

Лангепасское городское муниципальное автономное дошкольное образовательное  
учреждение  
«Детский сад общеразвивающего вида №2 «Брусничка»

РАССМОТРЕНО:

на Методическом совете учреждения

Протокол от « 15 » 08 20 12 № 1

заведующий ЛГ МАДОУ «ДСОВ №2 «Брусничка»

А.Н.Маркова



**Дополнительная общеобразовательная  
программа дошкольного образования  
познавательно-речевой направленности  
«Развивайка»**

Педагог:

Шманцарь Вероника Валентиновна

### **Пояснительная записка.**

Ребенок, вступая в жизнь, познает не только реальный мир, но и учится понимать мир условностей: знаки и символы, обозначающие эти реальные вещи и явления. Эти знаки он использует в жизни, особенно при усвоении основ наук.

Освоение знаковых систем играет огромную роль в психическом развитии ребенка. Однако чтобы пользоваться знаками и символами, нужно овладеть специфическими знаково-символическими действиями: замещением, кодированием, декодированием. Для реализации задач воспитания и развития детей дошкольного возраста широко используются разного рода знаки, символы, схемы.

Тем не менее, для многих детей сложно различать предмет и знак, его обозначающий, проводить анализ изображения, понимать смысл рисунков, устанавливать последовательность сюжетных картинок, декодировать схемы, карты. В современной практике обучения и воспитания детей существует разрыв между явлением, предметом и знаком. Вчерашний дошкольник, придя в школу, сразу же попадает в мир буквенно-цифровой символики.

### **Актуальность программы.**

Формальное усвоение символики сопровождается таким негативным явлением, как опредмечивание ребенком условно-символических моделей.

Известно, что дети при изучении языка или математики часто не подозревают о существовании других возможных систем записи слов или систем счисления. Для них звук и буква, число и цифра неразличимы. Эти трудности связаны с тем, что дети нигде специально не знакомятся с особой областью - знаковой и закономерностями ее построения. Тот опыт, который они приобретают в игровой, изобразительной и других видах деятельности до школы, играют большую роль в формировании знаково-символической функции сознания. Но прежде чем использовать научную символику, важно познакомить детей с более понятными им символами - теми, которые окружают их в жизни, встречаются на улицах, в магазинах и т.д.

Предлагаемая программа и направлена на то, чтобы помочь детям увидеть эту реальность, познакомить с разными типами обозначений и принципами их построения.

**Цель** программы: Формирование знаково-символической функции сознания посредством игровой деятельности.

**Задачи** программы:

*Образовательные:*

- расширять представления детей о знаках и символах, о закономерностях их построения;
- формировать умения объединять объекты в группы и классы на основе выделения существенных признаков объектов.

*Развивающие:*

- развивать навыки практического использования знаков, ориентации ребёнка в повседневной жизни;
- развивать логическое мышление, творческое воображение, произвольную память.

*Воспитательные:*

Воспитывать самостоятельность, инициативность, усидчивость, умение доводить начатое дело до конца.

**Новизной программы** по развитию интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста является система игр и игровых упражнений поэтапного формирования знаково-символической функции сознания дошкольников с учётом возрастных особенностей, регионального компонента, условий ДОУ.

Основой организации работы с детьми является следующая система **дидактических принципов:**

- Принцип психологической комфортности (создается образовательная среда, обеспечивающая снятие всех стрессообразующих факторов);
- Принцип деятельности (новое знание вводится не в готовом виде, а через самостоятельное «открытие» его детьми);

- Принцип вариативности (формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора);
- Принцип творчества (ориентация на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности).

**Педагогическая целесообразность** программы в том, что она рассматривается как многосторонний процесс, связанный с развитием у детей интеллектуальных возможностей, памяти, внимания, восприятия, помогает раскрытию его индивидуальных и личностных особенностей. Способствует умению свободно пользоваться полученными знаниями, самостоятельно их находить и применять в повседневной жизни; формированию универсальных учебных действий, особую группу которых составляют знаково-символические действия:

- моделирование - преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- преобразование модели с целью выявления общих законов, определяющих данную предметную область.

**Отличительные особенности** данной образовательной программы заключаются в отборе содержания дидактического материала, методах и приёмах, формах работы на разных этапах формирования знаково-символической функции сознания дошкольников.

Занятия по реализации программы «Развивайка» носит игровой характер, имеют практическую направленность. Общение во время игровой деятельности создаёт благоприятные условия для интеллектуального воспитания личности, развитие познавательной активности и творческой самореализации воспитанников.

Программа разработана на основе методических разработок Е.Е. Сапоговой «Азбука воображения», Н.Г. Салминой «Путешествие в мир знаков».

В программе прослеживаются межпредметные связи с другими образовательными областями: «Художественное творчество», «Познание», «Коммуникация», «Социализация».

Направленность программы «Развивайка» является:

- по содержанию – познавательно-речевой;
- по времени реализации - годичной.

Работа проводится вне занятий, 2 раза в неделю по 30 минут. Возраст обучающихся: старший дошкольный возраст (5-7 лет).

Занятия проводятся со всей группой или подгруппами, в зависимости от поставленных дидактических задач, формы организации обучения.

### **Особенности старшего дошкольного возраста.**

На протяжении дошкольного возраста знаково-символическая деятельность интенсивно развивается как внешняя в форме игровой, речевой, изобразительной деятельности.

Первым итогом изменения знаково-символического замещения можно считать нарастание возможностей осознания ребенком различий между заместителем и замещаемым содержанием.

Дети способны считывать знаковую запись игровой ситуации, использовать одни предметы в функции других, сопоставлять несколько рядов предметов с заданными игровыми функциями.

Дошкольники овладели разрозненными действиями замещения и используют простейшие формы символизации. Основное средство познания – сенсорные эталоны, и именно их как первые единицы образного познания ребенок начал использовать как символы.

К пяти-шести годам отмечается возможность улавливать отношения между предметом и разными формами его обозначения, выполнять индивидуальные графические знаки и знаки для других. Труднее всего различение обозначения и обозначаемого дается в речи, где вплоть до начала школьного обучения дети с трудом понимают, что знак, имя вещи не является ее неотъемлемым свойством.

На протяжении дошкольного возраста расширяется число языков, которые осваивает ребенок для передачи одного и того же содержания, которые он может читать и использовать в своих целях: язык игровых замещений, графический язык, язык конструирования, пластический язык танца и жестов и другие.

Вначале дети легче считают язык конкретики (понимают возможности замещения предмета похожей на него вещью или игрушкой; соглашаются заместить один предмет другим, только если в них может быть усмотрено нечто общее), а к шести-семи годам ребенок легче ориентируется в элементах языка абстракций (может заместить знакомые предметы абстрактными геометрическими формами, устанавливает произвольные связи между трудно сопоставимыми предметами и т. д.). Кроме того, нарастает самостоятельность в выборе языка кодирования: ребенок легче сам подбирает заместители, меньше зависит от заместителей, предлагаемых взрослым.

Старшие дошкольники принципиально готовы использовать любые предметы в качестве заместителей чего угодно, так как легче удерживают в сознании правила замещения и меньше находятся под влиянием непосредственной ситуации и конкретных признаков обозначаемого содержания. Их не смущает даже необходимость заменять разные предметы одинаковыми, и они готовы действовать в таких ситуациях, хотя иногда и путаются, что есть что, и стараются как-то пометить заместители, чтобы различать их.

Такие изменения, являются свидетельством перехода знаково-символической деятельности на качественно новый уровень - моделирование.

Вначале ребенок начинает выделять наглядные структуры. И в данный момент решающую роль начинают играть наглядные модели, которые передают строение объектов и отношение между ними. В это время именно модельные представления могут нести символическую нагрузку. Развиваются умственные способности путем усвоения действий с

наглядными символами. Формируются различные формы символизации (графические модели предметов – применяемые при решении конструктивных задач; графический план - используемый при ознакомлении с пространственными отношениями). Дети к 5 годам могут переходить к выражению своего отношения к действительности с помощью определенной структуры в своих рисунках, постройках. Сюда же относятся и моделирование социальных функций и отношений в игре, овладение нормами и правилами поведения.

К концу дошкольного возраста для выражения своего отношения к персонажам, самому себе, жизненным ситуациям дети начинают обращаться к общепринятой символике (плохое настроение – дождь; дружба – рукопожатие).

Далее дети переходят к выделению скрытых, не наглядных характеристик действительности. Начинается целенаправленное развитие различных форм символизации и включение в решение интеллектуальных задач для последующего развития познавательных и творческих способностей. Дети овладевают способностью к построению символической модели по ситуации и по собственному замыслу. К концу дошкольного возраста особую роль начинает играть словесное опосредствование. Здесь за словом, его значением для ребенка начинает выступать не только предмет, но и некоторая идея, носителем которой может быть данный предмет. Таким образом, слово, его значение, начинают приобретать символическую нагрузку, в качестве символа выступает фиксированное в слове скрытое свойство объекта.

Конечно, для дошкольного возраста можно говорить лишь о началах моделирования и зачатках экспериментирования, потому что эти процессы развиваются на протяжении всей жизни человека, чему способствует обучение и собственная интеллектуальная деятельность.

### **Ожидаемые результаты освоения программы.**

К концу воспитанники освоят:

- умение объединять объекты в группы на основе выделения существенных признаков;

- навык использования предметов – заместителей как средств в сюжетно – ролевой игре;

- правила создания знаков;

- кодирование и декодирование знаков и символов;

- практическое использование знаков в повседневной жизни;

- умение пользоваться описаниями и схемами.

**Диагностика по выявлению уровня сформированности знаково-символической функции сознания детей в соответствии с задачами образовательной услуги «Развивайка».**

**Критерии:**

1. Соотносить знак и реальный предмет, замещаемый знаком;
2. Создавать знаки, отражающие реальность;
3. Манипулировать, действовать с символами и моделями реальности;
4. Обобщать и классифицировать предметы.

**Показатели:**

1. Ребёнок правильно подбирает карточки символического и натуралистического изображения, обстоятельно, объясняет, почему подобраны символические аналогии.
2. Схематично отображает рисунки, выделяя основной признак.
3. Использует все знаки верно, придумывая адекватные знаку события сказки.
4. Объединяет объекты в группы на основе выделения существенных признаков объектов, родовых отношений. Подвергает результативность своей работы с помощью знаковых обозначений.

**1. Методика «Подбери символ к изображению».**

Задача: изучить способность соотносить знак и реальный предмет.

Материал: карточки с символами, натуралистические изображения (дом, река, солнце, человек, метель, книга).

Руководство: ребёнку предлагаются карточки с символами, и дается следующее объяснение: «Я даю тебе карточки, рассмотри их получше. Это условные изображения некоторых предметов, которые тебе хорошо знакомы. Сейчас я покажу тебе разные предметы, а ты будешь подбирать соответствующее предмету изображение».

Перед ребенком выкладываются все изображения сразу, и ему предлагается положить под каждым изображением символ, его отражающий. В процессе выбора ребенком той или иной карточки педагог просит пояснить, почему выбрана именно эта карточка.

Высокий уровень: ребенок правильно подобрал карточки; сумел обстоятельно объяснить, почему подобрана именно эта карточка, например «я, взял эту карточку, потому что по форме похоже на дом, у дома сверху треугольная крыша и здесь так же» или «для книги – этот знак, потому что книгу читают, как и буквы».

Средний уровень: ребенок правильно подобрал карточки; не сумел правильно обстоятельно объяснить, почему подобрана именно эта карточка (руководствуется суждениями типа: «похоже»); отказывается от объяснения («не знаю»); проводит неверные символические аналогии («для реки подходит этот знак, потому что здесь изображены две змеи, которые плывут в воде»).

Низкий уровень: ребенок не смог правильно подобрать карточки.

## 2. Методика Е.Е. Сапогова «Расскажи сказку».

Задача: изучить способность манипулировать, действовать с данными символами и моделями реальности.

Материал: карточки – символы (кирпич, черный кружок, сжатая в кулак, «плюс», «восклицательный знак»).

Руководство: воспитатель объясняет значения каждого символа, приводит примеры из сказок, отражающие значения каждого символа. Например «запрет»: Говорила Аленушка братцу: «Не пей с копытца, козленочком станешь»; встреча с дарителем, с другом, помощником (знак

«плюс»): «Сказала печка, поешь моего пирожка, я тебя спрячу». Далее детей просят привести примеры из реальных или придуманных сказочных сюжетов на каждый знак, чтобы закрепить понимание знаков. Для ребенка выкладываются знаки в определенной последовательности, и предлагается придумать сказку по этим знакам. Если ребенок забыл о значении знака, оно напоминает.

Высокий уровень: ребенок использовал все знаки верно, придумывая адекватные знаку события сказки, ребенок составил развернутую сказку, в которой опора на знаки – лишь как на сюжетобразующие моменты.

Средний уровень: ребенок использовал все (или почти все, за исключением 1-2 знаков) верно, придумывая адекватные знаку события сказки, при составлении сказки ребенок склонен к формальному переходу со знака на знак, не разворачивая сказочный сюжет.

Низкий уровень: ребенок использовал многие знаки (более 3) неверно, придумывая неадекватные знаку события сказки, что отражает непонимание сути сказки.

#### Учебно-тематический план

| №  | Тема занятий                                                                          | Всего   |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------|---------|
|    | <b>Месяц Октябрь</b>                                                                  |         |
| 1. | Презентация студии «Развивайка»                                                       | 30 мин. |
| 2. | Диагностическое обследование по методике «Подбери символ к изображению» Салминой И.Г. | 30 мин. |
| 3. | «День рождения Мухи-Цокотухи» (С/Р игра)                                              | 30 мин. |
| 4. | «Прогулка» (П/И, Д/И)                                                                 | 30 мин. |
| 5. | «Волшебная стрелка» (Д/И)                                                             | 30 мин. |
| 6. | «Все профессии важны» (Н/П игры, Д/И)                                                 | 30 мин. |
| 7. | «Новоселье» (Сюжетно-игровое занятие)                                                 | 30 мин. |
| 8. | «Мозаика»                                                                             | 30 мин. |

|       |                                                               |         |
|-------|---------------------------------------------------------------|---------|
| 9.    | «Герои сказок» (Д/И)                                          | 30 мин. |
|       | <b>Месяц Ноябрь</b>                                           |         |
| 10.   | «Четвёртый лишний» (Д/И)                                      | 30 мин. |
| 11.   | «Больница» (С/Р игра)                                         | 30 мин. |
| 12.   | «Ждём гостей» (Д/И)                                           | 30 мин. |
| 13.   | «Кофе» (С/Р игра)                                             | 30 мин. |
| 14.   | «Уроки Дракоши» (Д/И)                                         | 30 мин. |
| 15.   | «Постройка» (конструирование)                                 | 30 мин. |
| 16.   | «Времена года» (Д/И)                                          | 30 мин. |
| 17.   | «Мамины помощники» (Сюжетно- игровое занятие)                 | 30 мин. |
|       | <b>Месяц Декабрь</b>                                          |         |
| 18.   | «Придумай сам» (Д/И)                                          | 30 мин. |
| 19.   | «Запоминалки» (Д/И)                                           | 30 мин. |
| 20.   | «Весёлый магазин» (Д/И)                                       | 30 мин. |
| 21.   | «Рыбы, птицы, звери» (Д/И)                                    | 30 мин. |
| 22.   | «Путешествие на необитаемый остров» (Сюжетно-игровое занятие) | 30 мин. |
| 23.   | «Поезд» (Д/И)                                                 | 30 мин. |
| 24.   | «Кошачье лото» (Д/И)                                          | 30 мин. |
| 25.   | «Театр» (С/Р игра)                                            | 30 мин. |
|       | <b>Месяц Январь</b>                                           |         |
| 26.   | «Путешествие в новогоднюю сказку» (С/Р игра)                  | 30 мин. |
| 27-31 | «Знаки вокруг нас» (Д/З 1-30)                                 | 2ч30мин |
|       | <b>Месяц Февраль</b>                                          |         |
| 32.   | «Спасатели» (С/Р игра)                                        | 30 мин. |
| 33-38 | «Знаки вокруг нас» (Д/З 31-59)                                | 3ч      |
|       | <b>Месяц Март</b>                                             |         |
| 39.   | «Салон красоты» (С/Р игра)                                    | 30 мин. |

|                     |                                                       |         |
|---------------------|-------------------------------------------------------|---------|
| 40-42               | «Что можно использовать в качестве знаков» (Д/З 1-20) | 1ч30мин |
| 43                  | «Как возникают знаки» (Д/З 1-8)                       | 30 мин. |
| 44-46               | «Можно ли самим создавать знаки» (Д/З 1-13)           | 1ч30мин |
| <b>Месяц Апрель</b> |                                                       |         |
| 47.                 | «Космонавты» (С/Р игра)                               | 30 мин. |
| 48-51               | «Можно ли самим создавать знаки» (Д/З 14-19)          | 2ч      |
| 52-55               | «Как можно обозначать» (Д/З 1-10)                     | 2ч      |
| <b>Месяц Май</b>    |                                                       |         |
| 56-59               | «Символы в реальности и в сказках» (Д/З 1-18)         | 2ч      |
| 60                  | «ГИБДД» (С/Р игра)                                    | 30 мин  |
| 61-62               | Контрольно – срезовое задание «Расскажи сказку»       | 1ч.     |
| <b>Итого</b>        |                                                       | 31ч .   |

#### **\*Раздел 1 Знаки вокруг нас**

*Цель:* Знакомство детей с особой областью реальности - знаками, которые окружают нас в городе, метро, магазине и др.; правильное декодирование обозначений объектов. Дети в процессе выполнения заданий узнают, что можно обозначить знаками.

В данном разделе для отработки знакового содержания, умения кодировать и декодировать используется различный материал. Номера заданий соответствуют номерам страниц альбома.

*Задания 1-4* - Обозначение объектов, действий, правил поведения в метро, ориентиров. Предлагаются знаки, используемые в реальной жизни.

*Задания 5-7* - Составление по ряду знаков рассказов об аэропорте или вокзале (в зависимости от опыта детей).

*Задания 8-10* - даются картинки разных отделов магазинов, *14* - секций стадиона, *15* - кабинетов школы, *37* - детской площадки.

К ним предлагается ряд знаков, которые нужно соединить с пустыми табличками. Дети должны выбрать подходящие обозначения.

*Задания 13,35, 38* - Используются знаки-пиктограммы, применяемые в спорте.

*Задание 16* - *Определить*, какой выключатель подходит для конфорок на плите по обозначениям, данным на передней панели плиты.

*Задание 17* - В домике живут сказочные герои: Винни Пух, Пятачок, Кролик, Тигра. У каждого - свой звонок. Нужно определить, где, чей звонок, на основе расположения квартир каждого героя.

*Задание 18* - Построить из разных квадратиков домик для Чебурашки. Место для каждого квадрата указывает точка в одной из частей домика.

*Задания 19,20* - Сложить узор. Место каждой детали узора указано черной точкой в одной из частей домика.

*Задания 21,22* - Обозначение погоды, времен года.

*Задание 23* - Обозначение направления стрелкой. При недостаточности этих заданий можно использовать для отработки любые картинки с изображением движения (бабочки, человека, зайца, машин и др.).

*Задания 25,26,32,34* - Использование цвета и других средств в качестве знака. Здесь важно привлечь опыт детей, чтобы на занятии фигурировало как можно больше примеров использования цвета в качестве знака (светофор, флаги и др.). *Задания 27,28,31* - Обозначение настроения с помощью мимики.

*Задания 29, 33* - Обозначение состояния с помощью позы, походки. *Задания 30* - Обозначение возраста с помощью почерка, походки.

*Задания 36,38,39,40* - Обозначение последовательности действий, событий.

*Задания 41-43* - Определение направления движения автобусов, трамваев, паровозов по знакам на указателях.

*Задания 44-47* - Справа на листе с заданием представлена последовательность геометрических фигур, которая соответствует последовательности шагов. Слева - около фигуры - стрелка, она показывает, в каком направлении нужно двигаться (влево, вправо, вверх, вниз) по клеточному полю. Рядом со стрелкой стоит цифра - она показывает, сколько клеток в этом направлении нужно пройти.

Точка на поле обозначает начало движения.

*Задания 48,50* - Нарисована схема (типа «дерево»), где, двигаясь по ветвям, на каждой из которых дается обозначение какого-то признака; нужно найти место для каждого домика.

Например, задание 48.

Первые три отрезка обозначают раскраску крыши (знак «крыша» слева на рисунке). Левый отрезок: клетчатая крыша - У домов по среднему отрезку - полосатая крыша. У домов по правому отрезку - крыша в горошек.

Итак: у первого и второго домиков - крыша в клеточку, у третьего и четвертого - полосатая крыша, у пятого и шестого домиков - в горошек.

Это *первый этап* схемы.

*Второй этап* схемы - обозначает раскраску дома (слева).

От первого левого отрезка на первом этапе идут два отрезка на втором этапе.

На втором этапе левый отрезок - дом полосатый ( ), второй отрезок слева ведет к дому в горошек ( ).

Итак, раскраска 1-го дома - в полоску, 2-й дом - в горошек, 3-ий дом - в клеточку, 4-ый дом - в полоску, 5-ый дом - в горошек, 6-ой дом - в клетку.

*Задания 49-53* - Обратная задача к заданиям. Даны знаки и их значения, изображен маршрут движения на поле от начальной точки. Нужно определить последовательность знаков (заполнить таблицу порядка знаков).

*Задания 54,55* - Вариант предыдущих заданий. Вместо «дерева» используется лабиринт (нужно найти соответствующую линию, собирая по дороге человечка, который живет в этом доме). Двигаться нужно снизу вверх.

Нижний ряд фигурок указывает на форму головы человечка, ряд на середине пути - туловище, ряд около дома - ноги человечка.

*Задания 56,57* - Введение знаков для обозначения размера объекта, количества объектов.

*Задания 58,59* - Введение знаков для отрицания (зачеркивание). Например: «Не сидеть! Не бежать!».

## **Раздел 2. Что можно использовать в качестве знаков?**

*Цель:* знакомство детей с тем, что можно использовать в качестве знаков. Задания предполагают употребление в качестве знаков рисунков, цвета, геометрических фигур, жестов, звуков, стрелок, цифр, букв и других предметов, действий и форм. Особое место занимают задания на понимание схем, построение планов и ориентировку в плане.

*Задание 1* - Рассмотреть рисунок дома, в котором живет Малыш. Выбрать из набора знаков таблички для обозначения комнат, соединить линией каждый знак с соответствующим местом на рисунке.

используются для обозначения рядов и мест. Определив это, нужно закрасить все билетки. Только после этого можно найти место определенного билетика.

*Задания 20 - 22* Обозначения рядов и мест даны вразброс. По ним нужно определить, как построена система обозначения мест в зале. В соответствии с этим нужно закрасить все билетки и потом найти место. Если ребенок может определить место без предварительного закрашивания всех мест, это хорошо.

### **Раздел 3. Как возникают знаки? Можно ли самим создавать знаки?**

*Цель:* в данном разделе задания вводят детей в историю возникновения знаков. В первых заданиях используются знаки, которые специально не создаются человеком (например, следы). Дети знакомятся с пиктограммами, которые используются для передачи сообщения. Далее дети знакомятся с различными системами знаков, языками (семафорные флажки, азбука Морзе, язык жестов и др.).

До этого раздела задания включали декодирование, то есть ребенок отгадывал обозначения. Начиная с этого раздела, дети учатся создавать знаки сами; используя разные средства обозначения.

*Задания 1-3* - Отгадать, кому принадлежат следы, какие события происходили на рисунках. Предварительно на прогулке с детьми можно поговорить о следах, рассмотреть отпечатки обуви, следы машины, собаки, птиц и др.

Как писали давным-давно? Что такое пиктограмма?

*Задание 4* - Пиктограмма-письмо рисунками. Составить сообщение, используя предложенные рисунки.

Письмо буквами. Разговор с помощью знаков.

Использование слов в качестве обозначений объектов. Дается написание одного и того же слова на разных языках. Можно использовать и другие примеры.

*Задание 5* - Детей знакомят с примерами обозначения понятий с помощью сигнальных флажков; предлагают, используя флажки, изобразить следующие ситуации: «Я везу почту», «Вы идёте в сторону опасности», «Человек за бортом!».

*Задание 6* - Расшифровать слова (например, «море», «яма»).

*Задание 7* - Даются знаки, которые нужно использовать в десятичной системе счисления. Используя эти знаки, нужно записать ряд чисел. Например: - Сколько лет черепахе?

*Задания 8* - Даются слова и рядом - запись этих слов не буквами, а знаками: геометрические фигуры, цвет, цифры. Нужно определить, какая буква, каким знаком обозначается, и записать слово «коса» при помощи геометрических форм, цвета, цифр. Правильный ответ:

*Можно ли самим создавать знаки?*

*Задание 1* - Обозначить на табличках полки книжного шкафа так, чтобы сразу было понятно, что на верхней полке находятся книги о животных, на средней - волшебные сказки, на нижней полке - книги о приключениях.

Можно предложить детям расставить свои книги дома, придумать для книжных полок разные обозначения и прикрепить их к полкам.

*Задание 2* - В качестве знака можно использовать самые разные средства. В задании используется «цветочный язык». Предварительно нужно дать детям некоторые сведения о существующем «языке цветов». В данном задании связь сообщения и знака - произвольная. Дети сами придумывают, какое сообщение можно передать с помощью того или иного цвета, аналогично тому, как это делают сказочные герои.

Пользуясь символикой сказочных героев, дети должны определить, кто в каком домике живет.

*Задание 3,4* - Придумать обозначения для полочек в шкафу Мальвины, нарисовать эти знаки на соответствующих табличках, расположенных на дверях шкафа.

Можно предложить детям нарисовать такие обозначения и для себя, аккуратно разложив сначала все свои вещи.

*Задания 2-5* - В заданиях на схеме обозначены дома, в которых живут сказочные герои. Паровозики должны развести всех домой по очереди - в том порядке, в каком расположены вагончики. Каждый паровозик отправляется с вокзала. Нужно найти самый короткий путь (проехать минимальное число станций-домов), возможный для каждого пассажира, не проезжая дважды по одному и тому же пути.

*Задание 6* - Какой цвет светофора должен гореть на каждом рисунке? Раскрасить светофор нужным цветом в соответствии с ситуацией на рисунке.

*Задание 7* - Прочертить карандашом путь от человечка к выходу, в соответствии со знаками на рисунке.

*Задание 8* - (по сказке «Али-Баба и сорок разбойников»). На первом рисунке - найти дом Али-Бабы.

Второй рисунок-загадка - можно ли сейчас найти дом Али-Бабы? Почему? (Найти дом нельзя, так как все ворота обозначены одинаковыми фигурами.)

Можно ли будет найти дом Али-Бабы, если все ворота будут обозначены разными фигурками? (Да, если будет известно значение каждого знака, то есть какая фигурка, чей дом обозначает.)

*Задание 9* - Использование в качестве знаков геометрических фигур и наборов из них.

*Задание 10* - Табличку можно рассматривать как дом, в котором каждый вертикальный ряд - подъезд, а горизонтальный - этаж.

В *первой таблице* в каждом подъезде «живут» одинаковые геометрические фигуры: в 1-ом - круги; во 2-ом - прямоугольники; в 3-ем - шестиугольники. На каждом этаже «живут» фигуры одинаковой штриховки: на 1-ом - фигуры с продольной полоской; на 2-ом - фигуры в крапинку; на 3-ем - фигуры с поперечной полоской.

Во *второй таблице* в каждом подъезде «живут» фигуры одного и того же цвета (штриховки). На этажах живут разные геометрические фигуры: на 1-ом этаже - ромбы; на 2-ом - треугольники; на 3-ем - квадраты. Нужно определить, какая фигура живет в каждой квартирке (на пересечении горизонтального и вертикального рядов).

*Задание 11* - Использование цифр как знаков. В качестве дополнительного задания можно подбирать множества с большим количеством элементов для расширения набора цифр. Важным здесь является понимание того, что цифра - это знак для записи числа.

*Задание 12* - Жестами можно изображать и целые слова. Детям предлагают прочитать, какие жесты используются в азбуке жестов, повторить эти движения.

*Задание 13* - Расшифровать, что обозначают жесты на рисунках. Указание: «Посмотри!» или «Иди сюда!» Поднятый вверх указательный палец: «Подойди сюда!», предупреждение. «Тихо, молчать!» Поднятая рука на уроке или др. Аплодисменты.

*Задание 14* - В этом задании требуется комментировать текст жестами. Это достаточно распространенная и любимая детьми игра. Например, прочитать детям стихотворение В.В. Маяковского. Можно читать по строкам, предложив детям показывать жестами, о чем говорится в стихотворении; показать тех животных, о которых идет речь, так, чтобы сразу было понятно, какие животные описаны.

В задании можно использовать и другие стихотворения.

*Задание 15* - Детям предлагают на схеме метро отметить знаками станции. Образцы даны на листе.

*Задания 16,17* - Найти свое место, место своих друзей на плане кинотеатра по билету, в котором указаны ряд и место.

*Задание 18* - Пользуясь планом кинотеатра (задание 18), нарисовать на каждом билете рядом с указанными цифрами знаки ряда и места. Это можно легко сделать, если предварительно на плане записать цифры, соответствующие каждому знаку ряда и места.

*Задание 19* - В задании требуется сначала, опираясь на горизонтальный верхний (заполненный) ряд и левый вертикальный (заполненный) ряд, определить, какие знаки

*Задания 5,6* - Придумать знаки для школы, цирка, зоопарка, других объектов. Знаки должны быть понятны другим.

*Задание 7*

1. Придумать и изобразить знаки для времени суток: утро, День, вечер, ночь.
2. Сделать знаки для времен года: холодная зима, жаркое лето, сухая или дождливая осень и т.д. Где можно использовать такие обозначения?

*Задание 14*

1. Придумать обозначения для погоды на сегодня (какая сейчас, погода), на вчерашний день, на завтра.
2. Обозначить знаками время суток и те дела, которые обычно делают утром, днем, вечером. Можно использовать сюжеты сказок, чтобы дети рассказали и обозначили знаками, что делают герои разных сказок ночью, днем (например, Конек-Горбунок, Царевна-лягушка и др.).
3. Можно предложить детям несколько описаний погоды, с тем, чтобы: они записали их знаками (ясно, облачно, пасмурно, дождь, снег, град, мелкий моросящий дождь, грибной дождик, пурга, ливень, ветер сильный или слабый, теплый ветер, ураган, молния, гром, гроза).

*Задание 8* - Составить письмо - последовательность знаков «Что я должен сделать на вокзале».

*Задание 9* - Детей просят вспомнить, что они видели по дороге в школу, кинотеатр, зоопарк, и предлагают каждому изобразить путь в виде знаков. Затем можно обменяться письмами-маршрутами и постараться расшифровать обозначения друг друга.

*Задание 10* - Каждый ребёнок должен придумать и изобразить с помощью знаков маршрут своего путешествия по городу на метро. Затем дети могут обменяться схемами маршрутов, расшифровать полученный в результате обмена маршрут путешествия.

*Задания 11, 12* - Составить программу передач телевидения на завтра; любимых передач. Программа должна быть написана не словами, а знаками.

Придумать и нарисовать с помощью знаков программу представления в цирке. Дети могут расшифровать программу своего друга, рассказать, что тот видел на представлении в цирке.

*Задание 13* - Придумать и изобразить значок для самого заветного желания.

*Задание 14* - Использование мимических знаков. Используя разные позы, придумать обозначения для разных состояний человека: страшно, стыдно, радостно и т.д.

*Задание 15* - Придумать и нарисовать обозначения для домиков Винни Пуха, Пятачка, Тигра, Кролика и ослика Иа-Иа. Знаки должны быть такие, чтобы сразу можно было догадаться, кто в каком домике живет.

*Задание 16*

1. Пустые квадраты - вольеры для животных. Нужно "поселить" в этих вольерах разных животных, а для того чтобы не перепутать, где чья клетка, для каждого животного надо придумать знак и изобразить его в соответствующем квадрате. Получится план зоопарка.
2. Обменяться планами зоопарка и расшифровать, в какой клетке какое животное живет. Дети должны объяснить, что помогло или что помешало им расшифровать план.
3. Показ различных животных с помощью движений, жестов. Нужно расшифровать, какое животное было загадано.

*Задания 17- 19* - Задания на кодирование множеств.

**Раздел 4. Как можно обозначать?**

*Цель:* отработка правил, облегчающих создание знаков. Эти правила сформулированы во введении к данному пособию, и каждое из них является предметом отдельных заданий.

*Задания 1,2* - Задания с использованием знаков-меток. Метка - это знак, который прикрепляется к обозначаемому объекту. Например, номера домов, маршрутов транспорта, кабинетов в школе, поликлинике и др.

**Знаки-заместители**

*Задания 3,4,5* - Задания на отработку правила: «Для одного и того же объекта можно выбрать разные обозначения». Дети должны придумывать разные знаки для одних и тех же объектов, и сравнивать их - какой знак удобнее, легче нарисовать, понятнее.

*Задания 6, 7* - Задания на отработку правила создания знаков; «Знак должен быть простым». В приведенных примерах нужно выбрать обозначение, которое легче изображать, более лаконичное, без подробностей. Например, для того, чтобы обозначить лес, не нужно выбирать подробную картинку леса, достаточно изобразить одно дерево.

*Задание 8,9,10.* На отработку правила создания знаков: «Использование «говорящей детали» в знаке». Дети должны выбрать соответствующие знаки.

На последнее правило создания знаков, которое должны знать дети: «Условность знаков» - приведены примеры.

### **Раздел 5. Символы в реальности и сказках**

*Цель:* освоение принципов кодирования множеств; кодирование и декодирование множеств объектов. При выполнении заданий необходимо соблюдение следующих принципов: каждому объекту должен соответствовать один знак; одинаковым объектам - одинаковые обозначения; использование нескольких вариантов обозначения для одного объекта; объединение на схеме одинаковых объектов в одну группу.

*Задания 1,2* - Выбрать рисунки, символизирующие Новый год, весну, день рождения.

*Задание 4* - Выбрать цвет парусов для кораблей, которые везут плохие или хорошие вести. Раскрасить на карточках паруса в выбранные цвета.

*Задание 5* - Придумать знаки на перепутье дорог, ведущих в царство Добра, Зла.

*Задание 6* - Придумать и нарисовать символы для некоторых героев сказки «Волшебник Изумрудного Города» (Страшила - мудрый, Дровосек - добрый, Лев - смелый) так, чтобы обозначения «говорили» о характере этих героев.

*Задание 7* - Нарисовать символы, которые пригодились бы при строительстве сказочных городов Добра и Зла.

Что может находиться в этих городах? - Замок доброго и злого волшебников, площадь Праздников, Озеро живой воды, мертвой воды, Грустный сад, переулок Обмана, площадь Мечты, проспект Удачи, аллея Влюбленных, Веселый парк, улица Надежды, площадь Доверия. Как будут различаться эти города? Дети должны придумать и изобразить обозначения на карточках, расположить их на планах сказочных городов.

*Задания 8-13* - Задания на анализ фрагментов сказки и выделение в них главного; фиксация основного события и смысла отрывков в обозначении; освоение анализа текста сказки по смысловым отрывкам и кодирование текста в виде последовательности графических обозначений; воспроизведение текста по полученным обозначениям и составление связного рассказа; создание собственного текста сказки.

*Задания 9-11* - Рассказать сказку, опираясь на картинки. Необходимо выяснить, соответствует ли последовательность картинок событиям, которые происходят в сказке. Можно пронумеровать картинки.

*Задания 12,13* - Нужно представить события сказки с помощью рисунков-символов. В заключение обсуждаются полученные схемы последовательности событий сказки.

*Задания 14-17* - Задания на кодирование и декодирование текста сказки: выделение функций сказки (по В.Я. Проппу) и создание обозначений для них.

*Задание 14. Введение функций «Добрый герой», «Злой герой»*

- Представьте себе, что мы находимся в стране Сказок, в которой поселились все сказочные герои. Эта страна разделена на две части: в одной живут Чебурашка, Колобок, Иван-царевич и др.; в другой – Кощей Бессмертный, Карабас-Барабас. Как вы думаете, почему эти персонажи живут в разных частях сказочной страны? Чем отличаются они друг от друга?

Нужно раскрасить обозначения доброго и злого героев сказки.

Отгадать, для каких героев сказки подходит тот или другой рисунок.

Надо нарисовать героя так, чтобы сразу было видно, что он герой добрый, а не злой, и придумать обозначение для доброго героя. Затем нарисовать злого героя и тоже придумать для него обозначение. Обсуждаются и выбираются наиболее удачные.

*Задание 15. Введение функций «беда», «радость».*

Можно вновь обратиться к теме, которая отрабатывалась на прошлом занятии: обсудить с детьми, какие характеристики имеет добрый, злой герой (голос, одежда, поступки и др.).

Детям читают сказку «Гуси-лебеди». Затем сказка обсуждается: что случилось с героями; какие события можно отнести к «беде», «радости»?

*Задания:*

- Отгадать, какие события (радостные или печальные) изображены на карточках.
- Раскрасить карточки так, чтобы сразу было понятно, какая, из них обозначает радость, а какая - беду.

Дети придумывают знаки для радости, беды в соответствии с содержанием сказки; обсуждают их и выбирают лучшие.

*Задание 16. Введение функций «Герои отправляются в путь», «Возвращение героев домой», «Испытание».*

Детям читают сказку, вместе с ними обсуждают те отрывки из текста, которые повествуют о том, как герои покидают свой дом в поисках счастья и справедливости, отправляются в далекий путь, а затем возвращаются к родному очагу.

*Задания:*

1. Отгадать, какие обозначения на карточках подходят для тех событий в сказке, когда герои покидают свой дом и когда они возвращаются домой из странствий.
2. Дети должны придумать знаки для функций «отправление в дорогу», «возвращение», обсудить их, выбрать лучшие.
3. В каких сказках испытывали героев? Как? Какой знак можно придумать для испытания героя? Различные варианты обсуждаются, выбираются лучшие.

*Задание 17. Введение функции «Волшебник».*

С детьми проводят беседу по следующим вопросам:

- каких волшебников из сказок они знают;
- какие волшебные предметы встречаются в сказке;
- что приносят эти предметы: добро или зло, какие бывают волшебники, что они делают? (Предлагается выбрать цвета для волшебников.)

Дети должны придумать символы для волшебников и объяснить, почему они пришли к такому решению. Дети должны убедиться, что одно и то же содержание можно представить по-разному. Выбираются лучшие варианты - наиболее простые, лаконичные, обобщенные, понятные.

### Календарно-тематический план

| Тема занятий                                                                         | Задачи                                                                                                                                                                   | Материал                                                                        |
|--------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Месяц Октябрь</b>                                                                 |                                                                                                                                                                          |                                                                                 |
| 1. Презентация студии «Развивайка»<br><br>Игра «Путешествие на корабле в мир знаков» | Вызвать интерес к работе кружка.<br>Воспитывать дружелюбные отношения детей.<br><br>Закрепить навык использования предметов – заместителей как средства в сюжетной игре. | Книги, тетради с заданиями, карты, флаг, штурвал, стулья, предметы-заместители. |
| 2. Диагностическое обследование по                                                   | Изучить способность соотносить знак и реальный предмет.                                                                                                                  | Карточки с символами,                                                           |

|                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                      |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| методике «Подбери символ к изображению»<br>Салминой И.Г.                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | натуралистические изображения (дом, река, солнце, человек, метель, книга).                           |
| 3.«День рождения Мухи-Цокотухи»<br>(С/Р игра)<br><br>«Какой подарок подарили Мухе-Цокотухе» (Д/И) | Ввести детей в игровую ситуацию; дать положительный эмоциональный заряд. Побуждать к принятию роли, ролевому диалогу.<br>Учить детей определять по силуэту схожий предмет. Развивать воображение, память.                                                                                                                                                   | «Сундучок», строительные модули, скатерть, самовар, угощения. Карты-схемы.                           |
| 4. «Прогулка»<br>Д/И «Весёлые облака»<br><br>Д/И «Не ошибись»<br><br>П/И «Пустое место»           | Учить детей осуществлять переводы из одной системы (графических знаков) в другую (язык движений), действовать по образцу.<br>Учить детей быстро называть единичный предмет, соответствующий тому родовому названию.<br>Формировать навыки произвольного поведения, волевых качеств. Развивать внимание.                                                     | Графические знаки.                                                                                   |
| 5. «Волшебная стрелка» (Д/И)<br><br>Д/И «Что сначала, что потом»<br><br>Д/И «Цветные круги»       | «Закрепить знания детей о самом простым знаком-«стрелкой». Определять с помощью стрелки.<br>Учить детей при помощи стрелок обозначать<br>Последовательность событий во времени.<br><br>Развивать память, внимание, умение ориентироваться в пространстве.                                                                                                   | Стрелки разной конфигурации.<br><br>Карты-задания.<br><br>Фланелеграф, круги, стрелки.               |
| 6.«Все профессии важны» (Н/П игра)<br><br>Народная игра «Где мы побывали, что мы повидали».       | Учить детей подбирать предметы в соответствии с той или иной профессии. С помощью знаковых обозначений контролировать правильность выполнения задания.<br>Развивать образную память, восприятие, связную речь, мышление, инициативу, сообразительность.                                                                                                     | Большие карты с различными профессиями; маленькие картинки с предметами. Атрибуты к костюму дедушки. |
| 7.«Новоселье»<br>(Сюжетно- игровое занятие)<br><br>Д/И «Расставь мебель»                          | Побуждать детей творчески воспроизводить в игре быт семьи. Самостоятельно распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли. Понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней.<br>Закрепить названия мебели. Развивать элементарные навыки планирования игровой обстановки. Учить соотносить объёмные предметы с их условными | Строительный материал, куклы, атрибуты семейного быта.<br><br>Кукольная комната, игрушечная мебель.  |

|                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                      |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                         | обозначениями на плане.                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                      |
| 8.«Мозаика»<br><br>Д/И «Бегите ко мне»                                                                  | Учить детей воспроизводить образец в другой символической форме.<br><br>Упражнять в действиях отнесения и обобщения.                                                                                                                                                                                                       | Картинки, мозаика из геометрических фигур, звёздочек, цветочков.                                                                                     |
| 9. «Герои сказок» (Н/И)<br><br>Д/З «Красная шапочка и серый волк»,<br>«Колобок»<br>Д/И «Отгадай сказки» | Учить соотносить сказочных героев в соответствии определённой сказки. С помощью знаковых обозначений контролировать правильность выполнения задания.<br>Учить ориентироваться на плоскости, с помощью стрелок определять путь сказочных героев.<br>Учить детей рассказывать сказки помощью геометрических фигур, их цвета. | Н/И «Узнай из какой сказки»<br><br>Карты задания, карандаши.<br><br>Набор геометрических фигур.                                                      |
| <b>Месяц Ноябрь</b>                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                      |
| 1. «Четвёртый лишний» (Д/И)<br><br>Д/И «Что с чем объединяется»                                         | Упражнять детей с помощью знака – пиктограммы выделять общий признак и называть его. Развивать логическое мышление.<br>Упражнять в группировке по видам транспорта; делать группировки по частным признакам внутри каждого вида транспорта с помощью знакового обозначения.                                                | Карты задания, знаки – пиктограммы<br><br>24 карточки: транспорт, 2 знака на обороте карточек; 20 карточек: транспорт один знак на обороте карточки. |
| 2.«Больница» (С/Р игра)                                                                                 | Отображать в игре знания об окружающей жизни. Учить детей моделировать диалог, использовать предметы- заместители. Закреплять правила поведения в общественных местах.                                                                                                                                                     | Карты- схемы о правилах поведения в больнице; халаты; карточки больных; телефон, предметы- заместители.                                              |
| 3.«Ждём гостей» (Д/И)<br><br>Д/И «Меню»<br><br>Д/И «Сложи картину»                                      | Формировать операции обобщения обозначения в действии с предметами.<br><br>Учить детей декодировать обозначение продуктов; умение оперировать знаками, символами.<br><br>Учить детей анализировать элементарную контурную схему.                                                                                           | Предметы различных групп.<br><br>Карты с изображением продуктов, карточки с их символическим изображением.<br>Карты-образцы, наборы г.ф.             |
| 4.«Кафе» (С/Р игра)                                                                                     | Отображать в игре знания об окружающей жизни. Принимать на себя роли и действовать в соответствии с                                                                                                                                                                                                                        | Фартуки, набор посуды, подносы, салфетки,                                                                                                            |

|                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                               |
|-------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                             | ролью; пользоваться в игре предметами-заместителями.                                                                                                                                                                                                | продукты-предметы-заместители.                                                                                                                                                                                                |
| 5.«Уроки Дракоши»<br>(Д/И)<br><br>Д/У «Весёлая зарядка»     | Развивать воображение, восприятие, внимание, память, активизировать словарь.<br>Учить детей осуществлять переводы из одной системы (графических знаков) в другую (язык движений), действовать по образцу.                                           | Предметы – заместители, дуги ткань, труба, сундук.<br>Карточки со схематическим изображением человека в движении.                                                                                                             |
| 6.«Постройка»<br>(конструирование)                          | Учить детей анализировать схему постройки и воспроизводить её из предложенных деталей в виде предложенной конструкции предмета.                                                                                                                     | Блоки Дьенеша, мелкие игрушки, схемы.                                                                                                                                                                                         |
| 7.«Времена года»<br>(Д/И)<br><br>Д/И «Какая сегодня погода» | Учить детей устанавливать смысловые связи (по сезонному признаку). Развивать мышление, воображение, речь.<br><br>Развивать зрительную память, опосредованное запоминание, описывать по схеме погодные условия.                                      | Кубики с знаковыми обозначениями по сезонным признакам.<br>Фломастеры, карты-схемы.                                                                                                                                           |
| 8.«Мамины помощники»<br>(Сюжетно- игровое занятие)          | Развивать слуховую память детей, опосредованное запоминание.<br>Использовать опору (предметные картинки) для целенаправленного и осмыслённого запоминания слов.                                                                                     | Предметные картинки разных групп; фрукты, овощи, игрушки, одежда.                                                                                                                                                             |
| <b>Месяц Декабрь</b>                                        |                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                               |
| 1.«Придумай сам»<br>(Д/И)<br><br>Д/И «Цветочная клумба»     | Учить детей видеть в различных предметах возможные заместители других предметов, формировать умение один предмет использовать в качестве заместителя других.<br><br>Учить детей соотносить реальное изображение и его символ, действовать по плану. | Набор картинок: санки, щётка, мыло, автобус, карандаш, нож, ложка, ракета, морковь, ёлочка, мяч, яблоко, шар, колесо, бусы, бублик.<br>Набор из 3-4 карт, разделённых на 6 частей, набор вырезанных из плотной бумаги цветов. |
| 2. «Запоминалки»<br>(Д/И)                                   | Формировать у детей умение использовать знаковые средства для организации собственной мнемической деятельности, запоминать целостный образ по его схематическому                                                                                    | Серия картинок предметов, изображённых с разной степени условности.                                                                                                                                                           |

|                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                     |
|------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 7.«Кошачье лото»<br>(Д/И)                                              | Учить детей моделировать связи путем отыскания сходства и различия в однотипных предметах.                                                                                                                                                        | Лото с изображением кошки с разной конфигурацией лап.                                               |
| Д/И «Действуй по правилам»                                             | Учить детей словесному моделированию с одновременным удержанием правила, организующего принципа.                                                                                                                                                  |                                                                                                     |
| 8. «Театр» (С/Р игра)                                                  | Учить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, менять её и обозначать свою новую роль для партнёров в процессе развёртывания игры.                                                                                   | Билеты с символами; маски, «сувениры», карта-меню, предметы - заместители                           |
| <b>Месяц Январь</b>                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                     |
| 1. «Путешествие в новогоднюю сказку»<br>(С/Р игра)                     | Учить детей новому способу построения игры – совместного сюжетосложения. Развивать умения комбинировать разные события, согласовывая в общем сюжете индивидуальные замыслы.                                                                       | Атрибуты костюмов, ёлка, «волшебные предметы», подарки.                                             |
| 2-6. «Знаки вокруг нас» ( Раздел 1, Д/З 1-30)*                         | Знакомить детей с особой областью реальности – знаками, которые окружают нас, правильное декодирование обозначений объектов.                                                                                                                      | Карты-задания, карандаши, листы бумаги.                                                             |
| <b>Месяц Февраль</b>                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                     |
| 1. «Спасатели» (С/Р игра)                                              | Формировать представления у дошкольников о работе спасателей. Учить детей новому способу построения игры – совместного сюжетосложения. Использовать предметы – заместители.                                                                       | Строительный материал, пожарная машина, набор « Маленький доктор», халаты, шапочки врачей, телефон. |
| 2-7.«Знаки вокруг нас» (Д/З 31-59)                                     | Знакомить детей с особой областью реальности – знаками, которые окружают нас, правильное декодирование обозначений объектов.                                                                                                                      | Карты-задания, карандаши, листы бумаги.                                                             |
| <b>Месяц Март</b>                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                     |
| 1.«Салон красоты»<br>(С/Р игра)                                        | Учить самостоятельно, распределять роли и действовать согласно роли; формировать навык речевого этикета, учить включаться в групповую работу и самостоятельно находить в ней привлекательные моменты; закреплять знания детей об окружающей жизни | Фартуки, накидки, набор «Маленький парикмахер»                                                      |
| 2-4.«Что можно использовать в качестве знаков»<br>(Раздел 2, Д/З 1-20) | Знакомить детей с тем, что можно использовать в качестве знаков: рисунков, цвета, геометрических фигур, жестов, звуков, стрелок, цифр, букв и других предметов, действий и форм. Упражнять детей в построении планов и ориентировке в плане.      | Карты-задания, карандаши, листы бумаги.                                                             |

|                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| «Дорисовки» Д/И                                                                                | изображению.<br><br>Учить детей моделировать целостный образ на основе детали, части, схемы.                                                                                                                                                                                                           | Карточка-образец, 2 набора по 5 незавершённых рисунков.                                                                                                                            |
| 3. «Весёлый магазин» (Д/И)<br><br>П/И «Краски»                                                 | Учить детей ориентироваться на условные знаки как заместители реальных вещей и с помощью организовывать собственную деятельность.<br>Учить детей ориентироваться в пространстве, действовать по правилам. Развивать быстроту реакции, умение реагировать на сигнал.                                    | Набор из 5 игровых карт-«магазинов», набор из 20 карточек с изображением товара.                                                                                                   |
| 4. «Рыбы, птицы, звери» (Д/И)<br><br>Д/И «Зверюшки на дорожках»                                | Учить производить классификацию и группировку объектов. Выделять основные для объединения объектов в группы. При помощи знака контролировать правильность выполнения задачи.<br>Формировать у детей ориентацию на символы; развивать навык по использованию символов в организации своей деятельности. | Карточки с изображением птиц, рыб, животных, отмеченные знаком.<br><br>Набор карточек из 6 животных; 5 игровых карт с изображением 6 значков расположенных в 2 ряда; карта образец |
| 5. «Путешествие на необитаемый остров» (Сюжетно-игровое занятие)<br><br>Д/И «Найди клад»       | Способствовать навыку замещения в свободную игровую деятельность. Формировать навыки позитивного общения детей и доброжелательные отношения.<br><br>Учить детей с помощью знака-стрелки определять направления движения.                                                                               | Штурвал, строительный материал, предметы-заместители<br><br>Карта, стрелки, указывающие, где спрятан предмет.                                                                      |
| 6. «Поезд» (Д/И)<br><br>Конструирование поезда из строительного материала, конструктора «Лего» | Учить детей выстраивать логическую цепочку, формировать представления о свойствах предметов, их функционального назначения.<br><br>Учить детей конструировать поезд из различного материала по предложенной схеме.                                                                                     | Предметные картинки.<br><br>Строительный материал, конструктор «Лего»                                                                                                              |

|                                                                |                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                      |
|----------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5.«Как возникают знаки»<br>(Раздел 3, Д/З 1-8)                 | Знакомить детей с историей, возникновения знаков, что можно использовать в качестве знаков.                                                                                                                | Карты-задания, карандаши, листы бумаги.<br>Презентация «История возникновения знаков»                                                                |
| 6-8.«Можно ли самим создавать знаки»<br>(Раздел 3, Д/З 31-13)  | Учить детей создавать знаки самим, используя разные средства обозначения.                                                                                                                                  | Карты-задания, карандаши, листы бумаги.                                                                                                              |
| <b>Месяц Апрель</b>                                            |                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                      |
| 1. «Космонавты» (С/Р игра)                                     | Закрепить навык использования предметов-заместителей как средств в сюжетно-ролевой игре. Использовать жесты как средство общения в игровой ситуации.                                                       | Стойки, материал, предметы – заместители: тюбики, клавиатура, фольга, диски, шлемы.                                                                  |
| 2-5.«Можно ли самим создавать знаки»<br>( Д/З 14-19)           | Учить детей создавать знаки самим, используя разные средства обозначения.                                                                                                                                  | Карты-задания, карандаши, листы бумаги.                                                                                                              |
| 6-9.«Как можно обозначать»<br>(Раздел 4, Д/З 1-10)             | Учить детей создавать собственные знаковые средства, используя схематические изображения правил.                                                                                                           | Карты-задания, карандаши, листы бумаги                                                                                                               |
| <b>Месяц Май</b>                                               |                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                      |
| 1-4.«Символы в реальности и в сказках»<br>(Раздел 5, Д/З 1-18) | Знакомить детей с различными символами, используемыми в реальности и сказке, подводить к пониманию, что символы не просто обозначают, а описывают явления, события.                                        | Карты-задания, карандаши, листы бумаги.                                                                                                              |
| 5.«ГИБДД» (С/Р игра)                                           | Продолжать учить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения. Воспитывать умение быть вежливыми, внимательными друг к другу, уметь ориентироваться в дорожной ситуации. | Игрушечные автомобили, дорожные знаки, светофор; для сотрудника ГИБДД – милицмейская фуражка, палочка, радар; водительские удостоверения, техталоны. |
| 6-7. Контрольно – срезовое задание<br>«Расскажи сказку»        | Изучить способность манипулировать, действовать с данными символами и моделями реальности.                                                                                                                 | Карточки – символы (кирпич, черный кружок, сжатая в кулак, «плюс», «восклицательный знак»).                                                          |

### **Список основной литературы:**

1. Салмина, Н.Г. Учимся думать. [Текст]/ Н.Г. Салмина. - М.: Вентана – Граф, 2007.
2. Салмина, Н.Г. Путешествие в мир знаков: [Текст] / Н.Г. Салмина. - М.: АРКТИ, 1999.- 104с.
3. Сапогова, Е.Е. Азбука воображения: 100 игр для больших и маленьких. Игры для развития воображения дошкольников. [Текст]/ Е.Е. Сапогова. - Тула: Родничок, 2002. - 120с.

### **Список дополнительной литературы:**

1. Михайленко Н.Я. Разновозрастные игровые объединения детей. [Текст]/ Н.Я. Михайленко, Н.И. Кустова / Дошкольное воспитание. - 1987. № 10. С. 47-50.
2. Салмина, Н.Г. Знак и символ в обучении. [Текст]/ Н.Г. Салмина. - М.: Изд-во МГУ, 1988. - 288с.
3. Сапогова, Е. Е. Психология развития человека: Учебное пособие [Текст] / Е. Е. Сапогова. - Москва: Аспект Пресс, 2005.- 460с.
4. Сапогова, Е.Е. Ребенок и знак. Психологический анализ знаково-символической деятельности дошкольника. [Текст]/ Е.Е. Сапогова. - Тула: Приокское кн. изд-во, 1993. - 264с.
5. Смирнова, Е. О. Детская психология: учебник для студентов вузов [Текст]/ Е. О. Смирнова. - Москва: ВЛАДОС, 2008. – 366с.