

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Районный Центр дополнительного образования»

Принята на заседании
Педагогического совета
Протокол № 1
От 05.09.2024



Утверждена:
Директор МБУДО «РЦДО»

Бойцова Е.В.

Приказ №050901

05.09.2024 г.

**Дополнительная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
Студия «Родничок. Забавная математика»
(стартовый уровень)**

Возраст детей: 5-6 лет

Срок реализации программы: 1 год

Автор-составитель:

педагог дополнительного образования

Маслова Ангелина Ивановна

г. Кировск
2024

Оглавление

Пояснительная записка	3
Информация о типе программы.....	4
Уровень программы	4
Актуальность	4
Отличительная особенность.....	5
Задачи	5
Организационно-педагогические условия реализации программы	6
Планируемые результаты освоения программы	7
Система оценки результатов освоения программы.....	8
Учебно-тематический план.....	9
Содержание изучаемого курса	9
Информационно-методическое интернет обеспечение программы для дистанционных занятий:	12
Материально-техническое оснащение	13
Воспитательная деятельность	14
Список литературы.....	15
Приложение №1	17
Приложение №2.....	21
Приложение №3	23
Приложение №4.....	32

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа **социально-гуманитарной направленности** Студия «Родничок. Забавная математика» разработана на основе:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Федеральный закон от 31.07.2020 № 304 – ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании» в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

- Письмо Минпросвещения России от 23.01.2020 N МР-42/02 "О направлении целевой модели наставничества и методических рекомендаций" (вместе с "Методическими рекомендациями по внедрению методологии (целевой модели) наставничества обучающихся для организаций, осуществляющих образовательную деятельность по общеобразовательным, дополнительным общеобразовательным и программам среднего профессионального образования, в том числе с применением лучших практик обмена опытом между обучающимися")

- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

- Постановление Главного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Постановление Главного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 г. №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

Информация о типе программы

Дополнительная общеразвивающая программа **Студия «Родничок»
Забавная математика»** социально-гуманитарной направленности является **модифицированной**.

При разработке дополнительной общеразвивающей программы были использованы материалы:

-Вакуленко, Ю.А. Комплексные занимательные занятия в средней и старшей группах /Ю.А. Вакуленко –Волгоград: Учитель, 2018.

-Васильева М.А., Гербова В.В. Программа воспитания и обучения в детском саду – М.: Мозаика-Синтез, 2017.

Уровень программы

стартовый (комплектование группы происходит на основе входящей диагностики).

Актуальность

Успешное обучение в начальной школе зависит от уровня развития мышления ребенка, умения обобщать и систематизировать свои знания, творчески решать различные задачи. Развитое математическое мышление не только помогает ребенку ориентироваться и уверенно себя чувствовать в окружающем его современном мире, но и способствует его общему умственному развитию.

Педагогическая целесообразность

Обучение математике в дошкольном возрасте носит общеразвивающий характер, оказывает влияние на развитие любознательности, познавательной активности, мыслительной деятельности, формирование системы элементарных знаний о предметах и

явлениях окружающей жизни, обеспечивая тем самым готовность к обучению в школе.

Занятия по программе «Забавная математика» способствуют воспитанию у дошкольника интереса к математике, самостоятельно находить способы решения познавательных задач, стремиться к достижению поставленной цели. Этому способствует интегративный подход, направленный не только на появление у детей математических представлений, но и на развитие ребенка в целом.

Отличительная особенность

В занятия включены элементы ТИКО-конструирования. Программа позволяет дошкольникам в форме познавательной деятельности раскрыть практическую целесообразность ТИКО-конструирования, развить необходимые в дальнейшей жизни навыки.

Содержание подобрано таким образом, что реализация любой познавательной или воспитательной задачи возможна через разнообразную деятельность детей: развивающие игры, наблюдения, решение логических задач, отгадывание математических загадок.

Цель

формирование творческо-интеллектуальных способностей учащихся средствами познавательной деятельности.

Задачи

Обучающие:

1. Формировать элементарные знания по математике;
2. Формировать навыки учебной деятельности;
3. Формировать познавательный интерес;

Развивающие:

1. Развивать логическое мышление (анализ, синтез, обобщение, сравнение, аналогия, классификация);
2. Развивать образное мышление (ощущения, восприятия, представления);
3. Развивать речь, умение высказывать и обосновывать свои суждения, строить простейшие умозаключения;

Воспитательные:

1. Формировать мотивацию к учению, ориентированную на удовлетворение познавательных интересов;
2. Воспитывать социальные чувства детей, коллективные взаимоотношения;
3. Воспитывать трудолюбие, организованность, самостоятельность, аккуратность, дисциплинированность, коллективизм, вежливость, уважение друг к другу

Организационно-педагогические условия реализации программы

Форма обучения: очная

Форма организации образовательной деятельности учащихся на занятии

Обучение проводится в групповой, индивидуально-групповой форме.

Формы занятий:

Формы аудиторных занятий:

- занятие - игра

- занятие-путешествие

Наполняемость объединения: 12 человек

Режим занятий:

Продолжительность одного занятия: 30 минут

Перерыв между занятиями: 10 минут

Количество занятий в неделю: 2 раза в неделю по 30 минут

Количество учебных часов в неделю: 2 часа

Количество за учебный год: 60 часов

Методы проведения занятий:

-информационно-рецептивный (педагог сообщает готовую информацию разными средствами, а учащиеся воспринимают и фиксируют в памяти эту информацию);

-репродуктивный метод (педагог дает задания, а учащийся их выполняет – решает сходные задачи, составляет планы, воспроизводит действия)

-проблемный (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути её решения);

-частично-поисковый (способ поиска решения проблемы определяет педагог, но сами решения отдельных вопросов находят учащиеся);

-исследовательский метод (способ организации деятельности учащихся по решению новых для них задач);

Возраст детей дополнительной общеразвивающей программы

Программа предназначена для работы с детьми 5-6 лет.

Минимальный возраст детей для зачисления –5 лет

Срок реализации дополнительной общеразвивающей программы: 1 год обучения 60 ч.

Планируемые результаты освоения программы

Предметные результаты:

Учащиеся будут знать:

- Цифры от 0 до 9
- Математические знаки $+$, $-$, $=$, $<$, $>$;
- Геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал;
- Элементы геометрических фигур: вершина, сторона, угол
- Геометрические тела: шар, конус, цилиндр
- Понятия «величина», «длина», «ширина», «высота», «объём»
- Пространственные понятия: справа, слева, впереди, сзади, перед, после, между, сверху, внизу, далеко, близко
- Представления о времени: его периодичности, последовательности всех дней недели, месяцев, времен года, суток

Учащиеся будут уметь:

- Считать до 10 и обратно
- Составлять числа из двух меньших
- Устанавливать соответствие между количеством предметов и цифрой
- Дорисовывать геометрические фигуры до знакомых предметов
- Называть и показывать элементы геометрических фигур
- Рисовать символические изображения предметов из геометрических фигур в тетради в клетку
- Выкладывать из счетных палочек геометрические фигуры.
- Преобразовывать одни фигуры в другие путем складывания и разрезания
- Раскладывать предметы в возрастающем и убывающем порядке по величине, высоте, ширине, использовать соответствующие определения.
- Сравнивать предметы друг с другом: длиннее – короче, выше – ниже, толще – тоньше.
- Делить предмет на 2-4 равных части путем сгибания; правильно обозначать части целого, устанавливать отношения целого и части, размера частей
- Ориентироваться на ограниченной территории (лист бумаги, страница, учебная доска)
- Определять словом положение предметов по отношению к себе, к другому лицу (справа, слева, впереди, сзади, перед, после, между...)
- Развивать способность к моделированию пространственных отношений между объектами в виде схемы, рисунка, плана.
- Передвигаться в указанном направлении, менять направление движения во время ходьбы, бега
- Пользоваться в речи словами-понятиями: сначала, потом, до, после, раньше, позже.

-Различать длительность отдельных временных интервалов, регулировать свою деятельность в соответствии со временем.

-Определять время по часам с точностью до часа

-Решать логические задачи на сравнение, классификацию, установление последовательности событий, анализ и синтез

Метапредметные результаты:

Регулятивные:

- умение планировать собственную деятельность в соответствии с поставленной задачей;

- умение контролировать и оценивать свои действия, вносить коррективы в их выполнение на основании оценки и учета характера ошибок;

- приобретение навыка саморегуляции;

- организовывать свое рабочее место под руководством педагога

Познавательные:

- отвечать на простые и сложные вопросы педагога, сверстников самим задавать вопросы;

- сравнивать и группировать предметы, объекты по нескольким основаниям;

- находить закономерности и самостоятельно продолжать их по установленному правилу;

- подробно пересказывать прочитанное или прослушанное, составлять простой план

Коммуникативные:

- участвовать в диалоге на занятиях;

- отвечать на вопросы сверстников;

- соблюдать простейшие нормы речевого этикета (здороваться, прощаться, благодарить);

- слушать и понимать речь других;

- уметь работать в паре

Личностные:

- ценить и понимать базовые ценности (добро, терпение, родина, природа, семья)

- проявлять уважение к окружающим, своим родным;

- оценивать ситуации и поступки героев художественных текстов с точки зрения общечеловеческих норм;

- формирование уважительного отношения к иному мнению;

- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств

Система оценки результатов освоения программы

Методы диагностики и формы представления результатов

Система оценки результатов освоения программы состоит из:

- текущего контроля;
- промежуточной аттестации.

Порядок осуществления текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации учащихся регламентируется Положением о проведении промежуточной аттестации учащихся и осуществления текущего контроля их успеваемости.

Текущий контроль – проводится в ходе занятий в октябре и декабре с целью выявить проблемы, обсудить и помочь исправить ошибки; изучение динамики личностного развития, взаимоотношений в коллективе;

Промежуточная аттестация – проводится в мае по окончании изучения ДОП с целью проверки освоения детьми учебного материала.

Формы текущего контроля: наблюдение, опрос

Формы промежуточной аттестации: наблюдение, опрос

Учебно-тематический план

	Тема	Количество часов			Форма подведения итогов
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	1	0,5	0,5	наблюдение, опрос
2.	Количество и счёт	10	2	8	наблюдение, опрос
3.	Геометрические фигуры	7	2	5	наблюдение, опрос
4.	Величина	9	1	8	наблюдение, опрос
5.	Ориентировка во времени	9	1	8	наблюдение, опрос
6.	Ориентировка в пространстве	9	1	8	наблюдение, опрос
	Итого:	60	7.5	52.5	

Содержание изучаемого курса

Цель: сформировать элементарные знания по математике

1.Тема: Вводное занятие

Теория:

Знакомство с программой. Закрепление правил внутреннего распорядка; правил техники безопасности на занятиях. Инструктаж по ППБ и ПДД.

Практика:

2. Тема: «Количество и счёт»

Теория:

Цифры и числа. Знакомство с цифрами от 0 до 9.

Познакомить со счётом в пределах 20 без операций над числами.

Закреплять отношения между числами натурального ряда, умение увеличивать, уменьшать каждое число на 1.

Сравнение групп предметов по 2, 3, 4, 5. Счет до 10 и обратно. Преобразование неравенств в равенства. Знаки: $>$, $<$, $=$. Количественный и порядковый счёт.

Практика: Сравнение цифр. Раскладывать число на два меньших и составлять из двух меньших большее. На наглядной основе составлять и решать простые арифметические задачи на сложение и вычитание; при решении задач пользоваться знаками действий. Сравнение множеств. Игры и упражнения на классификацию, обобщение.

3. Тема: «Геометрические фигуры»

Теория:

Закрепление знаний о геометрических фигурах: круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал.

Знакомство с геометрическими телами: шар, конус, цилиндр

Свойства геометрических фигур: форма, цвет, размер

Практика:

Дорисовывать геометрические фигуры до знакомых предметов.

Называть и показывать элементы геометрических фигур (вершина, сторона, угол)

Рисовать символические изображения предметов из геометрических фигур в тетради в клетку.

Выкладывать из счетных палочек геометрические фигуры.

Преобразовывать одни фигуры в другие путем складывания и разрезания.

Видеть геометрические фигуры в формах окружающих предметов, символических изображениях предметов.

Игра «Геометрическая гора»

Занятие-игра «Страна геометрических фигур»

Игра-упражнение «Узнай и заштрихуй»

Занятие-игра «Разноцветный мир геометрических фигур»

Работа с ТИКО конструктором.

4. Тема: «Величина»

Теория:

Формировать у детей первоначальные измерительные умения. Дать представления о весе предметов и объёме, способах его измерения. Познакомить с весами.

Практика:

Раскладывать предметы в возрастающем и убывающем порядке по величине, высоте, ширине, использовать соответствующие определения.

Сравнивать предметы друг с другом: длиннее – короче, выше – ниже, толще – тоньше.

Делить предмет на 2-4 равных части путем сгибания; правильно обозначать части целого, устанавливать отношения целого и части, размера частей.

Измерять длину, ширину, высоту линейкой, учить изображать отрезки заданной длины.

Способствовать развитию глазомера.

Дидактические игры: «Сравни», «Что бывает», «Выбери лыжи», «Ёлочки в ряд», «Мы строители», «Сколько шагов», «Скопируй башню», «Магазин одежды».

Занятие-игра «Помоги Незнайке исправить ошибки».

Подвижная игра «Бабочки и гусеница».

Работа с ТИКО конструктором.

5. Тема: «Ориентировка во времени»

Теория:

Элементарные представления о времени: его периодичности, необратимости, последовательности всех дней недели, месяцев, времен года, суток.

Практика:

Пользоваться в речи словами-понятиями: сначала, потом, до, после, раньше, позже.

Различать длительность отдельных временных интервалов, регулировать свою деятельность в соответствии со временем.

Учить определять время по часам с точностью до часа.

Игра-упражнение «12 месяцев».

Дидактические игры: «Живая неделя», «Тик-так», «Когда это бывает», «Вчера-сегодня», «Какой сегодня день», «А что потом», «Путешествие в страну часов», «Наоборот», «Продолжи», «С утра до вечера», «Всему своё время».

Занятие-игра «Цветик-семицветик»

Занятие-игра «Часы и время»

Работа с ТИКО конструктором.

6. Тема: «Ориентировка в пространстве»

Теория:

Пространственные понятия: справа, слева, впереди, сзади, перед, после, между, вверху, внизу.

Практика:

Ориентироваться на ограниченной территории (лист бумаги, страница, учебная доска).

Определять словом положение предметов по отношению к себе, к другому лицу (справа, слева, впереди, сзади, перед, после, между...).

Развивать способность к моделированию пространственных отношений между объектами в виде схемы, рисунка, плана.

Передвигаться в указанном направлении, менять направление движения во время ходьбы, бега.

Дидактические игры: «Найди ключ», «Куда бросим мяч», «Цветные дома», «Куда пойдёшь, то и найдёшь».

Игра-упражнение «Гномы ищут сокровища».

Занятие-игра «Разведчики».

Подвижная игра «Жмурки с колокольчиком». Работа с ТИКО конструктором.

Информационно-методическое интернет обеспечение программы для дистанционных занятий:

- Сказочный лес <http://skazles.ru/> Счет в картинках
 - Игры, головоломки, фокусы <http://doshkolnik.ru/>
- Играемся <http://www.igraemsa.ru/> пазлы, раскраски, развивающие игры: познавательные, на логику и мышление, на внимание, память, математические.
- Детские игры онлайн <http://igraem.pro/> Развивающие игры сгруппированы в несколько разделов: “Играем и учимся”, “Собираем картинку”, “Раскраски и рисунки”, “Развиваем внимание и память”, “Игры для малышей”.
 - Чудесенка: игры онлайн <http://chudesenka.ru/> Развивающие игры. Интернет-гномик <http://www.i-gnom.ru/> Развивающие игры для детишек дошкольного возраста помогут в обучении навыкам счета, сравнения, познакомят детей с геометрическими понятиями, помогут усвоить алфавит.
 - Ёжка <http://ejka.ru/> Загадки, логические задачи, фокусы, поделки.
 - Развивающие игры для детей 5-6 лет <http://345-games.ru/> Здесь три основных раздела: онлайн-игры, оффлайн-игры и интересное-полезное детское видео. Ищем отличия, учим буквы и цифры, сооружаем поделки, всесторонне развиваемся.
 - «Реши-пиши» <https://reshi-pishi.ru/>
 - IQша – Онлайн-сервис интеллектуального развития детей <https://iqsha.ru/>

- Сундучок дошкольника <http://doshkolnik.info/> В “сундучке” собраны картинки, карточки, пособия и дидактические игры, которые вы можете изготовить самостоятельно.
- Альманах “Раннее развитие” <http://ranneerazvitie.narod.ru/> Авторские материалы о том, как и чем заниматься с детишками.
- тест “Пора в школу” <http://vshkolu.com/> Под заданиями – подробные инструкции для родителей и пояснения: какие умения определяем и почему они важны.
- Скоро в школу <http://skorovchkolu.ru/> Большой выбор учебных материалов для подготовки малышей к школе. Образовательные игры, тренажеры, учебные пособия и многое другое предоставлено для чтения и бесплатного скачивания.
- Почемучка <http://pochemu4ka.ru/> Задания, предназначенные для занятий с детьми 6 лет в качестве дополнительной подготовки к школе. Тут несколько подразделов: “Я готовлюсь к школе”, “Развиваем мышление”, “Прописи”, “Лабиринты”.
- <https://igroutka.net/dlya-malyshey/>
- Игры для дошкольников – это простейшие кроссворды, увлекательные головоломки, изучение окружающего мира, несложные математические задания, пазлы.

Материально-техническое оснащение

Перечень оборудования (инструменты, материалы и приспособления)

№ п/п	Наименование оборудования	Количество
1	Стол и стулья, соответствующие возрасту детей	в наличии
2	Рабочее место для педагога (стол, стул)	в наличии
3	Магнитно-меловая доска	1
4	Шкафы для хранения учебно-методических материалов	в наличии
5	Комплект наглядных пособий по ознакомлению с предметом	в наличии
6	Комплект рабочих тетрадей	в наличии
7	Раздаточный материал	в наличии

Перечень технических средств обучения

2	Ноутбук	1
3	Магнитофон	1
5	Мультимедийная установка, экран	1

Воспитательная деятельность

Цель: развитие личности, социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей, принятых в российском обществе, правил и норм поведения в интересах человека, уважение к историческому и культурному наследию народов России.

Условия организации воспитания:

- совместная работа с родителями;
- правильно-организованная среда, оказывающая положительное влияние на учащихся;
- учет возрастных и индивидуальных особенностей;
- применение и сочетание различных форм проведения воспитательных мероприятий.

Календарный план воспитательной работы

№п/п	Название мероприятия	Сроки	Форма проведения	Практический результат
1.	«Уроки безопасности», посвященное правилам техники безопасности.	сентябрь	Путешествие	Знание и применение на практике правил безопасного поведения
2.	«Вот он хлебушек, душистый», посвященное Дню хлеба	октябрь	Мастер-класс	Выставка
3.	«Наша сила в единстве», посвященное Дню народного единства.	ноябрь	Мастер-класс	Выставка
4.	«От улыбки станет всем теплей», посвященное Международному дню инвалидов.	декабрь	Мастер-класс	Выставка
5.	«Они остаются в сердце», посвященное защите и охране окружающей среды.	в течении года	Мастер-класс	Выставка
6.	«Новогодняя мастерская», посвященное Новому	декабрь	Мастер-класс	Выставка

	году.			
7.	«Есть такая профессия-Родину защищать», посвященное Дню защитника Отечества.	февраль	Мастер-класс	Выставка
8.	«Самой милой и красивой», посвященное Дню 8 марта	март	Мастер-класс	Выставка
9.	«На далекие планеты отправляются ракеты», посвященное Дню космонавтики.	апрель	Мастер-класс	Выставка
10.	«Мы помним, мы гордимся», посвященное Дню Победы.	май	Мастер-класс	Выставка

Список литературы

Учебные пособия для педагогов

1. Агеева, И.Д. 500 загадок-обманок для детей / И.Д. Агеева – М.: ТЦ Сфера, 2018.
2. Агеева, И.Д. Веселые загадки-складки и загадки-обманки для всех школьных праздников / И.Д. Агеева – М.: ТЦ Сфера, 2015.
3. Бабина, Н.В. 500 как и почему для детей / Н.В. Бабина – М.: ТЦ Сфера, 2018.
4. Вакуленко, Ю.А. Комплексные занимательные занятия в средней и старшей группах / Ю.А. Вакуленко – Волгоград: Учитель, 2018.
5. Васильева М.А., Гербова В.В. Программа воспитания и обучения в детском саду – М.: Мозаика-Синтез, 2017.
6. Введенская, Л.А. Пословицы. Пособие для учителей начальной школы, учащихся и родителей – Ростов-на-Дону: издательский центр «МарТ», 2019.
7. Волобуев, А.Т. 500 загадок обо всем для детей - М.: ТЦ Сфера, 2018.
8. Газман, О.С. Харитоновна Н.Е. В школу – с игрой - М.: Просвещение, 2019.

Учебные пособия для учащихся

1. Гаврина, С.Е. Примеры и задачи. Тетрадь по математике для дошкольников. г. Ярославль Издательство «Академия развития» 2018.
2. Гаврина, С.Е., Н.Л.Кутявина Числа и цифры. Тетрадь по математике для дошкольников. г. Ярославль Издательство «Академия развития» 2019.
3. Ковалёв, В.И. Развивающие игры. Десять шагов к успеху –М.: Просвещение», 2000. (Скоро в школу)
4. Колесникова Е.В. Я решаю логические задачи. Рабочая тетрадь – М.: «ТЦ Сфера», 2017.
5. Колесникова, Е.В. Я считаю до пяти. Математика для детей 4-5 лет – 3-е изд., перераб. и дополн.– М. ТЦ Сфера, 2017. – 64 с. (Математические ступеньки).
6. Колесникова, Е.В. Я считаю до пяти. Математика для детей 5-6 лет – 3-е изд., перераб. и дополн.– М. ТЦ Сфера, 2017. – 64 с. (Математические ступеньки).
7. Колесникова Е.В. Геометрические фигуры. Рабочая тетрадь– М.: «ТЦ Сфера», 2010.
8. Соловьёва Е. В. «Учимся считать. В мире чисел» –М. : Просвещение, 2000. (Скоро в школу)
9. Соколова Е.И. Учимся считать до 20. Тетрадь по математике для дошкольников – Ярославль: Академия развития, 2020

Входящая диагностика для определения уровня обучения
(Использованы материалы Игнаткиной Е.Н.)

Критерии оценки	Дидактические упражнения	Содержание диагностического задания	Критерии оценки
<p>1. Умение считать (отсчитывать) в пределах 10</p>	<p>1. <i>Дидактическое упражнение</i> «Скажи сколько». <i>Материал:</i> предметные картинки или мелкий счетный материал: матрешки, солдатики, овощи, цветы и т.п. Количество каждой группы предметов разное (например, 6 матрешек, 7 цветов, 9 солдатиков, 10 бабочек).</p>	<p>1. Ребенок считает количество предметов в любой группе. <i>Вопросы:</i> - Посчитай солдатиков. Сколько их всего? - Посчитай бабочек. Сколько их? И т. д.</p>	<p>3 балла - ребенок правильно считает (отсчитывает) предметы в пределах 10.. Понимает и правильно отвечает на вопросы «Сколько?» 2 балла - ребенок правильно считает (отсчитывает) предметы в пределах 10. Правильно пользуется количественными числительными. Понимает вопрос «Сколько?» и правильно отвечает на него. 1 балл — ребенок допускает ошибки при счете (отсчитывании) предметов</p>
<p>2. Умение сравнивать рядом стоящие числа в пределах 10, уравнивать неравное число предметов</p>	<p><i>Дидактическое упражнение</i> «Пусть станет поровну». <i>Материал:</i> мелкий счетный материал</p>	<p>Расставлены две группы предметов так, чтобы в одной их было меньше на один. Например, 6 солдатиков и 7 матрешек. Задание: посчитай группы предметов. - Сколько всего солдатиков? - Сколько матрешек? Кого больше (меньше)? На сколько? Сделай так, чтобы их стало поровну. Как еще можно это сделать?</p>	<p>3 балла - ребенок умеет сравнивать, устанавливать, какое число больше (меньше) другого; уравнивать неравные группы предметов двумя способами (удаления и добавления единицы). 2 балла - ребенок умеет сравнивать, устанавливать, какое число больше (меньше) другого. Затрудняется сразу уравнивать группы предметов (делает это после дополнительных инструкций) или уравнивает их, но только одним способом. 1 балл – ребенок считает правильно, но затрудняется установить, какое число</p>

			меньше (больше) другого. Уравнять предметы не может
Умение сравнивать предметы различной величины	<p>1. <i>Дидактическая игра</i> «Построй солдат». Материал: плоскостные солдатики (7-10 штук) разные по высоте.</p> <p>2. <i>Дидактическое упражнение.</i> «Сравни ленточки». <i>Материал:</i> ленточки разной длины и ширины, 7-10 штук</p>	<p><i>Вопросы:</i></p> <p>- Что ты видишь на столе?</p> <p>-Посмотри, все ли солдатики одинаковы?</p> <p>- Чем они отличаются? Задание: Построй солдатиков в ряд в порядке убывания (возрастания), пользуясь словами «самый высокий», «поменьше», «еще ниже», «самый низкий».</p>	<p>3 балла - ребенок самостоятельно справился с заданием, не сделав ни одной ошибки.</p> <p>2 балла — правильно размещает предметы в порядке возрастания размера, высоты, допускает ошибки при расположении ленточек.</p> <p>1 балл - ребенок требует дополнительных инструкций и помощи взрослого при выполнении упражнений. Допускает большое количество ошибок</p>
Знания о форме предметов	<p><i>Дидактическая игра</i> «Что где лежит?».</p> <p><i>Материал:</i> набор геометрических фигур - круг, квадрат, овал, треугольник, прямоугольник.</p> <p>Предметные картинки -мячик, шарик воздушный, пирамидка, колпак клоуна, кубик, пуговица, чупа-чупс, дыня, дорожный знак (треугольной формы), квадратные часы, квадратная коробка, конверт, флажок, книга, овальный поднос</p>	<p><i>Задания:</i></p> <p>- Рассмотрите все геометрические фигуры и картинки.</p> <p>- Какие геометрические фигуры ты видишь? Назови их.</p> <p>-Чем отличаются круг и овал от других фигур?</p> <p>- Соотнеси картинку с геометрической фигурой.</p> <p>-Разложи фигуры в ряд, под каждой из них положи картинку похожей формы</p>	<p>3 балла - ребенок самостоятельно соотносит предметы по форме, называет геометрические фигуры и раскладывает их по соответствующему признаку.</p> <p>2 балла - ребенок знает все геометрические фигуры. Допускает 1—2 ошибки при соотнесении с предметами.</p> <p>1 балл - ребенок не знает всех геометрических фигур, затрудняется выполнить задание на соотнесение с формой предметных картинок</p>

<p>Знания о днях недели, последовательности частей суток</p>	<p>1. <i>Дидактическая игра</i> «Наш день». <i>Материал:</i> сюжетные картинки, где изображены разные виды деятельности детей, следующие друг за другом на протяжении дня: уборка постели, гимнастика, умывание, завтрак, занятие и т. д.</p>	<p>1. Ребенок рассматривает картинки, изображающие разные виды деятельности детей, следующие друг за другом на протяжении дня: уборка постели, гимнастика, умывание, завтрак, занятие и т. д. <i>Задание:</i> <i>разложи</i> картинки по порядку, начиная с утра. Назови одним словом утро, день, вечер, ночь. (Сутки.)</p>	<p>3 балла - ребенок справился с заданием, не сделал ни одной ошибки, безошибочно ответил на все вопросы воспитателя. 2 балла - ребенок безошибочно разложил картинки в соответствии с временем суток, но обобщающее слово назвать затрудняется. Допускает 1-2 ошибки при ответе на вопросы о днях недели. 1 балл - ребенок не справился с заданиями даже после наводящих вопросов</p>
--	--	---	--

уровень – 18-21 балл; средний уровень- 11-17 баллов; низкий уровень- 7-10 баллов.

Диагностическая карта освоения программы Студия «Родничок» «Забавная математика»

Ф.И. учащегося	начало учебного года						середина учебного года						конец учебного года					
	предметные, метапредметные. личностные						предметные, метапредметные. личностные						предметные, метапредметные. личностные					
	Знание техники безопасн. труда	Количество и счет	Геометрические фигуры	Величина, ориентировка во пространстве	Познавательная активность, любознательность	Коммуникативные качества	Знание техники безопасн. труда	Количество и счет	Геометрические фигуры	Величина, ориентировка во пространстве	Познавательная активность, любознательность	Коммуникативные качества	Знание техники безопасн. труда	Количество и счет	Геометрические фигуры	Величина, ориентировка во пространстве	Познавательная активность, любознательность	Коммуникативные качества

Уровни освоения программы:

«+» - высокий (полное освоение знаний, умений, навыков)

«0» - средний (владение знаниями, умениями, навыками наполовину)

«-» - низкий (не владеет знаниями, умениями и навыками).

Методическое обеспечение программы

№ п/п	Тема	Форма занятия	Методы проведения занятия	Дидактические материалы, ТСО	Формы подведения итогов
1	Вводное занятие	Занятие-игра Занятие-путешествие	Репродуктивный	ТСО (мультимедиа), презентации по теме занятия, дидактические, подвижные игры по теме занятия, тетради на печатной основе, цветные карандаши, пластилин	наблюдение, опрос
2	Количество и счёт	Занятие-игра Занятие-путешествие	Информационно-рецептивный Репродуктивный	ТСО (мультимедиа), презентации по теме занятия, дидактические, подвижные игры по теме занятия, тетради на печатной основе, цветные карандаши, пластилин	наблюдение, опрос
3	Геометрические фигуры	Занятие-игра Занятие-путешествие	Частично-поисковый Репродуктивный	ТСО (мультимедиа), презентации по теме занятия, дидактические, подвижные игры по теме занятия, тетради на печатной основе, цветные карандаши, пластилин	наблюдение, опрос

4	Величина	Занятие-игра Занятие-путешествие	Исследовательский Репродуктивный	ТСО (мультимедиа), презентации по теме занятия, дидактические, подвижные игры по теме занятия, тетради на печатной основе, цветные карандаши, пластилин	наблюдение, опрос
5	Ориентировка во времени	Занятие-игра Занятие-путешествие	Репродуктивный Информационно-рецептивный	ТСО (мультимедиа), презентации по теме занятия, дидактические, подвижные игры по теме занятия, тетради на печатной основе, цветные карандаши, пластилин	наблюдение, опрос
6	Ориентировка в пространстве	Занятие-игра Занятие-путешествие	Репродуктивный Информационно-рецептивный	ТСО (мультимедиа), презентации по теме занятия, дидактические, подвижные игры по теме занятия, тетради на печатной основе, цветные карандаши, пластилин	наблюдение, опрос

**Календарный учебный график
Гр.№1 (5-6 лет)
Продолжительность учебного года**

Комплектование группы – с 01.09. – 8.09.2024 года

Начало учебного года – 2 сентября 2024 года

Начало занятий -9.09.2024 года

Окончание учебного года - 31 мая 2025 года

Продолжительность учебного года – 30 недель

Праздничные дни:

4 ноября - День народного единства;

7 января - Рождество Христово;

23 февраля - День Защитника Отечества;

8 марта - Международный женский день;

1 мая - Праздник Весны и Труда;

9 мая – День Победы.

Каникулы:

Осенние: с 28 октября 2024 г. по 5 ноября 2024г. (9 календарных дня)

Зимние: с 30 декабря 2024 г. по 8 января 2025 г. (10 календарных дней)

Весенние с 22 марта 2025г. по 30 марта 2025 г. (9 календарных дней)

Текущий контроль:

3.10 2024г.- 24.10.2024г.

5.12.2024г.-26.12.2024г.

Промежуточная аттестация: 03.04.2025г. по 24.04. 2025 года

Количество часов, режим занятий:

Продолжительность одного занятия: 30 минут

Перерыв между занятиями: 10 минут

Количество занятий в неделю: 2 (по 1 занятию 2 раза в неделю)

Количество учебных часов в неделю: 2

Количество за учебный год: 60 ч.

Занятия в детском объединении проводятся в соответствии с учебной нагрузкой педагога и расписанием занятий

№п/п	число	Тема занятия	часы
		Модуль №1 «Формирование математических представлений»	
1.	9.09	Вводное занятие	1
2.	11.09	<u>Количество и счёт</u> Числа и цифры. Состав числа 6. Игра «Найди шесть предметов».	1
3.	16.09	<u>Количество и счёт</u> Соотнесение количества предметов с цифрой. Решение примеров.	1
4.	18.09	<u>Геометрические фигуры</u> Занятие-игра «Страна геометрических фигур»	1
5.	23.09	<u>Геометрические фигуры</u> Игра « Фигура- путешественница»	1
6.	25.09	<u>Величина</u> Дидактические игры: «Сравни», «Что бывает».	1
		Формы аттестации: наблюдение, опрос	
7.	30.09	<u>Величина</u> Раскладывание предметов в возрастающем и убывающем порядке по величине, высоте, ширине.	1
8.	7.10	<u>Количество и счёт</u> Соотнесение количества предметов с цифрой. Решение примеров.	1
9.	9.10	<u>Ориентировка в пространстве</u> Пространственные понятия: справа, слева, впереди, сзади, перед, после, между.	1
10.	14.10	<u>Ориентировка во времени</u> Элементарные представления о времени: сутки, неделя. Дидактические игры: «С утра до вечера»	1
11.	16.10	<u>Ориентировка во времени</u> Элементарные представления о времени: месяц, год Дидактическая игра: «Когда это бывает»	1
12.	21.10	<u>Количество и счёт</u> Число 8 и цифра 8. Состав числа 8. Игра «Найди восемь предметов».	1
13.	23.10	<u>Количество и счёт</u> Игра «Математические ошибки».	1
14.	6.11	<u>Величина</u> Сравнение предметов друг с другом: длиннее – короче, выше – ниже, толще – тоньше.	1
15.	11.11	<u>Количество и счёт</u> Соотнесение количества предметов с цифрой. Решение примеров.	1
16.	13.11	<u>Ориентировка в пространстве</u> Ориентирование на ограниченной территории (лист бумаги, страница, учебная доска).	1

17.	18.11	<u>Величина</u> Дидактические игры: «Мы строители», «Сколько шагов»	1
18.	20.11	<u>Количество и счёт</u> Состав числа 9. Игра «Найди девять предметов».	1
19.	25.11	<u>Количество и счёт</u> Соотнесение количества предметов с цифрой.	1
20.	27.11	<u>Количество и счёт. Решение примеров.</u>	1
		Формы аттестации: наблюдение, опрос	
21.	2.12	<u>Ориентировка в пространстве</u> Положение предметов по отношению к себе, к другому лицу (справа, слева, впереди, сзади, перед, после, между...).	1
22.	4.12	<u>Математические игры, викторины</u> Игра «Математическая головоломка»	1
23.	9.12	<u>Ориентировка во времени</u> Элементарные представления о времени: четыре сезона	1
24.	11.12	<u>Количество и счёт</u> Число 10. Состав числа 10. Игра «Найди десять предметов».	1
25.	16.12	<u>Ориентировка в пространстве</u> Моделирование пространственных отношений между объектами в виде схемы, рисунка, плана.	1
26.	18.12	<u>Ориентировка в пространстве</u> Моделирование пространственных отношений между объектами в виде схемы, рисунка, плана.	1
27.	23.12	<u>Ориентировка в пространстве</u> Моделирование пространственных отношений между объектами в виде схемы, рисунка, плана.	1
28.	25.12	<u>Величина</u> Дидактические игры: «Скопируй башню», «Магазин одежды».	1
29.	13.01	<u>Количество и счёт</u> Независимость числа от величины предметов	1
30.	15.01	<u>Математические игры, викторины</u> «Путаница», «Угадайка».	1
31.	20.01	<u>Количество и счёт</u> Количественный и порядковый счёт. Ответы на вопросы: «сколько», «какой по счёту»	1
32.	22.01	<u>Ориентировка во времени</u> Занятие-игра «Часы и время»	1
33.	27.01	<u>Ориентировка в пространстве</u> Моделирование пространственных отношений между объектами в	1

		виде схемы, рисунка, плана.	
34.	29.01	<u>Величина. «В гостях у Карлсона»</u>	1
35.	3.02	<u>Величина</u> Занятие-игра «Помоги Незнайке исправить ошибки».	1
36.	5.02	<u>Геометрические фигуры</u> Рисование символических изображений предметов из геометрических фигур в тетради в клетку	1
37.	10.02	<u>Ориентировка во времени</u> Пользование в речи слов-понятий: сначала, потом, до, после, раньше, позже.	1
38.	12.02	<u>Математические игры, викторины</u> «Крестики-нолики»	1
39.	17.02	<u>Ориентировка в пространстве</u> Дидактическая игра «Найди ключ»	1
40.	19.02	<u>Ориентировка в пространстве</u> Дидактическая игра «Третий лишний»	1
41.	24.02	<u>Величина</u> Сравнение предметов по разным признакам	1
42.	26.02	<u>Величина</u> Викторина «Путешествие в страну Математика»	1
43.	3.03	<u>Геометрические фигуры</u> Геометрические фигуры в формах окружающих предметов	1
44.	5.03	<u>Геометрические фигуры</u> Геометрические фигуры в формах окружающих предметов	1
45.	10.03	<u>Ориентировка во времени</u> Занятие-игра «Петушок-петушок»	1
46.	12.03	<u>Ориентировка во времени</u> Занятие-игра «Цветик-семицветик»	1
47.	17.03	<u>Ориентировка в пространстве</u> Игра-упражнение «Гномы ищут сокровища» Подвижная игра «Жмурки с колокольчиком»	1
48.	19.03	<u>Количество и счёт</u> Знаки: больше, меньше, равно	1
49.	31.03	Математические игры, викторины Игра-викторина «Математическая радуга»	1
50.	2.04	<u>Количество и счёт</u> Арифметические задачи на сложение и вычитание	1
51.	7.04	<u>Геометрические фигуры</u> Занятие-игра «Разноцветный мир геометрических фигур»	1
52.	9.04	<u>Ориентировка во времени</u>	1

		Игра-упражнение «12 месяцев»	
53.	14.04	<u>Игра «смекалочка»</u>	1
54.	16.04	<u>Геометрические фигуры</u> Геометрические тела: конус, цилиндр	1
55.	21.04	<u>Количество и счёт</u> Счёт в пределах 20 без операций над числами	1
56.	23.04	<u>Геометрические фигуры</u> Дорисовывание геометрических фигур до знакомых предметов	1
57.	28.04	<u>Ориентировка в пространстве</u> Занятие-игра «Разведчики»	1
58.	30.04	<u>Величина</u> Подвижная игра «Бабочки и гусеница»	1
59.	5.05	<u>Геометрические фигуры</u> Называть и показывать элементы геометрических фигур (вершина, сторона, угол). Выкладывание геометрических фигур из счётных палочек.	1
60.	7.05	<u>Итоговое занятие . Закрепление имеющихся знаний, умений.</u>	1
Итого: 60 ч.			
Формы аттестации: наблюдение, опрос			

**Календарный учебный график
Гр.№2 (5-6 лет)
Продолжительность учебного года**

Комплектование группы – с 01.09. – 8.09.2024 года

Начало учебного года – 2 сентября 2024 года

Начало занятий -10.09.2024 года

Окончание учебного года - 31 мая 2025 года

Продолжительность учебного года – 30 недель

Праздничные дни:

4 ноября - День народного единства;

7 января - Рождество Христово;

23 февраля - День Защитника Отечества;

8 марта - Международный женский день;

1 мая - Праздник Весны и Труда;

9 мая – День Победы.

Каникулы:

Осенние: с 28 октября 2024 г. по 5 ноября 2024г. (9 календарных дня)

Зимние: с 30 декабря 2024 г. по 8 января 2025 г. (10 календарных дней)

Весенние с 22 марта 2025г. по 30 марта 2025 г. (9 календарных дней)

Текущий контроль:

3.10.2024г.- 24.10.2024г.

5.12.2024г.-26.12.2024г.

Промежуточная аттестация: 03.04.2025г. по 24.04. 2025 года

Количество часов, режим занятий:

Продолжительность одного занятия: 30 минут

Перерыв между занятиями: 10 минут

Количество занятий в неделю: 2 (по 1 занятию 2 раза в неделю)

Количество учебных часов в неделю: 2

Количество за учебный год: 60 ч.

Занятия в детском объединении проводятся в соответствии с учебной нагрузкой педагога и расписанием занятий

**Календарный учебный график
Гр.№2 (5-6 лет)**

№п/п	число	Тема занятия	часы
		Модуль №1 «Формирование математических представлений»	
1.	10.09	Вводное занятие	1
2.	12.09	<u>Количество и счёт</u> Числа и цифры. Состав числа 6. Игра «Найди шесть предметов».	1
3.	17.09	<u>Количество и счёт</u> Соотнесение количества предметов с цифрой. Решение примеров.	1
4.	19.09	<u>Геометрические фигуры</u> Занятие-игра «Страна геометрических фигур»	1
5.	24.09	<u>Геометрические фигуры</u> Игра «Фигура- путешественница»	1
6.	26.09	<u>Величина</u> Дидактические игры: «Сравни», «Что бывает».	1
		Формы аттестации: наблюдение, опрос	
7.	1.10	<u>Величина</u> Раскладывание предметов в возрастающем и убывающем порядке по величине, высоте, ширине.	1
8.	3.10	<u>Количество и счёт</u> Соотнесение количества предметов с цифрой. Решение примеров.	1
9.	8.10	<u>Ориентировка в пространстве</u> Пространственные понятия: справа, слева, впереди, сзади, перед, после, между.	1
10.	10.10	<u>Ориентировка во времени</u>	1

		Элементарные представления о времени: сутки, неделя. Дидактические игры: «С утра до вечера»	
11.	15.10	<u>Ориентировка во времени</u> Элементарные представления о времени: месяц, год Дидактическая игра: «Когда это бывает»	1
12.	17.10	<u>Количество и счёт</u> Число 8 и цифра 8. Состав числа 8. Игра «Найди восемь предметов».	1
13.	22.10	<u>Количество и счёт</u> Игра «Математические ошибки».	1
14.	24.10	<u>Величина</u> Сравнение предметов друг с другом: длиннее – короче, выше – ниже, толще – тоньше.	1
15.	7.11	<u>Количество и счёт</u> Соотнесение количества предметов с цифрой. Решение примеров.	1
16.	12.11	<u>Ориентировка в пространстве</u> Ориентирование на ограниченной территории (лист бумаги, страница, учебная доска).	1
17.	14.11	<u>Величина</u> Дидактические игры: «Мы строители», «Сколько шагов»	1
18.	19.11	<u>Количество и счёт</u> Состав числа 9. Игра «Найди девять предметов».	1
19.	21.11	<u>Количество и счёт</u> Соотнесение количества предметов с цифрой.	1
20.	26.11	<u>Количество и счёт. Решение примеров.</u>	1
		Формы аттестации: наблюдение, опрос	
21.	28.11	<u>Ориентировка в пространстве</u> Положение предметов по отношению к себе, к другому лицу (справа, слева, впереди, сзади, перед, после, между...).	1
22.	3.12	<u>Математические игры, викторины</u> Игра «Математическая головоломка»	1
23.	5.12	<u>Ориентировка во времени</u> Элементарные представления о времени: четыре сезона	1
24.	10.12	<u>Количество и счёт</u> Число 10. Состав числа 10. Игра «Найди десять предметов».	1
25.	12.12	<u>Ориентировка в пространстве</u> Моделирование пространственных отношений между объектами в виде схемы, рисунка, плана.	1
26.	17.12	<u>Ориентировка в пространстве</u> Моделирование пространственных отношений между объектами в виде схемы, рисунка, плана.	1

27.	19.12	<u>Ориентировка в пространстве</u> Моделирование пространственных отношений между объектами в виде схемы, рисунка, плана.	1
28.	24.12	<u>Величина</u> Дидактические игры: «Скопируй башню», «Магазин одежды».	1
29.	26.12	<u>Количество и счёт</u> Независимость числа от величины предметов	1
30.	9.01	<u>Математические игры, викторины</u> «Путаница», «Угадайка».	1
31.	14.01	<u>Количество и счёт</u> Количественный и порядковый счёт. Ответы на вопросы: «сколько», «какой по счёту»	1
32.	16.01	<u>Ориентировка во времени</u> Занятие-игра «Часы и время»	1
33.	21.01	<u>Ориентировка в пространстве</u> Моделирование пространственных отношений между объектами в виде схемы, рисунка, плана.	1
34.	23.01	<u>Величина. «В гостях у Карлсона»</u>	1
35.	28.01	<u>Величина</u> Занятие-игра «Помоги Незнайке исправить ошибки».	1
36.	30.01	<u>Геометрические фигуры</u> Рисование символических изображений предметов из геометрических фигур в тетради в клетку	1
37.	4.02	<u>Ориентировка во времени</u> Пользование в речи слов-понятий: сначала, потом, до, после, раньше, позже.	1
38.	6.02	<u>Математические игры, викторины</u> «Крестики-нолики»	1
39.	11.02	<u>Ориентировка в пространстве</u> Дидактическая игра «Найди ключ»	1
40.	13.02	<u>Ориентировка в пространстве</u> Дидактическая игра «Третий лишний»	1
41.	18.02	<u>Величина</u> Сравнение предметов по разным признакам	1
42.	20.02	<u>Величина</u> Викторина «Путешествие в страну Математика»	1
43.	25.02	<u>Геометрические фигуры</u> Геометрические фигуры в формах окружающих предметов	1
44.	27.02	<u>Геометрические фигуры</u> Геометрические фигуры в формах окружающих предметов	1
45.	4.03	<u>Ориентировка во времени</u>	1

		Занятие-игра «Петушок-петушок»	
46.	6.03	<u>Ориентировка во времени</u> Занятие-игра «Цветик-семицветик»	1
47.	11.03	<u>Ориентировка в пространстве</u> Игра-упражнение «Гномы ищут сокровища» Подвижная игра «Жмурки с колокольчиком»	1
48.	13.03	<u>Количество и счёт</u> Знаки: больше, меньше, равно	1
49.	18.03	Математические игры, викторины Игра-викторина «Математическая радуга»	1
50.	20.03	<u>Количество и счёт</u> Арифметические задачи на сложение и вычитание	1
51.	1.04	<u>Геометрические фигуры</u> Занятие-игра «Разноцветный мир геометрических фигур»	1
52.	3.04	<u>Ориентировка во времени</u> Игра-упражнение «12 месяцев»	1
53.	8.04	<u>Игра «смекалочка»</u>	1
54.	10.04	<u>Геометрические фигуры</u> Геометрические тела: конус, цилиндр	1
55.	15.04	<u>Количество и счёт</u> Счёт в пределах 20 без операций над числами	1
56.	17.04	<u>Геометрические фигуры</u> Дорисовывание геометрических фигур до знакомых предметов	1
57.	22.04	<u>Ориентировка в пространстве</u> Занятие-игра «Разведчики»	1
58.	24.04	<u>Величина</u> Подвижная игра «Бабочки и гусеница»	1
59.	29.04	<u>Геометрические фигуры</u> Называть и показывать элементы геометрических фигур (вершина, сторона, угол). Выкладывание геометрических фигур из счётных палочек.	1
60.	6.05	<u>Итоговое занятие . Закрепление имеющихся знаний, умений.</u>	1
Формы аттестации: наблюдение, опрос			

Учебно-методический комплекс
Для дополнительной общеразвивающей программы
Студия «Родничок» «Забавная математика»

Содержание УМК

I. Дополнительная общеразвивающая программа Студия «Родничок» «Забавная математика»

II. Учебные и методические пособия для педагога и учащихся

I. Дидактические игры:

Игры на закрепление количественных представлений:

Игра со стручками гороха

Материал. Карточки с цифрами, пособия «стручки гороха» – два комплекта разных цветов. На полу на небольшом расстоянии один от другого лежат обручи, в центре каждого обруча – карточка с цифрой. На подносе лежат «стручки гороха» (по количеству детей).

Педагог предлагает детям отгадать загадку:

Дом зеленый тесноват:

Узкий, длинный, гладкий.

В доме рядышком сидят

Круглые ребятки.

Осенью пришла беда —

Треснул домик гладкий —

Подскакали кто куда

Круглые ребятки!



– Что это? Правильно, это горох, – говорит педагог и объясняет правила игры. – Вы будете бегать под музыку. Как только музыка перестанет звучать, по очереди подходите к столу, берите по одному стручку и вставляйте возле той цифры, которая соответствует количеству горошин в стручке.

В итоге возле каждого обруча должны стоять два ребенка со «стручками» разных цветов.

Педагог предлагает проверить ребятам друг друга – правильно ли все выполнили задание. Если кто-то ошибся, ему объясняют, почему он не должен стоять возле этой цифры.

Игру следует повторить, предварительно положив «стручки» на поднос.

Примечание. Не надо обращать внимание на цвет «стручков», когда дети стоят возле обручей. Они могут допустить ошибки при пересчете «горошин». Обменявшись «стручками», ребята уточняют свои действия и исправляют допущенные ошибки.

Постройся по порядку

Материал. Карточки с цифрами от 0 до 10.

В игре участвуют до 10 детей.

На столе лежат карточки с цифрами от 1 до 10 изображением вниз. Звучит быстрая музыка, дети бегают. По окончании музыки каждый ребенок берет со стола одну карточку.

Дети выстраиваются по порядку, в соответствии с заданиями, которые дает педагог.

– Первым выйдет ребенок с цифрой 7.

– Рядом с ним встанут «соседи» цифры 7.

– Между какими цифрами должен встать ребенок с цифрой 5? Пусть он встанет на свое место.

– Теперь встанут по порядку ребята с оставшимися цифрами.

– Назовите цифры по порядку.

Примечание. В игре может принимать участие большее количество детей. В этом случае

потребуется второй комплект цифр. Играют две команды.

Найди пару

Материал. Карточки с цифрами и карточки с кружками.

Дети делятся на две команды. У каждой команды свой стол. На одном столе лежат перевернутые карточки с цифрами, на другом – перевернутые карточки с кружками.

Дети бегают по комнате. По сигналу педагога они берут карточки со столов, и каждый отыскивает свою пару: ребенок, у которого на карточке цифра, ищет ребенка, у которого на карточке соответствующее количество кружков.

Далее проверяют, все ли пары подобраны правильно.

Карточки возвращаются на прежние места, и игра повторяется.

Примечание. Если нет карточек с кружками, то можно использовать комплекты карточек с

цифрами двух цветов.

Какая цифра убежала?

Материал. Карточки с цифрами от 0 до 20 (на каждого ребенка).

Дети играют парами.

Педагог предлагает каждой паре разложить цифры по порядку от 0 до 10. Затем один ребенок закрывает глаза, а другой переставляет цифры в числовом ряду. Открыв глаза, ребенок отмечает, что изменилось в ряду. Если он отгадал, то становится ведущим.

Игра продолжается.

Усложнение. Изменить числовой ряд, предложить разложить числа от 10 до 20 или от

10

до 20.

Чудесный мешочек

Материал. «Математический набор» и мешочек с мелкими игрушками (на каждую пару

детей).

Дети играют парами, сидя за столом. Перед ними лежит «Математический набор» и один мешочек с мелкими игрушками на двоих. Педагог предлагает детям разложить цифры по

порядку от 1 до 10. С помощью считалки выбирают ведущего в каждой паре:

Катилось яблоко,

Мимо сада,

Мимо сада,

Мимо града.

Кто поднимет,

Тот и выйдет.

Ведущий предлагает своему партнеру закрыть глаза, а сам в это время убирает одну из цифр. Ребенок, открыв глаза, называет какой цифры не хватает, и отсчитывает такое же количество игрушек.

Если задание выполнено верно, игрушки и цифра возвращаются на свои места.

Дети меняются ролями. Игра повторяется.

Усложнение. Отсчитать игрушек на одну больше или меньше.

Кто быстрее?

На земле чертится квадрат, разделенный на девять маленьких квадратов. В квадратах написаны цифры в таком порядке: 1-й ряд – цифры 1, 2, 3; 2-й ряд – 4, 5, 6; 3-й ряд – 7, 8, 9.

В игре принимают участие двое детей. Выбирается ведущий. Он прыгает по клеткам на

одной ноге с цифры на цифру по порядку. Как только он не сможет устоять на одной ноге, игра останавливается и ведущим становится второй ребенок. Игра продолжается до тех пор, пока дети не дойдут до последней цифры. Кто первый допрыгал до конца – победитель.

Найди столько же

Материал. Карточки с кружками или цифрами.

В комнате расставлены различные группы однородных предметов (две пирамидки, четыре мяча, два зайчика и т. д.). Педагог держит веером в руках карточки с кружками или цифрами и предлагает кому-либо из детей вытащить одну из них. Ребенок, выбрав карточку или цифру, находит в комнате столько одинаковых игрушек, сколько кружков изображено на карточке.

Игра повторяется несколько раз.

Усложнение. Найти предметов на один больше или меньше количества кружков на карточке.

Назови соседей

Материал. Куб с цифрами на гранях.

Дети стоят в кругу.

С помощью считалки выбирают ведущего:

На березу села галка,

Две вороны, воробей,

Три сороки, соловей.

Завтра с неба прилетит

Синий-синий-синий кит.

Если веришь – стой и жди,

А не веришь – выходи!

Ведущий бросает кому-либо из детей куб. Ребенок, поймавший его, называет цифру на грани куба и «соседей» этого числа. Если он дал правильный ответ, то становится ведущим.

Игра проводится в быстром темпе.

Усложнение. На гранях куба вместо цифр могут быть кружки (от 1 до 6).

Игра с яблоками

Материал. Цифры, пособия «яблоки».

На полу, на большом расстоянии друг от друга, лежат обручи. В каждом обруче цифра. На подносе лежат «яблоки»: желтые, красные, зеленые.

Педагог предлагает детям отгадать загадку:

Круглое, румяное,

Я расту на ветке,

Любят меня взрослые

И маленькие детки.

– Правильно, это яблоко. Сейчас мы поиграем с яблоками. Вы будете бегать по музыке. Как только она перестанет звучать, возьмите по одному яблоку. В яблоках есть семечки. Посчитайте, сколько семечек в яблоке, и встаньте около той цифры, которая соответствует их количеству.

Звучит музыка. Как только она перестанет звучать, дети берут со стола по одному яблоку со стола и отыскивают обруч с нужной цифрой. Около каждой цифры должно стоять три ребенка с яблоками разных цветов.

«Проверьте друг друга: все ли правильно выполнили задание, – говорит педагог. – Возле

какой цифры стоите и почему». Дети, обмениваются яблоками, проверяют правильность

выполнения задания, исправляя ошибки.

Игру можно повторить, предварительно сложив яблоки на поднос.

Примечание. Когда дети стоят около цифры, не следует обращать внимание на цвет яблок.

Дети могут допускать ошибки при пересчете. Обменявшись яблоками, они уточняют свои

действия и исправляют допущенные ошибки.

Усложнение. Вместо цифр использовать карточки с по-разному расположенными кружками. Задание: встать возле той карточки с кружками, которая покажет число на один

больше или меньше количества семечек в яблоке.

Отгадай число

С помощью считалки выбирают ведущего:

На златом крыльце сидели:

Царь, царевич,

Король, королевич.

Сапожник, портной,

Кто ты будешь такой?

Ведущий загадывает любое число в пределах 10 и на ухо говорит его педагогу.

Играющие с помощью вопросов должны отгадать это число. Ведущий может отвечать на

вопросы только словами «да» или «нет».

Например, задумано число 8.

– Число больше семи? *(Да.)*

– Оно меньше девяти? *(Да.)*

– Это число восемь?

– Да.

Когда число отгадано, ведущим становится тот, кто отгадал число.

Усложнение. Загадывать числа в пределах 20.

Назови число

Материал. Мяч.

С помощью считалки выбирают ведущего:

Дождик, дождик, поливай —

Будет хлеба каравай.

Будут булки, будут сушки,

Будут вкусные ватрушки.

Дети стоят в кругу. В центре круга – ведущий с мячом в руках. Он бросает одному из играющих мяч, называет любое число и дает задание: «Уменьши число на один».

Ребенок, поймавший мяч, дает ответ, потом называет любое число и, бросая мяч другому играющему, дает задание: «Увеличь число на один».

Если ребенок, поймавший мяч, ошибется, его поправляет кто-либо из детей в кругу или ведущий.

Чего не стало?

На столе в ряд расставлены 10 игрушек.

Педагог предлагает детям пересчитать игрушки, запомнить их расположение и затем закрыть глаза, а сам в это время убирает две любые игрушки.

После того как дети откроют глаза, задает им вопросы:

– Игрушек стало больше или меньше?

– Какие игрушки убрали?

– За какими игрушками они стояли?

– Какая игрушка была первой?

Игра с кубом

Материал. Куб с цифрами на гранях.

С помощью считалки выбирают ведущего:

*Раз, два, три, четыре, пять,
– Таня, будем начинать.
Пчелы в поле полетели,
Сели пчелы на цветы.
Мы – играем, водишь – ты!*

Он бросает куб одному из детей и говорит: «Считай дальше». Ребенок, поймавший куб, называет цифру на грани и считает дальше. Услышав: «Стоп!», он бросает куб другому ребенку.

Ведущий может изменить задание: «Считай в обратном порядке».

Игра проходит в быстром темпе. В ней должны принять участие как можно больше детей.

Игра с карточками

Материал. Карточки с кружками в количестве от 1 до 10. Куб с цифрами на гранях.

Дети стоят в кругу.

В руках у каждого ребенка карточка с кружками. После слов педагога: «Внимание, начали!»

– Все играющие передают карточки друг другу по кругу, по часовой стрелке.

По команде «Стоп!» дети прячут карточки, предварительно сосчитав кружки на них.

Педагог подбрасывает куб и показывает ребятам выпавшую верхнюю его грань. Посмотрев на грань, дети показывают карточки с таким же количеством кружков и объясняют, почему они их показали.

Игра повторяется. Дети меняются карточками.

Вариант. Вместо карточек с кружками можно использовать цифры.

В какой руке сколько?

Материал. Кружки или мелкие предметы, например, пуговицы, орехи, камешки (все то, что ребенок может спрятать в руке).

Педагог предлагает детям пересчитать кружки, которые он держит в руке, и сказать: сколько всего кружков в руке? (*Четыре кружка.*) На глазах у детей он раскладывает кружки в две руки и говорит: «Вы должны отгадать, сколько кружков в одной руке, сколько в другой и сколько всего кружков. Давайте договоримся, что сначала будем говорить, сколько кружков в левой руке, а потом – сколько в правой. Как я разложила кружки?»

Дети стараются угадать, перечисляют возможные варианты. Если они не отгадали задуманный педагогом вариант, можно сказать: «Так может быть, но у меня не так».

Игра продолжается до тех пор, пока дети не отгадают. Ребенок, верно назвавший, сколько в какой руке спрятано кружков, становится ведущим. Теперь он раскладывает кружки в две руки (педагог проверяет, сколько кружков он положил для уточнения правильности ответов), а дети угадывают задуманный им вариант.

Игра повторяется несколько раз.

Примечание. Следует напоминать детям, чтобы они не забывали говорить не только сколько кружков в каждой руке, но и сколько их всего. Эту игру можно проводить не только в пределах 4, но и в пределах 10.

Кто знает – пусть дальше считает

Материал. Мяч.

Дети стоят в кругу.

Педагог стоит в центре круга. Он бросает мяч какому-либо ребенку и называет число в пределах 20. Ребенок, поймав мяч, бросает его обратно и называет число на один больше.

Например, «Одиннадцать», – говорит взрослый. «Двенадцать», – отвечает ребенок, бросает мяч обратно и т. д. Игра проводится в быстром темпе.

Считай – не ошибись

Дети встают полукругом. С помощью считалки выбирают ведущего.

Все закрывают глаза. В это время ведущий хлопает (подпрыгивает, топает) несколько раз.

Дети, открыв глаза, повторяют его действия и объясняют, почему они так сделали.

Выбирают нового ведущего. Игра повторяется.

В качестве усложнения ведущий может предложить выполнить задание, похлопав на один раз больше (меньше), чем услышали дети.

Считай в обратном порядке

Материал. Мяч.

Дети стоят в кругу. Перед началом игры следует договориться, что считать дети будут в обратном порядке.

С помощью считалки выбирают ведущего:

Три пушистых кошки

Улеглись в лукошке.

Вдруг одна к ним прибежала,

Сколько кошек вместе стало?

Ведущий бросает мяч кому-либо из играющих и называет любое число. Ребенок, поймавший мяч, продолжает считать в обратном порядке, то есть называет подряд три любых числа перед названным числом. Теперь он становится ведущим. Игра проводится в быстром темпе, задания повторяются много раз, чтобы как можно больше ребят могли принять участие в игре.

Усложнение. Считать можно не только в пределах 10, но и дальше.

Соседи

Материал. Два комплекта карточек с цифрами (комплекты двух цветов).

На столе педагога лежат два комплекта перевернутых цифрами вниз карточек. По сигналу дети берут по одной цифре и выстраиваются по порядку в две колонны в соответствии с цветом цифр. Педагог дает задание, например: «Выйдите „соседи“ числа пять и назовите себя».

После выполнения задания каждый ребенок возвращается на прежнее место в колонне.

Игра продолжается.

При повторном проведении игры роль ведущего переходит к одному из детей.

Усложнение. Задание: выйдите, «соседи» чисел три и пять, и назовите себя.

Положи столько же

Материал. Мелкие игрушки (несколько видов, по 10 шт. каждого вида).

Дети играют парами сидя за столом.

Один ребенок начинает игру: выкладывает на стол определенное количество игрушек.

Его партнер должен положить столько же игрушек другого вида. Таким образом количество игрушек постоянно возрастает.

Затем с помощью приема приложения проверяется правильность выполнения задания.

Игра повторяется несколько раз, дети меняются ролями.

Проверьте друг друга

Материал. Наборы цифр от 1 до 10.

Дети играют парами.

Педагог предлагает каждому ребенку разложить цифры от 0 до 10 по порядку.

Ребята в каждой паре проверяют друг у друга правильность выполнения задания.

С помощью считалки выбирают ведущего:

За морями, за горами,

За железными столбами,

На пригорке теремок,

На дверях висит замок,

Ты за ключиком иди

И замочек отомкни.

Ведущий отсчитывает определенное количество игрушек, а его партнер кладет рядом соответствующую цифру. Если ребенок правильно выполнил задание, он становится ведущим и игра продолжается.

Вариант. Один ребенок выдвигает цифру из числового ряда, а другой отсчитывает игрушки.

Ручеек

Материал. Наборы карточек с цифрами от 1 до 10.

Двое детей берутся за руки и поднимают их, образуя «ворота». В руках у них карточка с

цифрой (любая цифра, от 3 до 10).

У остальных ребят в руках по одной цифре. Они разбегаются по комнате. По сигналу педагога «Ручеек в воротца!» дети встают парами так, чтобы образовалось вместе заданное на «воротах» число (например, надо составить число 8: 4 и 4; 1 и 7; 2 и 6; 0 и 8 и т. д.) «Ручеек» проходит через «ворота», которые пропускают только тех, кто не только правильно составил заданное число, но и сказал, как оно составлено.

Игра продолжается, при этом меняются ведущие, цифра на «воротах» и цифры у детей.

Усложнение. Вместо цифр использовать карточки с кружками в количестве от 0 до 10.

Покажи соседей

Материал. Цифры от 1 до 20 (на каждую пару детей).

Дети играют парами. Педагог предлагает им разложить цифры на столе в любом порядке.

С помощью считалки выбирают ведущего в каждой паре:

Раз, два, три, четыре, пять,

Вышел зайчик погулять,

Что нам делать? Как нам быть?

Нужно зайку ловить.

Снова будем мы считать:

Раз, два, три, четыре, пять.

Ведущий указывает на одну из цифр, а его партнер находит «соседей» этого числа.

Затем дети меняются ролями.

Варианты. Разложить цифры от 10 до 20 или от 1 до 20. Можно изменить правила игры:

ведущий указывает на две цифры, а его партнер называет их «соседей».

Льдинка в кругу

Игра проводится с небольшой группой детей.

На земле рисуют 10 кругов на небольшом расстоянии один от другого. В каждом круге пишут цифру (от 1 до 9), один круг остается пустым. (Цифры расположены не по порядку.)

С помощью считалки выбирается ведущий. Он встает в пустой круг; в руках у него «льдинка» (любой предмет, который можно бросить). Он бросает ее в круг с любой цифрой и перепрыгивает в этот круг. Дальше «льдинку» необходимо перебросить в следующий круг в порядке возрастания (или убывания).

Игра повторяется с другим ведущим.

По кочкам

Материал. Круги с числами от 1 до 10.

Дети делятся на две команды и выстраиваются в две колонны одна напротив другой. Между ними педагог раскладывает круги с числами – «кочки». Сообщает задание: нужно пройти через «болото» по «кочкам», наступая на них по порядку. Когда игрок одной команды преодолет «болото», он дотрагивается до первого игрока другой команды и тот начинает свой путь по «кочкам» в обратном порядке (10, 9 и т. д.) Выигрывает та команда, которая не допустила ошибок. (Если кто-то ошибся, он начинает свой путь сначала.)

Усложнение. Вместо цифр на «кочках» кружки в количестве от 1 до 10.

Сколько жильцов в квартире?

Материал. Обручи, цифры.

На полу лежат несколько обручей, в каждом из них цифра.

Дети бегают по комнате, По сигналу педагога они бегут к обручу – «квартире». Цифра

в обруче показывает, сколько «жильцов» живет в квартире.

Педагог, обращаясь к детям, спрашивает: «Сколько жильцов в этой квартире и почему их

столько?» Если квартира не полностью заселена, необходимо спросить у детей, сколько жильцов не въехало в эту квартиру. Игра продолжается, меняются цифры в обручах.

Желательно, чтобы в одном обруче число было больше 10.

Кузнечик

Материал. Карточки с числами от 1 до 10.

Перед каждым ребенком на столе карточки – числовой ряд от 1 до 10.

Педагог предлагает игровую ситуацию: «Кузнечик движется по числовой дорожке (по карточкам-клеточкам): два прыжка, три прыжка, пять прыжков и т. д.». (Количество клеток в одном прыжке заранее оговаривается с детьми.)

Затем педагог дает задания:

1. Скажите и покажите, где окажется кузнечик, если в каждом прыжке две клеточки и он

сделает пять таких прыжков? На сколько клеток при этом продвинется кузнечик?

2. Скажите и покажите, на какой клетке окажется кузнечик, если он передвигается так: сначала три прыжка вперед, потом еще четыре вперед? А если так: два прыжка вперед, а затем еще два вперед?

3. А теперь кузнечик, делает вперед сначала один прыжок, потом еще три. Покажите, в какой клеточке числовой дорожки окажется, если сделает:

– шесть прыжков, а потом ноль прыжков?

– три прыжка, потом четыре прыжка и еще ноль прыжков?

– два прыжка вперед и один прыжок назад?

– пять прыжков вперед, один прыжок назад и два прыжка вперед?

Игры на уточнение понятий о величине предметов

Скажи наоборот

Материал. Мяч.

Дети стоят в кругу.

Педагог в центре круга. Он бросает мяч одному из детей и говорит, например: «Палка длинная, а карандаш...?» Ребенок, поймавший мяч, называет слово, противоположное по

значению: «Короткий», – и бросает мяч педагогу.

Вопросы:

– Пояс узкий, а шарф...?

– Юбка короткая, а платье...?

– У девочки волосы длинные, а у мальчика...?

– Дверь узкая, а окно...?

– Пальто длинное, а куртка...?

– Носки короткие, а гольфы...?

– Ветка тонкая, а дерево...?

– Дерево высокое, а куст...?

Усложнение. Задания могут давать друг другу дети.

Отгадай, что такое?

Дети стоят полукругом.

Педагог говорит: «Я назову одно слово, а вы будете перечислять предметы, которые можно назвать вместе с этим словом. За каждый правильный ответ получите фишку».

«Длинная...» – говорит педагог.

«Дорога», – отвечает ребенок и получает фишку. «Платье, веревка, день, шуба...», – вспоминают дети. За каждый правильный ответ дается фишка.

Педагог называет следующее слово: «широкая» («Дорога, улица, речка, лента, мост».)
«Высокий...» («Дом, дерево, столб, дядя Степа, жираф».)

В конце игры дети подсчитывают фишки и определяют победителя.

Кто больше запомнит?

В игре принимают участие несколько ребят. Им предлагается в течение 10–15 секунд увидеть вокруг себя как можно больше предметов: одной величины; одной величины и цвета.

По сигналу один ребенок начинает называть предметы, другой – дополняет его ответ. Например, окна, цветные карандаши одной длины, но разных цветов, детские стульчики одной величины и т. д.

Радио

Дети садятся полукругом так, чтобы хорошо видеть друг друга.

Педагог смотрит на них, запоминает характерные детали одежды, внешний вид детей, затем отворачивается и объявляет: «Алло, алло! Потерялась девочка. У нее длинные волосы, короткая синяя юбка. Пусть она подойдет ко мне и назовет свой домашний адрес» или «Потерялся мальчик с короткой стрижкой, в рубашке с короткими рукавами и в коротких шортах синего цвета».

Дети смотрят друг на друга. «Потерявшийся» ребенок подходит к педагогу и называет свой домашний адрес.

Игра повторяется.

Усложнение. Роль ведущего переходит к ребенку.

Добрось до меня

Материал. Мешочки для метания (один из них – красный, остальные – одного цвета).

На земле проводится черта, за которой стоят дети с мешочками в руках.

С помощью считалки выбирается ведущий.

Чижик в клетке сидел,

Чижик громко песню пел:

«Чу-чу-чу, чу-чу-чу,

Я на волю улечу».

Ведущий (у него красный мешочек) начинает игру. По сигналу он бросает мешочек как можно дальше. Остальные дети должны бросить свои мешочки туда же. Педагог спрашивает:

«Чей мешочек ближе к красному мешочку? Как это можно узнать? Почему вы так думаете?»

Дети самостоятельно отвечают на вопросы. Следует дать возможность высказаться всем

ребятам.

Они должны не только сказать, но и показать, чем можно измерить расстояние (шагами,

пальцами и т. д.). Подсчитывая количество шагов, дети делают вывод: чем меньше мерка, тем

большее число получится. Таким образом выясняется, чей мешочек ближе красному.

Что выше?

Материал. Мяч.

Дети стоят в кругу. Один из играющих бросает другому мяч и задает вопрос. Ребенок, поймав мяч, отвечает и бросает мяч следующему играющему.

Вопросы:

- Скамейка низкая, что выше...? (*Куст.*)
- Что выше куста?
- Что ниже забора?
- Что выше детского стульчика?
- Что выше стола?
- Что ниже дома?

Завяжем, развяжем

Материал. Шнурки

У каждого ребенка в руках шнурок. Дети делятся на пары. Педагог предлагает детям узнать, у кого из них шнурок длиннее. (Дети сравнивают шнурки, убеждаются, что они одной длины.)

Педагог спрашивает: «Какие шнурки по длине? (*Одинаковые.*) Я поставлю песочные часы, а вы начнете завязывать узлы на шнурках, но сильно их не затягивайте. Как только песок в часах перестанет пересыпаться, заканчивайте завязывать узлы. Интересно, кто завяжет больше узлов? Начали!»

Педагог переворачивает песочные часы. Как только песок пересыпется, говорит: «Стоп!»

Вопросы:

- У кого шнурок короче?
- Кто из ребят в паре завязал больше узлов?
- У кого сколько узлов?

Педагог предлагает детям с одинаковым количеством узлов объединиться в новые пары: «Я снова поставлю часы, а вы будете развязывать узлы. Посмотрим, кто больше развяжет. Начали!»

Педагог переворачивает песочные часы. Как только песок пересыплется, говорит: «Стоп».

Вопросы:

- Кто из ребят в паре развязал больше узлов?
- Какой длины стали шнурки?

Игры на расширение представлений о геометрических фигурах

Какая фигура спряталась?

Материал. Магнитная доска; геометрические фигуры (квадраты, прямоугольники, трапеции, ромбы, треугольники разной конфигурации, круги).

Дети рассматривают расположенные педагогом на магнитной доске геометрические фигуры: квадраты, прямоугольники, трапеции, ромбы, треугольники разной конфигурации, круги. Запоминают, как расположены фигуры.

Педагог предлагает детям закрыть глаза и убирает 1–3 геометрические фигуры. Открыв глаза, ребята должны назвать как можно больше фигур, которые «спрятались».

Чтобы дети не повторяли ответы друг друга, педагог может выслушивать каждого ребенка

отдельно. Выигрывает тот, кто назовет больше фигур. Он становится ведущим, и игра продолжается.

Усложнение. Можно изменить количество фигур на магнитной доске. Дети могут назвать только фигуры, которые «спрятались», но и их цвет.

Какая фигура спряталась?

Материал. Магнитная доска; геометрические фигуры (квадраты, прямоугольники, трапеции, ромбы, треугольники разной конфигурации, круги).

Дети рассматривают расположенные педагогом на магнитной доске геометрические фигуры: квадраты, прямоугольники, трапеции, ромбы, треугольники разной конфигурации, круги. Запоминают, как расположены фигуры.

Педагог предлагает детям закрыть глаза и убирает 1–3 геометрические фигуры. Открыв глаза, ребята должны назвать как можно больше фигур, которые «спрятались».

Чтобы дети не повторяли ответы друг друга, педагог может выслушивать каждого ребенка отдельно.

Выигрывает тот, кто назовет больше фигур. Он становится ведущим, и игра продолжается.

Усложнение. Можно изменить количество фигур на магнитной доске. Дети могут назвать не только фигуры, которые «спрятались», но и их цвет.

Назови предмет

Дети распределяются на две команды.

Одна команда называет предметы прямоугольной формы, другая – квадратной. За каждый названный предмет команда получает фишку.

В конце игры выясняется, сколько каждая команда набрала фишек.

Педагог спрашивает у детей: «Как можно выяснить, какая команда назвала больше предметов? *(Это можно сделать без счета, путем попарного соотнесения групп предметов.)*

Сколько всего предметов четырехугольной формы было названо?»

В заключение можно спросить, какие еще фигуры четырехугольной формы дети знают (трапеция, ромб) и почему их можно назвать одним словом – четырехугольники? *(У них четыре стороны и четыре угла.)*

Сложи фигуру

Материал. Танграм (на каждого ребенка).

Педагог предлагает каждому ребенку сделать из танграма животное, которое живет в зоопарке. При этом необходимо использовать все геометрические фигуры танграма, плотно присоединяя их друг к другу.

По завершении работы педагог спрашивает: «Каких зверей вы сделали? Что делают звери? *(Сидят, бегут, стоят.)* Похожи ли получившиеся фигуры на настоящих животных? Из каких фигур они сделаны? Можно ли фигуры, из которых делали животных, назвать одним словом. *(Многоугольники.)* Сколько одинаковых животных?»

Примечание. Если дети сделали одинаковых животных, можно спросить, чем они похожи и чем отличаются друг от друга.

Пройди и не упали

Материал. Геометрические фигуры.

На полу разложены геометрические фигуры. Педагог говорит детям, что это «камушки», и

предлагает пройти по фигурам, выполнив задания:

– выбрать самую короткую дорожку, сначала пройти по ней, а потом рассказать о своем маршруте;

– пройти по всем треугольникам, не пропустив ни одного;

– пройти по красным фигурам и рассказать, по каким фигурам шел.

Побеждает ребенок, который сделает наименьшее количество ошибок.

По окончании игры дети убирают фигуры, выполняя следующие задания:

– собрать все фигуры одной формы и назвать их;

– собрать фигуры, распределяя их по размеру и цвету.

Примечание. Все действия дети сопровождают пояснениями, рассказывая, почему именно так выполнили задание.

Найди фигуру

Материал. 3–4 обруча, геометрические фигуры, карточки с цифрами.

На полу на небольшом расстоянии один от другого лежат 3–4 обруча. В каждом обруче находятся геометрическая фигура и цифра. Например, в обруче с прямоугольником цифра 5, в обруче с трапецией цифра 7 и т. д.

На столе педагога разложены геометрические фигуры. Дети берут по одной фигуре и начинают бегать по комнате. По сигналу каждый находит свой «домик»: те, у кого трапеция, бегут к обручу с трапецией, у кого треугольник – к обручу с треугольником и т. д. Количество детей, прибежавших к обручу, должно соответствовать цифре в обруче. Если же играющий поздно прибежал к обручу и оказался «лишним», ему нужно быстро заменить фигуру и бежать к другому обручу, где еще есть свободное место.

Педагог проверяет, правильно ли дети выполнили задание, какие фигуры у них в руках и сколько ребят у каждого обруча.

При повторном проведении игры можно изменить количество геометрических фигур, поменять геометрические фигуры в обручах. Контроль за выполнением задания можно поручить одному из ребят.

Усложнение . Вместо цифры в обруч можно положить карточку с определенным количеством кружков.

Что изменилось?

Материал. Геометрические фигуры.

Дети играют парами, сидя за столом напротив друг друга.

Один ребенок выкладывает узор из геометрических фигур (не более 10), располагая их по своему усмотрению. Он старается запомнить выложенный узор, после чего закрывает глаза. Его партнер делает замену или перекладывает фигуры. Открыв глаза, ребенок определяет, что изменилось. Далее дети меняются ролями.

Усложнение. Можно изменить правила: не перекладывать, а переворачивать фигуры; называть цвет фигур.

Бегите ко мне

Материал. Геометрические фигуры.

Дети стоят в кругу. У каждого ребенка в руках одна геометрическая фигура. Педагог стоит в центре круга. Он дает задание: «Бегите ко мне те, у кого красные фигуры». Дети с красными фигурами подбегают к педагогу и объясняют, почему подбежали. Остальные дети проверяют, правильно ли они справились с заданием. Подсчитывается количество детей возле педагога, после чего они возвращаются в общий круг.

Задания:

- бегут к педагогу дети с четырехугольниками;
- бегут к педагогу дети с большими фигурами;
- бегут к педагогу дети с многоугольниками.

Примечание. Педагог каждый раз уточняет, почему к нему подбежали ребята с разными фигурами и сколько одинаковых фигур в кругу.

Узоры

Материал. Геометрические фигуры.

Дети играют парами, сидя за столом напротив друг друга.

Один ребенок создает цветочный узор из четырех фигур и показывает его своему партнеру. Тот должен посмотреть на узор в течение 10 секунд (после этого узор прикрывается листом бумаги) и воспроизвести его. Затем ребята сравнивают свои узоры. Если задание выполнено верно, дети меняются ролями.

Усложнение. Увеличить количество деталей или предложить детям объединиться и придумать общий узор для обоев и рассказать о том, какой это узор.

Транспорт

Материал. Геометрические фигуры.

Дети играют парами, сидя за столом напротив друг друга.

По инструкции педагога каждый ребенок выкладывает машину из четырех квадратов и двух кругов. Затем педагог предлагает изменить вид машины так,

чтобы изменилось ее назначение (легковой автомобиль превратить в грузовой), добавив геометрические фигуры.

Дети сравнивают свои машины, рассказывают друг другу, в чем заключены изменения

конструкции, какой стала машина.

Отвечай быстро

Материал. Мяч.

Дети стоят в кругу.

Педагог бросает игроку мяч и называет геометрическую фигуру; ребенок, поймавший мяч,

должен назвать предмет такой формы. Например, педагог говорит: «Треугольник». «Косынка», –

отвечает ребенок и, бросая мяч следующему игроку, называет, например: «Прямоугольник». Игра

продолжается. Одна и та же геометрическая фигура может называться несколько раз. За

правильный ответ ребенок получает фишку.

В конце игры можно подсчитать фишки и определить победителя.

Усложнение. При повторном проведении игры предложите называть одновременно не один предмет, а два или больше.

Красивый платок

Материал. Лист бумаги, 7 разных геометрических фигур (на каждого ребенка).

Дети играют парами. Перед каждым ребенком на столе лист бумаги и 7 разных геометрических фигур.

По сигналу дети «украшают платки» – раскладывают фигуры по всему листу в углах, по

сторонам и одну оставляют в центре, затем сравнивают расположение фигур на своих листах и рассказывают об этом. Например: «У меня квадрат находится в верхнем левом углу, а у тебя?», «Прямоугольник у меня находится наверху между квадратом и треугольником, а у тебя?» Дети по очереди задают вопросы друг другу.

Усложнение. Один ребенок закрывает глаза, а в это время другой перекладывает геометрические фигуры на его листе. Открыв глаза, ребенок смотрит, как расположены фигуры, и рассказывает, какие изменения произошли. Дети меняются ролями.

Наведи порядок

Материал. Геометрические фигуры.

Дети играют парами, сидя за столом напротив друг друга.

Педагог предлагает разложить геометрические фигуры в определенной последовательности: красный круг, зеленый квадрат, желтый прямоугольник, маленький синий квадрат, зеленый ромб, красная трапеция. После выполнения задания один ребенок закрывает глаза, а другой – убирает одну из фигур. Открыв глаза, ребенок говорит, какой фигуры не хватает, восстанавливает порядок, и игра продолжается.

Усложнение. Не убирать, а менять местами геометрические фигуры; называть не только

фигуру, но и ее цвет, величину.

Посмотри вокруг

Дети делятся на две команды. Педагог предлагает им называть предметы квадратной,

треугольной, четырехугольной формы, а также форму предметов, не имеющих углов.

За каждый правильный ответ команда получает фишку. Нельзя дважды называть один и тот же предмет. Игра проводится в быстром темпе. В конце игры подсчитываются фишки и выясняется, какая команда набрала больше очков и победила.

Разложи, как скажу

Материал. Полоска бумаги, геометрические фигуры (на каждого ребенка).

Перед каждым ребенком на столе полоска бумаги и геометрические фигуры.

Педагог поочередно показывает детям квадрат, прямоугольник, треугольник, круг, ромб,

трапецию и предлагает назвать эти фигуры. Затем предлагает выложить эти фигуры на полосе бумаги по памяти. Дети, разложив фигуры, рассказывают, какой ряд они выложили.

Варианты

– Выложить определенное количество геометрических фигур, которые дети видели

несколько секунд.

– Выложить два красных квадрата, один зеленый и т. д.

Игры на совершенствование ориентировки в пространстве

Наоборот

Материал. Мяч.

Дети стоят в кругу.

В центре круга педагог с мячом. Он произносит любое слово и бросает кому-либо из детей мяч. Ребенок должен ответить словом, противоположным по смыслу. Например, педагог говорит: «Вверх». Ребенок отвечает: «Вниз» (направо – налево, вперед – назад, далеко – близко, внутри – снаружи, над – под и т. д.).

Усложнение. Можно называть не только наречия, но и прилагательные: далекий – близкий, верхний – нижний, правый – левый, глубокий – мелкий, дорогой – дешевый – дорогой, высокий – низкий и т. д. Если ребенок затрудняется с ответом, дети хором помогают ему.

Что, где?

Материал. Мяч.

Дети стоят в кругу.

В центре круга педагог с мячом. Он объясняет правила игры: «Я буду называть предметы, находящиеся в комнате. Тот из вас, кто поймает мяч, должен, используя слова *слева, справа, впереди, позади*, сказать, где этот предмет находится».

Педагог бросает мяч ребенку и спрашивает: «Где стол?» Ребенок, поймавший мяч, отвечает: «Впереди меня» – и бросает мяч педагогу.

Вопросы:

– Дверь от тебя? (*Слева.*)

– Позади тебя... (*Окно.*)

– Где стоит Лена? (*Возле стола.*)

– Между кем стоит Олег? (*Между Гришей и Семеном.*)

Усложнение. Педагог называет слова: «слева», «справа», «впереди», «позади», а дети

говорят, какие предметы находятся в указанном направлении.

Найди игрушку

Один из играющих выходит за дверь, остальные дети прячут игрушку.

Чтобы игрушку легче было найти, ребенку указывают направление: «Иди от стола до ковра, от него поверни налево, сделай восемь шагов вперед и там ищи».

Вариант игры. Взрослый обозначает на полу комнаты маршрут следования стрелками

разных цветов, а затем указывает направление: «Сначала иди туда, куда показывает красная стрелка, поверни туда, куда показывает синяя стрелка, затем сделай пять шагов и там ищи». Найдя игрушку, ребенок должен рассказать, как он шел.

Где звенит колокольчик?

Материал. Колокольчик.

Педагог предлагает кому-либо из ребят позвенеть в колокольчик так, чтобы все видели и

слышали, что колокольчик может звенеть совсем рядом – громко или далеко – тише, его почти не слышно. Один из играющих выходит из комнаты. В это время дети договариваются о том, где будет находиться ребенок с колокольчиком. Вернувшегося ребенка усаживают на стул и завязывают ему глаза. Колокольчик звенит в условном месте. Ребенок с завязанными глазами определяет, близко или далеко от него звенел колокольчик, и указывает направление, откуда раздался звук (впереди, сзади, сбоку, слева и т. д.) Игра повторяется с другим водящим.

Где правая, где левая?

Разделившись на две команды, дети выстраиваются в два ряда.

По сигналу педагога команды идут в противоположные стороны. По команде «Налево!» или «Направо!» поворачиваются в соответствующую сторону и останавливаются. Тот, кто ошибся, выходит из игры.

Игра продолжается.

Угадай, что?

Дети играют парами.

Ребята в каждой паре договариваются, кто из них начнет игру. Первый ребенок придумывает рассказ-загадку, используя слова: *за, между, около, рядом, внутри*. Например: «Назови предмет. Он находится за твоей спиной, внутри шкафа, между двумя куклами». Второй ребенок поворачивается и зрительно отыскивает предмет, а затем называет его. Роли меняются, и игра продолжается.

Фигуры высшего пилотажа

Материал. Голубой лист бумаги и кружок (самолет) (на каждого ребенка).

Перед каждым ребенком на столе голубой лист бумаги и кружок (самолет).

Педагог объясняет задание: «Вы, конечно, знаете о воздушных праздниках, в которых

принимают участие летчики. Они показывают фигуры высшего пилотажа. И мы с вами будем сегодня летчиками. А самолетом станет кружок. Поставьте его на взлетное поле – голубой лист бумаги – внизу листа. Самолет быстро поднимается вверх, но резко падает вниз. Где находится самолет? (*Внизу.*) Теперь он летит в верхний правый угол. Где теперь находится самолет?» И так далее. Дети изменяют маршрут по указаниям педагога и, отвечая на его вопросы, говорят, где находится самолет (в центре, справа и т. д.).

Усложнение. Педагог не дает направление, а отмечает, что самолет летает, летает, летает, и вдруг спрашивает: «Где находится самолет? У кого самолет находится там же?»

Часы

Дети встают в круг, руки опущены. Педагог читает стихотворение:

Тик-так, тик-так,

Нам часы стучать велят,



*Нам часы повесили,
Сразу стало весело...*

Как только воспитатель начинает читать четверостишие, дети сгибают руки в локтях,

поднимают их вверх и в ритме стихотворения делают наклоны туловища и головы вправо и влево. Когда стихотворение заканчивается, дети опускают руки. Важное условие: необходимо точно в ритме стиха выполнять задания. Наклоны выполняются в любую сторону.

Примечание. Стихотворение читает взрослый, дети не повторяют за ним слова, иначе у них будет нарушаться дыхание.

Встань, где я скажу

Материал. Карточки.

Дети (7–8 человек) встают в определенном порядке в соответствии с указаниями педагога. Например: «Таня, встань возле меня. Олег встанет рядом с Таней, Вася впереди Тани, Оля между Васей и Олегом, Маша встанет за Олегом».

В заключение каждому из ребят предлагается ответить на вопрос: «Где ты стоишь?» Если дети затрудняются, педагог дает образец ответа: «Я стою за Олегом и перед Таней».

Игру можно повторить с другими детьми.

Примечание. Отвечать на вопрос «Кто где стоит?» могут дети, не принимающие участие в

игре. Они также могут давать задания играющим. Педагог следит за тем, чтобы во время

повторной игры дети не повторяли где-либо месторасположение и по-разному отвечали на вопросы, используя слова: *перед, между, возле, рядом*.

Художники

Педагог предлагает детям «нарисовать картинку». Все вместе придумывают сюжет: «На

даче», «В парке» и т. д. Затем каждый рассказывает о задуманном элементе картины, поясняет, где он должен находиться относительно других предметов, используя слова: *внизу, вверху, слева, справа* и др.

Педагог заполняет картинку предлагаемыми детьми элементами, рисуя их мелом на доске или фломастером на большом листе бумаги. В центре можно нарисовать дом (изображение должно быть простым и узнаваемым), вверху на крыше – трубу. Перед домом лежит мяч. И так далее. В заключение можно предложить детям придумать рассказ о том, что они увидели в парке или на даче, используя слова: *слева, справа, над, между* и т. д.

Три, тринадцать, тридцать

Дети стоят в кругу на расстоянии вытянутых рук друг от друга. С помощью считалки

выбирается ведущий:

Раз, два, три, четыре, пять.

Нам друзей не сосчитать.

А без друга в жизни туго,

Выходи скорей из круга.

Ведущий становится в середину круга.

Если он говорит: «Три!» – все игроки должны раскинуть руки в стороны, на слово «Тринадцать!» поднять руки вверх, на слово «Тридцать!» положить руки на пояс.

Ведущий быстро называет любое из этих трех чисел. Игроки должны выполнить

соответствующее движение. Допустивший ошибку ребенок отходит на шаг назад. Выигравшими считаются дети, оставшиеся по окончании игры на первоначальном месте. Ведущий может растягивать слова, например: «Три-и-и...» Игрокам надо быть внимательными и следить за окончанием слова.

Игры на закрепление временных представлений

Назови пропущенное слово

Материал. Мяч.

Дети стоят в кругу.

Ведущий начинает фразу, например: «Солнышко светит днем, а луна...», и бросает мяч

одному из играющих. Тот, поймав мяч, добавляет недостающее слово. Теперь ведущим

становится тот ребенок, у которого в руках мяч.

Задания могут быть разнообразные: «Утром я пришла в детский сад, а домой вернулась...», «Если за понедельником был вторник, то за четвергом...», «Если вчера была пятница, то сегодня...», «Каждое воскресенье мы ходим в кино, и вчера тоже ходили. Какой день недели сегодня?», «Зиму сменяет весна, а какое время года сменит весну?»

Содержание заданий может включать понятия: части суток, времена года, месяцы, дни

недели. Педагог поощряет оригинальные задания, предложенные ведущими.

Вчера, сегодня, завтра

Материал. Мяч.

Дети стоят в кругу.

В центре круга стоит педагог, у него в руках мяч. Он бросает кому-либо из ребят мяч и

начинает предложение: «Мы лепили зайчика из пластилина – когда?» Ребенок, поймавший мяч, завершает фразу, отвечая на вопрос.

Примерные фразы: «Когда было занятие по физкультуре? (*Вчера.*) Когда будет музыкальное занятие? (*Завтра.*) Когда мы будем заниматься математикой? (*Сегодня.*)»

Части суток

Материал. Бумажные квадраты: желтый, красный, синий, черный; 4 обруча.

На полу на небольшом расстоянии один от другого лежат четыре обруча, внутри каждого

обруча квадрат определенного цвета, обозначающий часть суток: желтый – утро, красный – день, синий – вечер, черный – ночь.

Педагог читает стихи, предлагает детям встать в обруч возле той части суток, которая была раньше (позже) той, о которой говорится в стихотворении.

Я пришел к тебе с приветом

Рассказать, что солнце встало.

Что оно горячим светом

По листам затрепетало.

...

А. Фет

Случится, в солнечный денек

Ты в лес уйдешь поглуше.

*Присядь, попробуй на пенек,
Не торопись. Послушай.*

...

Я. Аким

*Ярко звезд мерцанье
В синеве небес,
Месяца сиянье
Падает на лес.*

..

В. Никитин

*Весело сияет
Месяц над селом,
Белый свет сверкает
Синим огоньком.*

...

В. Никитин

После выполнения задания педагог предлагает детям ответить на вопросы:

- О какой части суток говорится в каждом стихотворении?
- Как можно назвать одним словом: утро, день, вечер, ночь? (*Сутки.*)

Игра проводится несколько раз с изменением задания.

Когда это бывает?

Материал. Мяч.

Дети стоят в кругу.

Педагог спрашивает: «Знаете ли вы, когда собирают овощи или фрукты? (Когда бывает

много желтых листьев? Когда появляются сосульки на крышах домов? И так далее.) А сейчас мы поиграем. Я бросаю мяч и называю время года, а тот, кто поймает мяч, отвечает, что бывает в это время года».

Например, педагог произносит: «Весна», а ребенок, поймавший мяч, отвечает: «Появились проталинки». Стоящие слева и справа от него ребята добавляют, что еще может быть в это время года: «День становится длиннее», «Птицы прилетают».

Мяч возвращается к педагогу, и игра продолжается.

Живая неделя

Материал. Карточки с цифрами от 1 до 7.

1-й вариант. Карточки с цифрами от 1 до 7 перемешивают и раскладывают на столе изображениями вниз. Каждый ребенок берет одну карточку. Дети выстраиваются в шеренгу по порядку в соответствии с цифрами на карточках. Они – дни недели. Первый ребенок делает шаг вперед и говорит: «Я – понедельник. Какой день следующий?» Второй ребенок делает шаг вперед и говорит: «Я – вторник. Какой день следующий?» И так далее. Дети, не участвующие в игре, могут давать задания «дням недели»:

- Вторник, назови выходные дни.
- Среда, в какие дни недели мы не ходим в детский сад? И так далее.

2-й вариант. Дети распределяются на команды по семь человек. У каждой команды свой

стол, на котором лежат карточки определенного цвета с цифрами от 1 до 7 изображением вниз.

Дети бегают по комнате. По сигналу педагога подбегают к своему столу, берут по одной

карточке и выстраиваются по порядку в соответствии с цифрой и цветом карточки. Дети,

которые остались без карточек, дают задания «дням недели»:



– Выйдут вперед и назовут себя дни недели, которые идут перед пятницей (после вторника; между средой и воскресеньем и т. д.).

Или:

– Седьмой день, назови себя и скажи, в каких сказках встречается число семь.

– Третий день недели, назови себя и вспомни пословицы с числом три.

Усложнение. «Недели» выстраиваются от любого дня недели.

Лови, бросай, дни недели называй

Материал. Карточки

Дети встают в круг. С помощью считалки выбирают ведущего:

Раз-два, раз-два, раз-два-три,

Вслед за мною говори.

В понедельник, вторник среду

В гости к бабушке поеду,

А в четверг и пятницу

Дрожжи к дому катятся,

За субботой – воскресенье,

В этот день дают печенье,

Раз-два, раз-два, раз-два-три,

Всю считалку повтори.

Ведущий бросает мяч и называет любой день недели: «Я начну, ты продолжай, дни недели называй – вторник». Ребенок, поймав мяч, называет три дня подряд: «Среда, четверг, пятница...» и бросает мяч со словами: «Я начну – ... (называет любой день недели)». Игра продолжается.

Какое слово подходит?

Педагог задает детям различные вопросы, например: «Месяц зимы – это...»

(перечисляет ряд любых месяцев, но среди них должен быть зимний месяц) – октябрь, сентябрь, ноябрь, февраль».

Дети, услышав название зимнего месяца, отвечают: «Февраль».

Вопросы:

– Время года – это... (утро, вечер, день, осень)?

– Месяц лета – это... (апрель, март, май, июнь)?

– Время суток – это... (зима, лето, осень, ночь)?

– Месяц осени – это... (июнь, июль, август, сентябрь)?

Двенадцать месяцев

Материал. Карточки с цифрами от 1 до 12.

На столе лежат карточки с цифрами от 1 до 12 изображениями вниз.

Играющие берут по одной карточке и выстраиваются по порядку в соответствии с цифрами на карточках. Каждый ребенок – один из двенадцати месяцев.

Педагог задает вопросы:

– Первый месяц года, как тебя зовут? Второй?

– Июнь, между какими месяцами ты находишься?

– Октябрь, ты какой месяц по счету в году?

Карточки возвращаются на стол, перемешиваются, игра повторяется.

Усложнение. Педагог задает «месяцам» вопросы:

– Апрель, в каких сказках встречается твой месяц?

– Сентябрь, назови сказку, в которой встречается твое время года.

– Февраль, вспомни пословицу о своем времени года.

– Декабрь, придумай загадку о своем времени года.

Который час?

Материал. Часы со стрелками (на каждого ребенка).

Воспитатель называет какой-либо час. Дети на своих часах показывают соответствующее

время и объясняют, где находятся стрелки.

Вариант. Педагог на циферблате своих часов ставит стрелки и спрашивает: «Который час?» Дети устанавливают на циферблатах своих часов это же время, отвечают, который час, и показывают свои часы.

Усложнение. Можно задать детям вопрос: «Чем вы занимаетесь в это время?»

III. Система средств обучения

1. Презентации к занятиям:

Презентация «Знакомство с числом и цифрой «1»

Презентация «Знакомство с числом и цифрой «2»

Презентация «Знакомство с числом и цифрой «3»

Презентация «Знакомство с числом и цифрой «4»

Презентация «Знакомство с числом и цифрой «5»

Презентация «Знакомство с числом и цифрой «6»

Презентация «Знакомство с числом и цифрой «7»

Презентация «Знакомство с числом и цифрой «8»

Презентация «Знакомство с числом и цифрой «9»

Презентация «Знакомство с числом и цифрой «10»

Презентация «Знакомство с числом и цифрой «0»

2. Современные электронные образовательные ресурсы

1.Сетевой проект факультета дополнительного образования

<http://ict.loiro.ru/course/view.php?id=57>

2.Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов <http://school-collection.edu.ru>

Образовательная галактика Intel® <https://edugalaxy.intel.ru/>

IV.Диагностика образовательных результатов

1. Диагностическая карта