



Вызывает озабоченность и требует совместных усилий педагогов и родителей

- Способен к сосредоточенному вниманию на 1–2 предметах, не может охватить вниманием 3–4 объекта;
- Сохраняет в памяти меньше 5 объектов (имена, игрушки, еда);
- С трудом запоминает и частично воспроизводит фрагменты музыкальных и художественных произведений (стихотворение, сказку, рассказ, песенки, потешки, элементарный ритмический рисунок);
- Не в состоянии точно выполнить поручения, с соблюдением порядка выполнения операций при поручениях взрослых, в конструировании, в игре со сверстниками.



РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ

Достижения ребенка («Что нас радует»)

- Сравнивает предметы друг с другом и с помощью взрослого делает вывод о связях и взаимозависимостях;
- Сравнивает и анализирует внутренние свойства предметов, активно экспериментируя с ними, используя образы восприятия, представления памяти, мыслительные процессы анализа (выделяет отдельные части объекта), сравнения и обобщения в поиске причин и способов решения практических задач;
- Анализирует способы решения проблем (достать шапочку для прогулки с высокой полочки), преодоления затруднений в игре (не хватает игрушки, сверстник отказывается играть вместе, поделиться игрушкой), используя аналогии, основываясь на собственном чувственном опыте, житейских ситуациях, прочитанных взрослыми произведениях.

Вызывает озабоченность и требует совместных усилий педагогов и родителей

- Не может выделить «лишний» предмет в представленном ряду или найти несоответствие в логической цепочке;
- Не классифицирует объекты и явления по категориям «живое»–«неживое»;
- Не принимает и не ставит цель своей деятельности, не представляет конечный результат своих действий;
- Не может классифицировать предметы и явления, группируя их по разнообразным признакам, как внешним (цвет, форма, размер), так и функциональным (катится, скользит, разрезает).

РАЗВИТИЕ ВООБРАЖЕНИЯ

Достижения ребенка («Что нас радует»)

- Демонстрирует способы «опредмечивания» при создании воображаемой ситуации – превращение квадрата в будку для собачки (первоначально символы заимствуются из знакомых сюжетов, а затем придумывает самостоятельно);
- Наделяет игровых героев поведением и характерами в соответствии с их реальными особенностями, поведением и образом жизни;
- Применяет приемы творческого воображения (соединение в целостный образ отдельных частей разных объектов), гиперболизацию.

Вызывает озабоченность и требует совместных усилий педагогов и родителей

- Не может отличить реальность и вымысел;
- Не воображает разные действия с предметом;
- Не может сопоставить и словесно описать фантастические образы и реальные предметы, явления и их свойства;
- В воображаемой ситуации игры не использует ролевую речь в разговоре с партнером по игре.

