

Утверждено  
Директор МБДОУ  
«ЦРР – д/с №44 «Росинка»  
\_\_\_\_\_ Ю.Е. Ключкова  
«29» \_\_\_\_\_ 2023 г.

## 1

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение .....	3
Раздел 1. Нормативно- правовые основания разработки Программы.....	3
Раздел 2. Оформление и содержание структурных элементов Программы.....	3
2.1. Титульный лист.....	3
2.2. Пояснительная записка.....	4
2.3. Содержание Программы.....	7
2.3.1. Учебный (тематический) план .....	9
2.3.2. Содержание учебного(тематического)плана.....	12
2.4. Формы аттестации и оценочные материалы.....	14
2.5. Организационно- педагогические условия реализации Программы.	
2.6. Приложения к Программе.....	14
Раздел 3. Уровневая дифференциация Программы.....	21
Раздел 4. Особенности организации образовательного процесса по Программе.....	22
Заключение .....	22

## **Введение**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа – скорочтения, является одним из основных документов детского творческого объединения, так как в ней отражаются приоритетные концептуальные, содержательные и методические подходы к образовательной деятельности и её результативности, организационные нормативы работы творческого объединения.

Программа является локальным нормативным документом, поэтому она прошла проверку и утверждение в определенном порядке:

- обсуждение программы на педагогическом совете муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Центра развития ребенка- детского сада №44 «Росинка»– анализ качества документа, его соответствие уставу образовательного учреждения, действующим нормативно-правовым документам и требованиям к содержанию дополнительного образования детей. Решение об утверждении образовательной программы внесен в протокол №1 педагогического совета;
- утвержден образовательной программой приказом директора образовательного учреждения на основании решения педагогического совета.

Методические рекомендации помогут педагогам систематизировать представления о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе, особенностях формирования её содержания и технологии оформления в условиях действующего законодательства.

## **1. Нормативно-правовые основания разработки Программы**

1.1. Методические рекомендации разработаны на основе и в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральный Закон РФ от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (в редакции Федерального закона от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся») (далее – 273-ФЗ);
- Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. № 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утверждённый приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196»;
- Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20, СанПиН 3.3686-21. «Санитарно-

эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Приказ Департамента образования города Москвы № 922 от 17.12.2014 г. «О мерах по развитию дополнительного образования детей» (в редакции от 07.08.2015 г. № 1308, от 08.09.2015 г. № 2074, от 30.08.2016 г. № 1035, от 31.01.2017 г. № 30, от 21.12.2018г. № 482).

1.2. Образовательная программа включает в себя комплекс основных характеристик образования (объем, содержание, планируемые результаты) и организационно-педагогических условий, который представлен в виде учебного плана, календарного учебного графика, иных компонентов, оценочных и методических материалов, а также в предусмотренных настоящим Федеральным законом случаях в виде рабочей программы воспитания, календарного плана воспитательной работы, форм аттестации (273-ФЗ, ст. 2, п. 9).

## **2.2. Пояснительная записка.**

Обучение чтению дошкольников – это важный этап на пути подготовки к школе, т.к. читающие дети легче и быстрее усваивают школьную программу, проще переносят адаптационный период в начальной школе, испытывают большее чувство уверенности в своих возможностях, что позволяет им показывать хороший уровень знаний и умений. Работа построена по принципу максимального использования ребенком собственной познавательной активности и последовательного введения программного материала (от простого к сложному).

Согласно данным научных исследований, наиболее интенсивное развитие головного мозга происходит у детей с рождения до десяти лет. Навыки, приобретенные в этом возрасте, быстро и легко усваиваются и сохраняются на долгие годы. Именно поэтому они могут оказать значительное влияние на успешное будущее ребенка. Данные международных исследований свидетельствуют о положительном влиянии скорочтения на умственное развитие детей.

**Стартовый уровень** Обучение происходит с помощью игровых технологий и происходит в контексте практической и игровой деятельности, в процессе решения детьми проблемных задач. Детям созданы условия для применения поисковых способов ориентировки в заданиях. В ходе выполнения заданий у ребенка возникает потребность иметь те или иные знания, потребность в ознакомлении с разными способами решения задач. Поэтому отношение к обучению детей дошкольного возраста в схемах «знаю — не

знаю», «умею — не умею», «владею — не владею» меняется на параметры «ищу и нахожу», «думаю и узнаю», «пробую и делаю». В руководстве детской деятельностью используется демократический путь общения. Сравнивать результаты работы ребенка можно только с его же собственными достижениями, но не с достижениями других детей. У каждого ребенка свой срок и свой час постижения. Основа обучения — разнообразная деятельность детей. Образовательная ситуация на занятии конструируется так, чтобы ребенок был в активной позиции, в деятельности. Педагог на занятии специально проектирует такие формы общения, которые направлены на формирование коммуникативных способностей. Программное содержание занятий направлено на выявление индивидуальных возможностей ребенка, на развитие его интеллектуальной и эмоционально-волевой сферы. Также на занятиях детям даются разнообразные задания и упражнения для подготовки руки к письму, на развитие внимания, памяти, мышления. Совершенствованию навыков чтения способствует и домашняя тренировочная работа. Здесь важная роль отводится родителям. На занятиях и консультациях родители знакомятся с различными приемами и упражнениями по формированию навыка чтения, чтобы помощь была эффективнее. Каждое занятие состоит из нескольких частей, включающих в себе и ознакомление с новым материалом, и закрепление уже имеющихся знаний, и самостоятельное выполнение заданий, и оказание помощи тому, кто затрудняется, практическое овладение графическими навыками.

#### **Актуальность дополнительной общеразвивающей программы**

связана с тем, что сегодня в России наблюдается снижение уровня читательской культуры населения. В России развиваются процессы «кризиса чтения». Сегодня компьютер и телевизор отняли время и желание читать. При обучении чтению у детей нередко возникает масса трудностей. Почему дети не читают или читают очень медленно? Для эффективного чтения требуется координированная работа многих участков головного мозга. Для того чтобы достичь каких-либо результатов надо много и плодотворно работать над всесторонним совершенствованием, развитием внимания, памяти, мышления, периферического зрения. А также важно синхронизировать работу левого и правого полушария головного мозга. Родителей и педагогов волнует вопрос, как обеспечить полноценное развитие ребенка в дошкольном возрасте, как правильно подготовить его к школе. Учителя так же отмечают, что первоклассники часто испытывают серьезные трудности со владением навыков письма.

Данная программа является адаптированной. Задания, данной программы, построены «от простого к сложному» где предусмотрено увеличение объема заданий в соответствии с количеством занятий.

Стандартно выделяют **5 основных причин медленного чтения:**

- артикуляция (движения губ, языка, у кого-то челюсти, других органов, которые участвуют в процессе чтения);

- регрессии (возвратное движение глаз при чтении);
- «мало вижу - медленно читаю» (малое пятно ясного видения). Ученик, который читает медленно, видит за один взгляд от 8 до 12 символов (букв). Владеющий скорочтением, видит несколько слов (от 20 символов) и воспринимает их сразу;
- слабое внимание;
- отсутствие плана при чтении.

Также занятия направлены на использование на практике приемов мыслительной деятельности: анализ, синтез, классификация, аналогия, обобщение, сравнение.

Скорочтение — это не просто умение быстро осваивать большие текстовые объёмы информации. От скорости чтения зависит также процесс развития. В процессе чтения совершенствуется оперативная память и устойчивость внимания. От этих двух показателей, в свою очередь, зависит умственная работоспособность ученика. Поэтому навык скоростного чтения должен быть сформирован еще в дошкольном возрасте.

### **Новизна**

Представленной программы заключается в том, что воспитанники имеют возможность в полной мере получить знания не только по быстрому чтению, но и улучшить зрительную и слуховую память, а также развить свою речь. За счет выполнения разнообразных упражнений концентрируется внимание, расширяется поле зрения, синхронизируются оба полушария.

**Педагогическая целесообразность** программы заключается в том, что ее основная идея в гармоничном развитии детей дошкольного возраста. Применяемые на занятиях методы обучения и содержательный компонент программы в полной мере отвечают возрастным особенностям детей. На занятиях не все время отводится только чтению. Детей учат общаться друг с другом, танцевать, петь, читать стихи. Одним словом, на основе методики идет постоянное развитие обоих полушарий головного мозга. Предлагаемая система практических заданий и занимательных упражнений позволит педагогам и родителям формировать, развивать, корректировать у обучающихся эти навыки, а также помочь детям легко и радостно включиться в процесс обучения.

**Цель программы:** Эффективное обучение быстрому чтению, повышение скорости чтения, формирование навыков быстрого и устойчивого восприятия большого объема информации.

**Задачи:** - освоение приемов и техник скорочтения;  
- развитие концентрации и внимания;

- улучшение понимания прочитанной информации;
- развитие умения работать с текстом;
- создание условий для эффективного обучения быстрому чтению;
- повышение скорости осмысленного чтения;
- формирование практических навыков по скорочтению, умственной и психологической деятельности;

#### **Обучающие:**

- принцип сознательности, творческой активности, самостоятельности ребенка при руководящей роли педагога;
- принцип наглядности, единства конкретного и абстрактного, рационального и эмоционального, репродуктивного и продуктивного обучения скорочтению, улучшению зрительной и слуховой памяти, как выражение комплексного подхода;
- постоянный поиск новых форм работы и совершенствования технологий;
- один из самых главных принципов обучения- постоянно держать ребенка на грани его возможностей.

#### **Развивающие:**

- развитие концентрации внимания, фотографической памяти и оперативного мышления, логики и воображения, слуха и наблюдательности, способности к визуализации;
- развитие мелкой моторики детей для активации внутреннего интеллектуального и творческого потенциала ребенка;
- развитие познавательной активности;

#### **Воспитывающие:**

- воспитывать инициативность и самостоятельность, уверенность в себе.
- воспитывать интерес к быстрому результату.
- воспитывать потребности в саморазвитии, самореализации у детей.

**2.3 Содержание Программы.** Данный структурный элемент Программы состоит из двух частей: учебный (тематический) план и содержание учебного (тематического) плана.

**Направленность программы:** Социально- педагогическая.

**Уровень освоения программы:**

Программа «Скорочтение» для дошкольников имеет стартовый уровень.

### 2.3.1. Учебно- тематический план для детей 5-7 лет.

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов			Формы контроля (аттестации)
		Всего	Теория	Практика	
1	<b>Модуль №1.</b> Вводное занятие. Знакомство обучающихся с педагогом. Знакомство со Скорочтением. Выявление уровня первичной подготовки детей. Инструктаж по технике безопасности.	1	1	-	Беседа, наблюдение, входная диагностика.
2	Модуль №2.Знакомство с алфавитом, слогами(сет в воображении)	1	0,5	0,5	Выполнение задания.
3	Развитие артикуляции и дикции	1	0,5	0,5	Произносить звуки четко, ясно не торопясь. Соединять скороговорку с различными движениями пальцев. (загибаем пальцы правой и левой руки).
4	Развитие внимания.	1	0,5	0,5	Читать про себя, тренировать внимание.
5	Расширение поля зрения	2	0,5	1,5	Видеть ясным взором большую область текста.
6	Расширение поля зрения. Соединение слогов первого уровня.	1	0,5	0,5	Выделять в тексте самое важное и необходимое. Концентрация внимания.
7	Соединение слогов первого уровня повторение, закрепление.	1	0,5	0,5	Текущий контроль.
8	Игра «Логические блоки	2	1	1	Способствовать ускорению процесса развития



	Дьенеша»				у дошкольников простейших логических структур мышления.
9	<b>Модуль №3.</b> Кинезеологическое упражнение «Ухо- нос»	3	1	2	Активизировать межполушарное воздействие, развивать синхронную работу обоих полушариев.

10	<b>Модуль №4.</b> Работа с таблицами Шульте. Рисуем вертикальные линии. (Веселый дождик)	2	1	2	Определение объема динамического внимания. Развитие периферийного зрения.
11	«Игры деда Буквоеда» Раскрашиваем рисунок (Цыплята гуляют на лужайке)	1	-	1	Развивать воображение, фантазию и творческие способности. Учить рисовать линии (травку) сверху вниз слева на право в ограниченном пространстве, раскрашивать в пределах контура рисунка. Следить за позой ребенка, положением бумаги и карандаша.
12	<b>Модуль №5</b> «Хоровое чтение»	2	0,5	1,5	Совершенствовать навыки чтения вслух, развивать умение взаимодействовать в коллективе.
13	<b>Модуль №6</b> Работа со скороговорками.	1	0,5	0,5	Развивать речевой аппарат ребенка. Усовершенствовать речь, сделать ее выразительной, четкой и понятной.
14	<b>Модуль №7.</b> Регулируем нажим на карандаш. (Дождик тише, дождик громче.)	1		1	Продолжать учить правильно держать карандаш, придавать телу правильное положение, формировать пространственную ориентацию на

					листке бумаги (справа, слева, в центре, вверху, внизу) Учить проводить линии сверху вниз регулируя нажим на карандаш.
15	Кинезеолгическое упражнение «Змейка»	1	0,5	0,5	Активизировать межполушарное воздействие, развивать синхронную работу обоих полушариев.
16	Рисуем вертикальные линии. (Строим забор)	2	0,5	1,5	Учить детей «строить» забор из палочек слева направо, беря по одной палочке правой рукой, выкладывать их на полоску на расстоянии друг от друга, рисовать забор также слева направо, проводя вертикально линии сверху вниз, от верхней полоски к низшей, не заходя за них
17	<b>Модуль №8.</b> Чтение с элементами мнемотехники.	7	3	4	Развивать ассоциативное мышление., память и внимание.
18	Рисование по точкам (Чудная картина) Кинезеолгическое упражнение «Кулак-ребро-ладонь» Волнистая линия (Волны большие, волны маленькие)	4	1,5	2,5	Учить обводить рисунок по точкам, не отрывая карандаш от бумаги, раскрашивать рисунок аккуратно, соотносить направление штрихов с формой рисунка. Формировать зрительно-моторную координацию. Активизировать межполушарное воздействие, развивать синхронную работу обоих полушариев. Закрепить умение рисовать волнистые линии, закрашивать рисунок в пределах контура

20	Читаем «Перевертыши»	1	30м	30м	Развивать интеллектуальную гибкость.
22	Работа с таблицами Шульте. Тренировка «Хоровое чтение»	1	30м	30м	Определение объема динамического внимания. Развитие периферийного зрения. Тренируем руку по прописям по возрасту. Совершенствовать навыки чтения вслух, развивать умение взаимодействовать в коллективе.
23	Итоговое занятие «Занимательный экзамен для дошколят»	1	-	1	Создать положительный эмоциональный настрой. Подвести итоги.
	Итого:	36	8	28	

### 2.3.2. Содержание учебного (тематического) плана

#### Сборник дидактических игр по подготовке к обучению грамоте детей "Игры деда буквоеда" Пояснительная записка

Играя, ребенок познает мир и взаимоотношения между людьми, реализует творческие потребности и познавательные интересы. Игра способствует развитию мышления ребенка. Он учится действовать по правилам, преодолевать возникшие затруднения, планировать и регулировать свою деятельность в соответствии с замыслом. Игра развивает воображение, фантазию и творческие способности ребенка, регулирует отношения между ними, развивает их чувства, укрепляет волю. Дети очень активны в игре. Они настойчиво ищут ход решения, который ведет к результату. Ребенку интересна конечная цель, которая увлекает его: найти нужную букву, выделить звук, отгадать слово. В группе создан мобильный, постоянно действующий центр по обучению грамоте. Главный персонаж центра Дед Буквоед. Дед Буквоед - это кукла, роль которой могут исполнить и взрослые, и дети. Игры в уголке постоянно меняются по мере изучения материала.

3 блока игр:

1. Игры, направленные на развитие фонематического слуха, умения анализировать и обобщать.
2. Игры, направленные на обучение составлению и чтению слогов.
3. Игры, направленные на развитие техники осмысленного чтения.

Главная задача любого, в том числе и добуквенного, этапа обучения грамоте - сделать для ребёнка слово, его звуковую оболочку не только ощутимой, но привлекательной и интересной. Поэтому к предлагаемым играм следует относиться не как к инструкции, требующей пунктуального выполнения, а как к теме для свободной игровой импровизации

#### **Игры звукоподражания**

-Ты слышал, как жужжат пчёлы? Давай поговорим на пчелином языке. Вот так: "Давай друЖЖЖить! Ты где ЖЖЖивешь? А я ЖЖЖиву в этом ЖЖЖилище. Угощайся медовыми пироЖЖЖЖками и мороЖЖЖЖеным. Для протягивания звука В можно разыграть встречу двух машин. Акцентируя в словах звуки Ш и С, легко превратить обычную речь в "змеиный язык" и т. д. Звукоподражание можно включать в самые разнообразные игровые сюжеты. Главное, чтобы игровая роль определяла звуковую окраску речи, требовала выделения звука.

#### **Игровая ситуация "Магазин"**

"Продавец" отпускает товар только в том случае, если "покупатель" правильно называет первый звук в слове, которое обозначает "покупку".

**ПРОДАВЕЦ:** Миша, ты выбрал ложку? За неё надо заплатить первым звуком этого слова. Произнеси его!

**ПОКУПАТЕЛЬ:** ЛЛЛ.

**ПРОДАВЕЦ:** Правильно, молодец, можешь забрать ложку.

**Возможные варианты игры «МАГАЗИН».**

На доске выкладываются предметные картинки с изображением игрушек. Педагог - продавец, дети - покупатели. Чтобы купить игрушку, выполняется **задание**:

1) Продается игрушка, в названии которой 2 слога, ударный второй слог. (Например: *юла*.)

2) В названии которой 2 слога, ударный первый слог. (*Кукла*.)

3) В названии которой один слог. (*Мяч*.)

### **Игра "Почтальон"**

**Цель:** развитие фонематического слуха, умение анализировать и обобщать.

Почтальон собрался разносить почту, но на домиках вместо адреса написаны буквы согласные и гласные. Ребенок должен найти, в какой домик нужно отнести почту.

#### **Задания:**

2) Отнести только в те домики, где буквы согласные.

3) Отнести только в те домики, где буквы гласные.

**Возможны варианты:** можно на домики вместо букв прикреплять слоги.

#### **Задания:**

1) Отнести почту в домик, где слог с согласным твердым.

2) Отнести почту в домик, где слог с согласным мягким.

**Возможны варианты:** можно на домике прикреплять слова.

#### **Задания:**

1) Отнести почту в домик, где в слове два слога.

2) Отнести почту в домик, где в слове один слог.

### **Игра "Домики для звуков"**

**Цель:** развивать у детей осознанное восприятие твердых и мягких согласных звуков, научить детей различать понятия звук и буква, научить детей правильно употреблять термины «твёрдый согласный звук», «мягкий согласный звук».

#### **Правила игры.**

Игру проводит взрослый, предварительно разрезав карточки. Убедитесь перед началом игры, что детям понятны изображения на картинках, и они их правильно называют. Потренируйте ребёнка произносить изолированно, т.е. без призвука гласного звука твердые и мягкие согласные звуки. В игре использованы только согласные буквы, которые обозначают по два оппозиционных звука имеющих различия по твёрдости и мягкости.

#### **Вариант 1.**

Детям раздают по несколько карточек. Взрослый устанавливает очерёдность. Ребенок называет свою картинку, выделяет первый звук в слове, даёт ему характеристику, показывает букву, которой на письме обозначают этот звук, и кладет карточку на домик, соответствующий мягкому звуку (зеленый домик) или твёрдому звуку (синий домик). Если кто-то допустил ошибку, то карточка остаётся у него. Выигрывает тот, кто первым правильно разложит свои картинки.

#### **Вариант 2.**

Каждому ребенку раздается несколько (2,3,...) карточек и одна фишке. Все ставят свои фишки у начала дорожки. Каждый по очереди бросает кубик и совершает столько передвижений по кружкам, в которых написаны буквы, сколько показал кубик. Остановившись на букве, ребенок называет её и говорит, какие звуки она может обозначать. Затем ребёнок ищет среди своих картинок те, названия которых начинаются на эти звуки. Если такая картинка(и) есть, ребёнок кладёт её (их) на изображение соответствующего домика: синего, когда картинка начинается на твердый согласный звук, или зеленого, когда картинка начинается на мягкий согласный звук. Если кто-то попадает на кружок с изображением «болота», то ведущий называет ему любой звук, на который ребенок должен назвать слово, либо ведущий называет слово, а ребенок определяет, первый звук в нём. Справившись с заданием ведущего, ребенок бросает кубик ещё раз, а если не справился, то остается на прежнем кружке. Выигрывает тот, кто первым освободится от картинок.

### **Игра "Звонкий - глухой"**

**Цель:** развитие фонематического слуха, связности речи, внимания, памяти.

**Комплектность:** 4 большие карты, 64 маленькие карточки, бумажный кубик. 16 картинок в начале слова звонкий согласный звук, а в конце слова глухой: матрос, ландыш, волк, мак, жук, молоток, венок, горох, мост, грузовик, мяч, бегемот, мышь, бык, василек...

16 картинок в начале слова глухой согласный звук, а в конце звонкий: трактор, пеликан, слон, крокодил, сыр, тигр, стакан, стул, телевизор, самовар, кувшин, стол, пингвин, светофор, тюльпан, кабан...

16 картинок в начале и в конце слова звонкий согласный звук: забор, лимон, баран, барабан, мотоцикл, букварь, доктор, магнитофон, дятел, ворон, мухомор, дверь, батон, диван дом, милиционер... Дополнительные слова: бидон, рупор, балкон, мел. 16 картинок в начале и в конце слова глухой согласный звук: самолет, шарф, карандаш, чеснок, колокольчик, кубик, троллейбус, платок, чайник, петух, холодильник, снеговик, шарик, теленок, кот, флажок... Дополнительные слова: пылесос, конверт, поросенок, кит, камыш, танк, шкаф, квадрат, фотоаппарат, кактус, хомяк.

### **Правила игры.**

Перед началом игры определите, по какому из вариантов: в начале слова, в конце слова, сразу в начале и в конце слова будете собирать карту.

На большие карты с желтым прямоугольником в середине собираются картинки, если в слове звонкий согласный звук либо в начале слова, либо только в конце слова или сразу в начале и в конце слова.

На большие карты с коричневым прямоугольником в середине собираются картинки, если в слове глухой согласный звук находится в начале либо в конце, или в начале и в конце сразу.

Например: бык - звонкий звук в начале слова, стол - звонкий согласный звук в конце слова, дом - звонкий согласный звук в начале и в конце слова.

Вариант 1.

Дети (2-4 человека) берут себе по большой карте и определяются, на какую часть слова будут ориентироваться - на начало, конец или сразу и то и другое. Ведущий показывает по одной картинке и спрашивает: «Кому она подходит?». Дети выкладывают картинки, которые начинаются, например, с глухого согласного «с». Выигрывает тот, кто первым соберет все картинки на своей карте.

#### Вариант 2.

Играют 2-4 детей без ведущего. Игроки берут себе большие карты. Маленькие карточки с картинками лежат на столе вразброс лицевой стороной кверху. Дети по очереди кидают бумажный кубик. Желтая грань обозначает, что надо взять со стола картинку, чтобы звонкий согласный звук был в начале либо в конце, или сразу в начале и в конце слова (об этом дети договариваются заранее). Если выпадает грань с буквой Д - игрок кидает кубик дважды, это дополнительный ход. Если у игрока карта с коричневым прямоугольником в середине, а на кубике выпала желтая грань - передать ход следующему игроку. Выигрывает тот, кто первым соберет картинки на своей карте.

#### Вариант 3.

Кто соберет длиннее цепочку из картинок с наличием в словах заданного звука, независимо от того, в какой части слова он находится: «д»: доктор, дом, диван, карандаш, крокодил...

«дь» ландыш, дверь, дятел...

«с»: стул, слон, стол, снеговик, самолет, сыр, «сь» стакан, светофор, троллейбус, чеснок, матрос, василек...

«л»: тюльпан, василек, слон, стул, стол...

«ль» колокольчик, волк, молоток, пеликан, лимон, холодильник, дятел, мотоцикл...

### **Игра "Бабочки на полянке"**

**Цель:** обучение составлению и чтению слогов.

Для этой игры необходимо иметь две зеленые полянки и 6-8 предметных картинок с изображением пестрых бабочек. На обратной стороне бабочки крепятся согласные и гласные буквы. Бабочки с согласными буквами находятся на первой полянке, а с гласными - на второй. Детям предлагается поймать по одной бабочке с каждой полянки, перевернуть их, составить и прочитать полученный слог.

**Возможны варианты:** можно с обратной стороны у бабочек прикрепить готовые слоги. Ребенку предлагается поймать бабочку, прочитать слог, дополнить его до полного слова, используя буквы на наборном полотне.

### **Игра «Самый зоркий», или «Кто быстрее».**

**Цель:** развитие произвольного внимания и памяти.

Для этой игры необходимо иметь набор карточек с буквами и слогами. Детям на несколько секунд под счет: «Раз, два, три - внимательно смотри!» - показывается та или иная буква. Затем среди других 7-8 букв. Побеждает тот, кто первым назовет и покажет нужную букву.

**Возможны варианты:** аналогичная работа может производиться со слогами.

**Задание:**

- Найти, показать и прочитать нужный слог.
- Найти слог с такой же согласной, но, чтобы согласный звук был мягким. (Например: слог «НА» - находим «НЯ».)

**Игра «К кому пойти в гости»**

**Цель:** развитие внутреннего планирования.

На доске прикрепляется несколько предметных картинок с изображением животных, птиц или рыб. Все картинки соединяются между собой дорожками. Все звери должны ходить друг к другу в гости. Для того чтобы узнать, кто пойдет первым, дети выполняют задание.

- 1) Первым пойдет в гости тот, у кого в названии один слог и первый звук согласный твердый.
- 2) Он пойдет в гости к тому, у кого в названии 2 слога и первый звук согласный мягкий.
- 3) Они пойдут в гости к другу, в названии которого 3 слога.

**Игра "Придумай слово"**

На определенный звук ребенок называет слова, которые знает. Можно посоревноваться, кто больше назовет слов.

**Игра "Хлопушка"**

«Сейчас я буду называть тебе слова, а ты, как только услышишь слово, в котором есть звук «к», хлопни в ладоши один раз. Если услышишь в слове звук «г» — хлопни два раза».

Начинайте упражнение в медленном темпе, постепенно увеличивая скорость. Говорите четко и громко, чтобы ребенок слышал все произносимые звуки. Корова, кисель, гора, норка, карусель, гитара, сапог, сук, гардина, рука, догнал, толкнул.

Вы можете подбирать сами слова для этого упражнения, а также и на другие звуки. Это упражнение заодно поможет вам проверить реакцию ребенка.

**Игра "Магический квадрат"**

Внимательно посмотри на картинки и скажи, на какой звук начинаются картинки в каждом ряду. А названия каких картинок оканчиваются на звук «а», «к»? Этот квадрат можно использовать для развития зрительной памяти. (1 таблица) Внимательно посмотри на картинки, запомни их расположение, а потом вспомни, какие из них расположены в первом ряду, во втором, в третьем, в четвертом. А сколько всего картинок ты можешь вспомнить? (2 таблица)

**Игра "Первый — последний"**

Взрослый предлагает ребенку по очереди 8-10 слов, в которых он называет первый и последний звуки. Слова проговариваются медленно, чтобы ребенок смог уловить звуки.

Арбуз, ворона, носок, барабан, совок, кошка, школа, мясо, муравей, паук.

**Игра "Волшебные превращения"**

Для усвоения темы звуковой анализ слова, надо научить детей преобразовывать слова путем замены в них звуков и получать новые слова.



Играющие выбирают слово, заменяют в нем первый, второй, третий звуки так, чтобы получились новые слова. Выигрывает тот, кто больше получит новых слов. Новые слова можно обозначать фантами. У кого больше фантов наберется, тот и выиграл. Слово «дом». Замените в нем первый звук: Дом — Сом — Ком — Лом — Ром. У кого больше получилось слов? Замените второй звук в этом слове: дом — дАм. А теперь замените третий звук: доМ — доЛ — ДоН. Для игры можно подобрать слова из 4 — 5 букв: Точка — Бочка — Кочка и т. д.

### **Игра «Разрезные буквы»**

Для этой игры необходимо подготовить карточки с буквами, разрезать их на две части (затем можно эти же буквы дополнительно разрезать так, чтобы получалось 3—5 деталей). Предлагайте ребенку собирать буквы, предъявляя части разными способами: части одной буквы, части одной буквы + одну часть от другой буквы, части 2—3 букв одновременно. Особое внимание уделите подбору букв для одновременного складывания двух букв и более. Сначала подбирайте для такого задания буквы, разница во внешнем виде которых очевидна, например: А и Р, С и И. Когда ребенок освоит этот уровень, можно предъявлять одновременно части схожих по написанию букв, например: Р и В, Ш и Е, Н и П. Не забывайте называть или спрашивать ребенка, какая получилась буква!

Такая игра очень похожа по своему принципу на разрезные картинки, в которые любят играть все дошкольники. Игра способствует и развитию наглядно-образного мышления.

### **Игра «Узор из букв»**

Увлекательным занятием могут стать «пространственные загадки» из букв. Чтобы их изготовить, вам потребуется набор цветной бумаги (желательно окрашенной с двух сторон). Сложите лист бумаги по вертикали и горизонтали. На получившейся четверти листа нарисуйте букву так, чтобы ее контур максимально занимал пространство. Вырежьте букву, не разворачивая листа, разверните. Покажите ребенку получившийся узор. Спросите, из какой буквы получился узор. Сложите лист вчетверо — покажите отгадку. (ШГА)

Можно поручить проверку отгадки самому ребенку. В этом случае у него появится возможность выбрать правильное расположение буквы в пространстве. Игра развивает пространственное и образное мышление.

### **Игра «Найди и подчеркни»**

Для этой игры потребуется любой текст с крупным шрифтом (старая детская книжка, реклама из почтового ящика). Предложите ребенку, просматривая текст, находить и подчеркивать букву, которую вы с ним заучиваете. Не забывайте называть или спрашивать, какую букву ребенок ищет. В другой раз ее можно зачеркивать, обводить в кружочек, ставить под/над ней точку...

Если ребенок успешно выполняет задания, предложите ему поискать две буквы одновременно и подчеркнуть их. Наиболее сложный вариант упражнения — найти две буквы одновременно, отмечая их разными знаками (например, Н — зачеркнуть, И — обвести в кружочек). Начинать поиск двух

букв одновременно лучше с букв, явно различающихся по внешнему виду (например, З и К), чтобы ребенок сначала освоил принцип работы. Затем можно предложить варианты поиска схожих по внешнему виду букв (например, Н/П, И/Н, У/Ч, Б/В). Это задание полезно на всех этапах обучения чтению (даже для читающих детей), так как тренирует еще и внимательность.

### **Игра «Какая буква выглянула в окошко?»**

Используйте любые крупные буквы из разрезной азбуки. Дополнительно приготовьте лист большего размера с «окошком» любой формы (круглое, квадратное, прямоугольное). Спрячьте за этим листом букву из азбуки. Попросите ребенка узнать букву «в окошке» (по ее фрагменту). Одну и ту же букву можно загадывать многократно, изменяя предъявляемый фрагмент «в окошке». Игра развивает пространственное мышление и внимание. Предложите ребенку угадать, какие буквы спрятались на картинках. Если выполнить задания на отдельных листах, ребенок, поворачивая лист в разные стороны, сможет найти больше букв. В случае, когда ребенок не может узнать какую-либо букву, обведите ее тупым концом карандаша. Это поможет ему выделить букву на общем фоне. Задание развивает зрительное восприятие.

### **Игра «От какой буквы деталь?»**

Напишите на листе бумаги только элементы букв. Попросите ребенка угадать, какие буквы вы хотели написать. Вы можете просить ребенка назвать все буквы, которые содержат этот элемент (если вариантов ответов несколько). Если ребенок умеет писать, предложите ему дописать незаконченные буквы:

### **Игра «Какая буква следующая?»**

Сидя рядом с ребенком, напишите цепочку из букв: АЛ АЛА. Попросите малыша угадать, какая буква должна быть следующей, выбрать ее из букв разрезной азбуки и положить в продолжение ряда или написать самостоятельно. При этом ребенок называет буквы. Когда ребенок поймет принцип выполнения задания, предлагайте ему в цепочках буквы, схожие по написанию. Пусть теперь ребенок записывает ответ.

В дальнейшем можно усложнить задание и предлагать записывать не одну, а две последующие буквы. Это задание представляет собой логическую закономерность, развивает логическое мышление и внимание.

Для дошкольника доступны следующие виды чередования: хохохо – хоохоохоо-ххооххооххоо - хонохон

### **Игра "Корзина со звуками"**

Пособие составляется из отдельных корзин, каждая из которых наклеивается на бумагу формата А4. К корзине двусторонним скотчем прикрепляется прозрачный кармашек размером 6х6 см. В него вставляются карточки размером 5х5 см с изображением определенного звука. В верхней части корзины сделаны прорезы (2,5 см), в которые вставляются силуэты грибов на длинной ножке (5—7 см).

Это пособие можно использовать на разных занятиях. В занятии-сказке «Маша и Медведь» детям, например, нужно в корзинки со звуками «С», «З», «Ш», «Ж»

разложить грибы, в названии которых есть эти звуки (подберезовик, лисичка, сыроежка, подосиновик, свинушка, груздь, шампиньон, волнушка). А в сказке «Три медведя» в корзинки аналогично раскладываются ягоды.

### **Игра "Блины со слогами"**

Это пособие изготавливается из поролонового круга радиусом 8 см. На одну его сторону с помощью клея ПВА приклеиваются карточки со слогами (10х5,5 см), которые легко снимаются. Дети участвуют в эстафете «Принеси блины в сковородке» и читают слоги. В сказке «Маша и медведь» они помогают бабушке перенести блины с одними слогами, а в сказке «Колобок» - с другими.

### **Игра "Ромашка"**

Основание этого пособия - деревянный круг радиусом 7 см, в центре которого сделано отверстие радиусом 1 см. В отверстие вставляется зеленая палочка-стебель высотой 18 см. На палочку с помощью винта-самореза прикрепляется серединка ромашки. Она сделана из двух картонных кругов желтого цвета радиусом 7 см, скрепленных по краям кусочками поролона толщиной 0,5 см, которые образуют ячейки для съемных лепестков ромашки. Лепестки (длина 18 см, ширина в широкой части — 7 см, в узкой — 1 см) вырезаются из картона. На широкую часть наклеивается картинка, узкой частью лепестков вставляется в ячейку. На начальном этапе «Ромашка» используется для изучения слияния звуков в слоги (в центре закрепляется согласный звук, а на лепестках — по гласному звуку). На занятии с использованием сюжета сказки «Колобок» дети собирают ромашку из овощей, растущих в огороде у Зайца, определяя первый звук в словах.

### **Игра «Кто в домике живет»**

Данная игра преследует 3 цели: развитие звукобуквенного анализа; автоматизация звуков в словах; пополнение словарного запаса у детей. В окошке звук (буква) зовет гостей: «З-з-з», «К-к-к»

### **Игра «Соберем урожай»**

Педагог предлагает Незнайке помочь собрать урожай, но выбрать нужно только те овощи, в названиях которых есть звук «р» (слова проговариваются), например, можно использовать карточки со словами петрушка, огурцы, перцы, чеснок, кабачок, свекла, помидор.

### **Игра «Каких животных ты знаешь со звуком «Л», «Ль»?»**

Педагог предлагает детям пригласить животных в гости, в названиях которых есть звук «л» или «ль». (слова проговариваются), например, можно использовать карточки со словами белка, лиса, крокодил, лошадь, лев, лиса, слон и т.п.

### **Игра «Веселые скоморохи»**

Данная игра многофункциональна. Скоморохи живут в красивом разноцветном сундучке и приходят в гости к детям. У них различные имена, состоящие из одного звука, либо из одного слога. Возможны варианты игры:

у педагога на столе стопкой лежат картинки изображением вниз. Игроки по одному подходят к столу, берут картинку, называют изображенный на ней предмет, выделяют первый звук, определяют, гласный он или согласный, после

чего кладут картинку соответствующему скомороху. Игра продолжается до тех пор, пока все картинки не будут разложены по местам. Игру можно проводить как соревнование.

### **Игра «Собери пазлы»**

В данной игре детям предлагается собрать пазлы. Ребенку предлагается соотнести картинку с звуковой схемой, либо со слоговой схемой слова.

### **Игры «Слоги рассыпались», «Лото»**

Детям предлагается из слогов составить слова из данных слогов. Слова могут быть на разную тему. Например, в канун нового года могут быть «новогодние» слова.

### **Игра «Звуковая пирамидка»**

Оборудование: рисунок пирамиды из схем. В нижней части каждой схемы — кармашек для вкладывания картинок; в основании пирамиды — схема из 3 слогов, выше — из двух, потом — один слог; заканчивается пирамида треугольной верхушкой. Предметные картинки тех же размеров, что и схемы пирамиды. Педагог предлагает детям построить из картинок пирамиду. Он объясняет, что в ее основании должны быть картинки, названия которых состоят из трех слогов, следующий ряд пирамиды — картинки, названия которых имеют два слога, и т.д.

### **Игра "Кто больше слов составит"**

**Цель:** развитие техники осмысленного чтения. Игра проводится как соревнование. Дети должны соединять слоги правого и левого столбиков (напечатанных на доске) так, чтобы они образовывали осмысленные слова. Например: КО ЛОГОР МАР КНИ МАРА ГА

КО... КО... КОГАКОКОКОКО

### **Игра "Накормите зверей"**

**Цель:** развитие техники осмысленного чтения.

Для этой игры потребуются предметные картинки с изображениями различных животных. Дети выбирают себе понравившиеся картинки. Это звери и птицы, которых они будут «кормить». На столе перед детьми - карточки, где написаны названия кушаний (молоко, пшено, овес, рыба и т. д.). Карточки перевернуты, дети по очереди открывают карточки, читают названия блюд и выбирают то, что подходит их питомцу.

### **Игра "Поваренок"**

**Цель:** формирование навыка словообразования, активизация словарного запаса, расширение представлений об окружающем мире, развитие техники осмысленного чтения.

**Оборудование:** картонные шаблоны в виде кастрюль с прикрепленными к ним целлофановыми пакетиками с сыпучими продуктами: вермишелью, крупами, горохом, фасолью, карточки со словами.

**Ход игры.** Педагог раздает «кастрюли», дети рассматривают различные виды круп, уточняют названия продуктов и блюд, которые можно из них приготовить; сравнивают, чем вермишель отличается от макарон, горох — от

фасоли и т. Д. Затем образуют прилагательные, например: вермишелевый, пшенная, рисовая, гороховый. Эти прилагательные вводятся в предложения различных моделей: «Из гороха можно сварить гороховый суп», «Я положу рис в кастрюлю и сварю рисовую кашу» и т. П. Дети читают названия круп, каш, написанных на карточках, и определяют к какой кастрюльке подходит.

## 2.4. Формы аттестации и оценочные материалы.

### Оценочные материалы.

Программой предусмотрена система мониторинга динамики развития детей, динамики их образовательных достижений, основанная на методе наблюдения и включающая: педагогические наблюдения, педагогическую диагностику, связанную с оценкой педагогических действий с целью их дальнейшей оптимизации:

- Входное тестирование (устный опрос) - оценка исходного уровня знаний перед началом образовательного процесса. Проводится с целью определения уровня развития детей.
- Текущий контроль – оценка качества усвоения обучающимися учебного материала; отслеживание активности обучающихся.
- Промежуточное тестирование – это оценка качества усвоения обучающимися учебного материала по итогам учебного периода.
- Итоговая тестирование – оценка уровня достижений, обучающихся по завершении освоения дополнительной общеобразовательной программы мониторинг, открытое занятие.

**Мониторинг.** Время выполнения, а также количество ошибок отдельно по каждой таблице. По результатам выполнения каждой таблицы может быть построена "кривая истощаемости (утомляемости)", отражающая устойчивость внимания и работоспособность в динамике. С помощью этого теста можно вычислить еще и такие показатели, как:

- эффективность работы (ЭР),
- степень вработываемости (ВР),
- психическая устойчивость (ПУ).

Эффективность работы (ЭР) вычисляется по формуле:

$ЭР = (T_1 + T_2 + T_3 + T_4 + T_5) / 5$ , где  $T_i$  - время работы с  $i$ -той таблицей. То есть: Эффективность работы (ЭР) равна суммарному времени работы с таблицами, деленному на количество таблиц.

Оценка ЭР (в секундах) производится с учетом возраста испытуемого.

Возраст	5 баллов	4 балла	3 балла	2 балла	1 балл
5 лет	65 и меньше	66-75	76-85	86-95	97 и больше
6 лет	60 и меньше	61-70	71-80	81-90	91 и больше
7 лет	55 и меньше	56-65	66-75	76-85	86 и больше

Степень вработываемости (ВР) вычисляется по формуле:  $ВР = T_1 / ЭР$

Результат меньше 1,0- показатель хорошей вработываемости, соответственно, чем выше 1,0 данный показатель, тем больше испытуемому требуется подготовка к основной работе.

**Психическая устойчивость** (выносливость) вычисляется по формуле: 
$$ПУ = \frac{T_4}{ЭР}$$

Показатель результата меньше 1,0 говорит о хорошей психической устойчивости, соответственно, чем выше данный показатель, тем хуже психическая устойчивость испытуемого к выполнению заданий

## **2.5. Организационно- педагогические условия реализации программы:**

Программа курса предполагает знакомство с теорией и практикой по скорочтению и рассчитана на 36 часов (1 занятие в неделю).

Для обучения по дополнительной общеобразовательной, общеразвивающей рабочей программе принимаются все желающие, без предварительного отбора. форма обучения – групповая.

Продолжительность занятий – 1 в неделю. Подготовительная группа – 30 мин. Старшая группа 25 мин.

На каждом занятии проводится физкультминутка на развитие межполушарного взаимодействия, мелкой моторики, игра.

**2.6. Приложения к Программе.** Данный структурный элемент Программы может содержать дополнительную информацию: календарный учебный график, календарно-тематический план, планы (сценарии) занятий, примеры заданий для учащихся и другие материалы, предусмотренные локальным актом образовательной организации или разработанные по усмотрению автора Программы.

Календарный учебный график – комплекс основных организационно-педагогических характеристик образовательного процесса, определяющий даты начала и окончания учебных периодов/этапов, количество учебных недель или дней, сроки контрольных процедур, организованных выездов, экспедиций и т. д. Календарный учебный график является приложением к Программе и составляется на учебный год или период (месяц, четверть, полугодие и т. д.) для каждой учебной группы

**Календарно – тематическое планирование  
по скорочтению на 2023-2024 уч.г  
для детей 5-7 лет.**

№ занятия	Содержание	Кол-во часов	Сроки (дата)	
			планируемые	Скорректированные
1	Престижность скорочтения. Замер стартовой скорости чтения. Определения понимания прочитанного.	0,5	1 неделя	2 октября
2	Расширение поля зрения. Тренировка внимания. Отработка дикции.	1	1 неделя	8,12 октября
3	Расширение поля зрения. Тренировка внимания. Отработка дикции.	1	1 неделя	15,19 октября
4	Расширение поля зрения. Тренировка внимания. Отработка дикции. Синхронизация обеих полушарий.	1	1 неделя	22,26 октября
5	Тренировка на быстрые переключения внимания. Отработка дикции.	2	2 недели	29 октября 2,5,9 ноября
6	Расширение поля зрения. Тренировка внимания. Отработка дикции.	3	2,5 недели	12,16,19,23,26 ноября

	Синхронизация обеих полушарий.			
7	Тренировка внимания. Отработка дикции.	1	1 занятие	30 ноября
8	Выполнение тренировочных упражнений. Синхронизация обеих полушарий.	1	1 занятие	3 декабря
9	Развитие зрительной памяти. Тренировка на быстрое переключение внимания.	1	1 занятие	7 декабря
10	Синхронизация обеих полушарий. Тренировка концентрации внимания.	2	1 неделя	10,14 декабря
11	Расширение поля зрения. Тренировка внимания. Отработка дикции.	2	1 неделя	17,21 декабря
12	Отработка дикции. Синхронизация обеих полушарий.	2	1 неделя	24,28 декабря
13	Расширение поля зрения. Тренировка внимания. Отработка дикции.	1	1 неделя	31 декабря



14	Увеличение «Пятна ясного видения».	2	1,5недели	11,14,18 января
15	Синхронизация обеих полушарий.	3	2 недели	21,25,28 января 1 февраля
17	Расширение поля зрения. Тренировка внимания. Отработка дикции.	2	1неделя	4,8 февраля
18	Тренировка внимания. Увеличение « Пятна ясного видения».	2	1 неделя	11,15 февраля
19	Тренировка на быстрое переключение внимания.	3	2 недели	18, 22,25 февраля 1 марта
20	Расширение поля зрения. Тренировка внимания. Отработка дикции.	3	2 неделя	4,11,15,18 марта
20	Тренировка внимания. Увеличение « Пятна ясного видения».	4	2неделя	22,25,29 марта 1 апреля

21	Расширение поля зрения. Тренировка внимания. Отработка дикции.	3	1,5 недели	5,8,12 апреля
22	Расширение поля зрения. Тренировка внимания. Отработка дикции.	3	1,5 недели	15,19,22 апреля
23	Быстрое переключение внимания. Тренировка памяти.	3	2 недели	26,29 апреля 3 мая
24	Синхронизация обеих полушарий. Отработка четкой дикции.	2	2 недели	6,10,13, мая
25	Увеличение «Пятна ясного видения»	2	2 неделя	17,20 мая
26	Расширение поля зрения. Тренировка внимания. Отработка дикции.	3	1 неделя	24,27 мая
27	Контрольный замер скорости чтения.	1	1 неделя	31 мая
	<b>Итого</b>	36 часов	36 недель	

### **Методическое обеспечение**

Каждое занятие насыщено работой по полноценному интеллектуальному развитию детей, а именно:

- Рабочие тетради;
- Методическая литература;
- Индивидуальное рабочее место;
- Демонстрационный материал;
- Канцелярские принадлежности;
- Ноутбук;
- Проектор;

### **3. Уровневая дифференциация Программ**

К **базовому** уровню относятся дополнительные общеразвивающие программы, которые предоставляются жителям города Альметьевска в возрасте от 5 до 7 лет, осваивающим программы базового уровня. При этом срок освоения программы составляет не менее 1 года, время обучения – 25 мин.-старшая группа, 30 минут подготовительная группа, в неделю 1 занятие для программ, формирующих современные умения и навыки для обучения. Результатом обучения является участие в конкурсных мероприятиях.

### **4. Особенности организации образовательного процесса по Программам**

Требования к организации образовательного процесса установлены СП 2.4.3648-20, СанПиН 3.3686-21. «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утвержденных постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года № 28).

### **Заключение**

Данная программа относится к базовому уровню. Программа является локальным нормативным документом образовательной организации. Должна выполнять действующие требования и рекомендации Министерства просвещения РФ.