<b>2</b>	Выделение признаков предметов. Выделение объектов из наложенных друг на друга.	ДДТ	Анализ проделанной работы
24	Декабрь	3		Практикум Игра	<b>2</b>	Упражнения на развитие целостности восприятия. Нахождение изображения по образцу. Соотношение понятий и предметов.	ДДТ	Наблюдение
25	Декабрь	8		Практикум Игра	<b>2</b>	Игры на развитие слухового восприятия: «Что слышно», «Испорченный телефон», «Хлопки», «Веселый счет»	ДДТ	Наблюдение
26	Декабрь	10		Практикум Игра	<b>2</b>	Игры на развитие зрительного восприятия: «Какая цифра спряталась», «Что изменилось», «Эталоны», «Узнай предмет», «Составь картинку», «Ассоциации»	ДДТ	Наблюдение
<b>Выполнение графических заданий</b>					<b>6</b>			
27	Декабрь	15		практикум	<b>2</b>	«Раскрашивание по схеме»,	ДДТ	Анализ проделанной работы

28	Декабрь	17		практикум	<b>2</b>	«Штриховки» , «Копирование образца»	ДДТ	Анализ проделанной работы
29	Декабрь	22		Практикум Игра	<b>2</b>	«Графический диктант»	ДДТ	Анализ проделанной работы
<b>Игры и упражнения на развитие памяти</b>				<b>14</b>				
30	Декабрь	24		Беседа Практикум Игра	<b>2</b>	Понятие «память». Запоминание и воспроизведение пар: предмет – символ. «День – ночь», «Что пропало?», «Что изменилось?», «Парные картинки»,	ДДТ	Опрос
31	Декабрь	29		Практикум	<b>2</b>	Запоминание расположения предметов, изменения в картинках. Запоминание различных предметов (до семи штук). «Я – фотоаппарат», «Запомни картинки»,	ДДТ	Анализ проделанной работы
32	Январь	31		Практикум	<b>2</b>	Запоминание последовательности событий. «Копирование образца», «Нарисуй по памяти», «Пуговицы» (цветные кружки), «Бусы»	ДДТ	Опрос
33	Январь	12		Практикум	<b>2</b>	<i>Игры на развитие слуховой памяти:</i> «Что звучало?», «Каскад слов», «Снежный ком», «Повтори (назови) имена», «В кругу друзей», «	ДДТ	Анализ проделанной работы
34	Январь	14		Практикум	<b>2</b>	Добавь слово» и др. Разучивание стихотворений, пословиц, загадок	ДДТ	
35	Январь	19		Практикум	<b>2</b>	Игры на развитие словесной памяти: «Картинка по точкам» «Назови слова, которые...», «Повтори цепочку слов», «Кто больше запомнит»,	ДДТ	Анализ проделанной работы
36	Январь	21		Практикум	<b>2</b>	«Назови как можно больше слов по теме...», «Загадай (повтори) загадку», «Учим наизусть»	ДДТ	
<b>Игры и упражнения на развитие воображения</b>				<b>14</b>				
37	Январь	26		Практикум	<b>2</b>	Составление предметов из частей, преобразование одной фигуры, предмета в другой.	ДДТ	Анализ проделанной работы
38	Январь	28		Демонстра	<b>2</b>	Игры на развитие воображения: «Несуществующее	ДДТ	Наблюдение

				ция		животное» Творческая работа: придумать птицу или животное из контура ладошки на бумаге		
39	Февраль	2		Практикум	<b>2</b>	«Волшебные превращения», «Что было бы, если...»	ДДТ	
40	Февраль	4		Практикум	<b>2</b>	«Самое непохожее», «Новое назначение предмета», «Волшебная труба», «Оживление предметов»	ДДТ	Наблюдение
41	Февраль	9		Игра	<b>2</b>	« Выполнение упражнений: «Точки», «Комбинирование», Пантомима»,	ДДТ	Наблюдение
42	Февраль	11			<b>2</b>	«Камешки на берегу», «Дорисуй картинку»,	ДДТ	Наблюдение
43	Февраль	16		Демонстрация	<b>2</b>	«Перевертыши», «Волшебная мозаика»	ДДТ	Опрос
<b>Логические игры и упражнения</b>				<b>14</b>				
44	Февраль	18		Практикум Игра	<b>2</b>	Понятие «логика». Логические загадки.	ДДТ	
45	Февраль	23		Беседа Практикум Игра	<b>2</b>	Освоение основных логических приемов. Сравнение: установление сходства и различия предметов по существенным признакам, групп предметов по численным характеристикам. «Что лишнее», «Определи отношения»,	ДДТ	Анализ проделанной работы
46	Февраль	25		Беседа Практикум Игра	<b>2</b>	Анализ – синтез: деление целого на части с установлением между ними связей; соединение, в том числе мысленное, в единое целое частей предмета.	ДДТ	Наблюдение
47	Март	2		Беседа Практикум Игра	<b>2</b>	Классификация: распределение предметов по группам в соответствии с их существенными признаками. «Классификация», «Расставь по порядку»	ДДТ	Анализ проделанной работы
48	Март	4		Беседа Практикум Игра	<b>2</b>	Ограничение: выделение одного или нескольких предметов из группы по определенному признаку, исключение «лишнего». «Нелепицы», «Что лишнее»	ДДТ	Анализ проделанной работы

49	Март	9		Беседа Практикум Игра	2	Обобщение: мысленное объединение предметов в группу по их ключевым свойствам. «Цепочка ассоциаций», «Орнаменты», «Комбинирование»,	ДДТ	Анализ проделанной работы
50	Март	11		Практикум	2	«Логические цепочки», «Размести фигуры», «Найди пару»	ДДТ	Анализ проделанной работы
<b>Модуль III</b> <b>Движение-сила-ум</b>				<b>44</b>				
<b>Подвижные игры</b>				<b>14</b>				
51	Март	16		Практикум	2	Виды игр. История игр. Техника безопасности.	ДДТ	Беседа
52	Март	18		Демонстрация	2	Групповые игры без разделения на команды. Игры на сплочение «ЭХО», «ГОРЯЧАЯ КАРТОШКА»	ДДТ	Наблюдение
53	Март	23		практикум	2	Командные игры. Игры-эстафеты.	ДДТ	Наблюдение
54	Март	25		практикум	2	Соревнования – поединки.	ДДТ	Наблюдение
55	Апрель	1		практикум	2	Большая игра с малым мячом. Прыгалки – скакалки.	ДДТ	Наблюдение
56	Апрель	6		Беседа Практикум Игра	2	Спортивные развлечения и забавы на площадке. Разучивание специальных упражнений: построение и перестроение в шеренгу, в две шеренги, в круг, в колонну, фигурная маршировка.	ДДТ	Анализ проделанной работы
57	Апрель	8		Беседа Практикум Игра	2	Игры на развитие координации движения, скорости, ловкости, выносливости, гибкости, быстроты, внимания, на формирование правильной осанки, на расслабление мышц, подвижности суставов.	ДДТ	Анализ проделанной работы
<b>Настольные игры</b>				<b>14</b>				
58	Апрель	13		Практикум	2	<b>Инструктаж</b>	ДДТ	Наблюдение

59	Апрель	15		Знакомство Демонстра- ция	<b>2</b>	Мемо Дубль	ДДТ	Наблюдение
60	Апрель	20		Практикум	<b>2</b>	Угадай персонаж	ДДТ	Наблюдение
61				Практикум	<b>2</b>	Пазлы простые	ДДТ	
62	Апрель	22		Игры	<b>2</b>	Пазлы сложные		Наблюдение
63	Апрель	27		Игры	<b>2</b>	Лабиринты лото, шашки	ДДТ	Наблюдение
64	Апрель	29		Практикум	<b>2</b>	Морской бой	ДДТ	Беседа
<b>Сюжетно-ролевые игры</b>				<b>16</b>				
65	Май	4		Практикум	<b>2</b>	Понятие «сюжет», «роль». Инструктаж.	ДДТ	Наблюдение
66	Май	6		Беседа Практикум Игра	<b>2</b>	<b>Тема: «Семья»:</b> Встречаем гостей Сервировка стола	ДДТ	Наблюдение
67	Май	11		Беседа Практикум Игра	<b>2</b>	<b>Тема: «Школа»</b> Дидактическая игра «Собери портфель», Рисование «Наша школа».	ДДТ	Наблюдение
68	Май	13		Беседа Практикум Игра	<b>2</b>	<b>Тема: «Поликлиника»</b> <b>(«Больница», «Скорая помощь»)</b> Дидактические игры: «Кому что нужно для работы», «Кто назовет больше действий», «Ясочка простудилась»	ДДТ	Анализ проделанной работы
69	Май	18		Беседа Практикум Игра	<b>2</b>	<b>Тема: «Столовая», «Кафе»</b> Использование ИКТ-технологий - познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры	ДДТ	Анализ проделанной работы
70	Май	20		Беседа Практикум	<b>2</b>	<b>Тема: «Дорожное движение»</b> <b>«Водители»</b>	ДДТ	Анализ проделанной

				Игра		Правила дорожного движения. Изучение дорожных знаков. Дидактические игры: «Домино – дорожные знаки», «Транспорт»		работы
71	Май	25		Беседа Практикум Игра	2	<b>Викторина "Что делать если..."</b>	ДДТ	Анализ проделанной работы
72	Май	27		Обобщение	2	<b>Заключительное занятие</b>	ДДТ	Награждение
<b>ИТОГО</b>				<b>144 ч.</b>				