

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 10 «Улыбка» г. Моздока Республики Северная Осетия - Алания

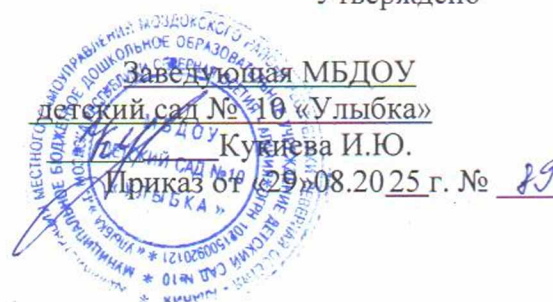
Рассмотрено на заседании

Утверждено

педагогического совета

Протокол № 1

«29» 08.2025 года



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Развивайка»**

Возраст обучающихся: 5-6 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель (разработчик):
Канищева Людмила Александровна
педагог дополнительного образования

г. Моздок

2025г.

Пояснительная записка.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Развивайка» имеет социально-гуманитарную направленность и разработана для детей 5-6 лет. Программа является средством воспитания у детей в дошкольном возрасте интереса к математике, к логике и доказательности рассуждений, желания проявлять умственное напряжение, сосредотачивать внимание на проблеме. Решение разного рода нестандартных задач в дошкольном возрасте способствует формированию и совершенствованию общих умственных способностей: логики мысли, рассуждений и действий, гибкости мыслительного процесса, смекалки и сообразительности, пространственных представлений.

Программа направлена на общее, интеллектуальное развитие детей.

Методы обучения, используемые в работе, соответствуют возрастным особенностям ребенка и не дублируют основную образовательную программу детского сада.

Занятия данного возраста, по своим требованиям, приближены к школьным, но отличаются по форме организации. Очень важным в программе является формирование у ребенка учебных умений:

1. Понимание учебных задач, которые проходят через весь учебно-воспитательный процесс, выполняя в нем самые различные функции: активизируют и мотивируют ребенка, побуждают его к учебной деятельности.
2. Умение решить учебные задачи самостоятельно; с этой целью используются индивидуальные задания, с помощью которых ребенок сам может выбрать последовательность решения, работать в своем темпе.
3. Формирование умения провести самоконтроль и самооценку выполненной работы.

Направленность

Социально-гуманитарная.

Адресат программы дети 5 – 6 лет.

Актуальность программы

Наибольшую трудность в начальной школе испытывают не те дети, которые имеют недостаточно большой объем знаний, а те, которые проявляют интеллектуальную пассивность, отсутствие желания и привычки думать, узнавать что-то новое. К тому же, развитие – это не только объем знаний, полученных ребенком, а умение пользоваться им в разнообразной самостоятельной деятельности, это высокий уровень психических процессов, логического мышления, воображения, связной речи, развитие таких качеств личности, как: любознательность, сообразительность, смекалка, наблюдательность, самостоятельность.

Современные стандарты дошкольного образования ориентируют педагогов на организацию развивающего образования, на использование новых форм его организации, при которых синтезировались бы элементы познавательного, игрового, поискового и учебного взаимодействия. В данном контексте перспективным в обучении детей основам математики являются проблемно-поисковые ситуации, имеющие форму занимательных математических и

логических задач. Проблемно-поисковые ситуации математического содержания способствуют развитию математических представлений на основе эвристических методов, когда понятия, свойства, связи и зависимости открываются ребенком самостоятельно, когда им самим устанавливаются важнейшие закономерности.

Отличительные особенности

Организация математического обучения на основе использования проблемно-поисковых ситуаций способствует тому, чтобы ребенок из пассивного, бездеятельного наблюдателя превратился в активного участника образовательной деятельности. Занятия по программе «Развивайка» также способствуют воспитанию у дошкольника интереса к математике, умения преодолевать трудности, не бояться ошибок, самостоятельно находить способы решения познавательных задач, стремиться к достижению поставленной цели.

Новизна данной программы заключается в том, что в процессе обучения детям предоставлена система увлекательных игр и упражнений, в ходе которых дети овладевают элементарными представлениями о математической деятельности в условиях проблемно-поисковых ситуаций математического содержания; содержание программы представлено различными формами организации математической деятельности через занимательные развивающие игры, упражнения, задания, задачи-шутки, загадки математического содержания, которые помогают совершенствовать навыки счета, закрепляют понимание отношений между числами натурального ряда, формируют устойчивый интерес к математическим знаниям, развивают внимание, память, логические формы мышления. Дети непосредственно приобщаются к познавательному материалу, дающему пищу воображению, затрагивающую не только чисто интеллектуальную, но и эмоциональную сферу ребёнка.

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность выбранного направления заключается в том, что дети вовлекаются в учебную деятельность очень схожую с игровой, которая еще недавно была ведущей, и поэтому оказывает большое влияние на всестороннее развитие ребенка.

Все учебные занятия, кроме формирования знаний и умений направлены на общее развитие ребенка и представляют собой систему увлекательных игр и упражнений, которые помогут детям сформировать мыслительные операции, научат понимать и выполнять учебную задачу, овладеть навыками речевого общения, дети получают достаточный запас знаний, умений и навыков, необходимый для подготовки к школе.

Уровень освоения программы - базовый

Цель программы - развитие познавательных процессов детей дошкольного возраста, стремления к самостоятельному познанию и размышлению через организацию занимательных развивающих игр, заданий, упражнений математического содержания.

Исходя из поставленной цели, формируются задачи программы.

Основными задачами программы являются:

Образовательные:

- ✓ Формировать представления о цвете, величине, форме, множестве пространстве и времени.
- ✓ Формировать приёмы умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия).
- ✓ Формировать умения планировать свои действия и осуществлять решение в соответствии с заданными правилами.

Развивающие:

- ✓ Развивать у дошкольников интерес к логическим играм.
- ✓ Развивать желание активно познавать и производить математические действия, решать логические задачи, конструировать и моделировать с учётом избирательности и предпочтения детей.
- ✓ Развивать самостоятельность в процессе познавательно-исследовательской деятельности.
- ✓ Развивать речь, умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.
- ✓ Закрепление детьми математической терминологии.

Воспитательные:

- ✓ Воспитывать умение концентрировать внимание для выполнения задания.
- ✓ Воспитывать умение работать индивидуально и в команде.
- ✓ Воспитывать коммуникативные качества.

Для реализации вышеизложенных задач программа состоит из одного этапа.

Объем и сроки освоения программы

Программа «*Развивайка*» рассчитана на 1 год обучения и предназначена для детей не более 16 человек.

Срок реализации программы 1 год - 38 недель, 9 месяцев.

Объем реализуемой программы – 72 часа, 2 часа в неделю

С 1.06.2026 г по 30.06.2026 года в летний период *проводятся* с детьми 8 занятий по 30 минут

Занятия проводятся 2 раза в неделю.

Продолжительность занятий 30 минут при наличии сменной игровой деятельности, включения динамических пауз (5-8 минут).

Занятия включают теоретическую подготовку и практику. Большая часть занятий отводится на практическую работу детей.

Язык реализации программы – русский.

Форма обучения – очная.

Занятия в кружке не должны копировать уроки, специально подобранные задания способствуют развитию психических процессов (внимания, памяти, мышления), мотивируют деятельность ребёнка и направляют его мыслительную активность на поиск способов решения поставленных задач. В ходе занятий используются загадки математического содержания, которые оказывают неоценимую помощь в развитии самостоятельного мышления, умения доказывать правильность суждений, владения умственными операциями. Много внимания уделяется самостоятельной работе детей и активизации их словарного запаса. Дети должны не только запомнить и понять предложенный материал, но и попытаться объяснить понятое. Формируются важные качества личности, необходимые в школе: самостоятельность, сообразительность, находчивость, наблюдательность, вырабатывается усидчивость. Такая система обучения и воспитания вселяет уверенность в воспитанников, позволяет ощутить чувство внутреннего удовлетворения и позволяет добиться определенных результатов.

Для эффективного процесса обучения и воспитания, стремления к самостоятельной практической деятельности детей в данной программе используются основные **формы обучения:**

- Интегрированные занятия;
- Практические занятия;
- Игровые формы организации занятий;
- задачи-шутки, математические и логические загадки и задания;
- увлекательные игры и упражнения с цифрами, знаками, геометрическими фигурами.

Теоретическая часть дается в форме бесед с просмотром иллюстративного материала и подкрепляется практическим освоением темы. По каждому блоку предполагаются развивающие и дидактические игры, конкурсы. Постоянный поиск новых форм и методов организации учебного и воспитательного процессов позволяет делать работу с детьми разнообразной, эмоционально и информационно насыщенной.

Для реализации программы на занятиях используются следующие педагогические **методы обучения:**

- ✓ **Словесный метод:** вопросы поискового характера к детям.
 - *репродуктивно-мнемонические* (Сколько ?, Что это такое?, Как называется эта фигура? Чем отличается квадрат от треугольника ?...)
 - *репродуктивно-познавательные* (Сколько будет на полке кубиков, если я поставлю еще один?, Какое число больше (меньше): девять или семь?) ;
 - *продуктивно-познавательные* (Что надо сделать, чтобы кружков стало по семь ?, Как разделить полоску на равные части ?, Как можно определить, который флажок в ряду красный? ...).

- ✓ **практический метод:**

- выполнение разнообразных практических действий, служащих основой для умственной деятельности;
- широкое использование дидактического материала;
- возникновение представлений как результата практических действий с дидактическим материалом;
- выработка навыков счета, измерение и вычисления в самой элементарной форме;
- широкое использование сформированных представлений и освоенных действий в быту, игре, труде, т. е. в разнообразных видах деятельности.
- специальные упражнения: коллективные, индивидуальные, репродуктивные (подражательные) и продуктивные (задания, действия с демонстрационным материалом, самостоятельная работа с раздаточным материалом).

- ✓ **Репродуктивный** (практические упражнения и задания; алгоритмы; программирование). Основное назначение опыта – формирование навыков и умений использования и применения научных знаний. Суть метода состоит в повторении (многократном) способа деятельности по заданию педагога.
- ✓ **Частично-поисковый или эвристический** – (эвристическая беседа; случайный поиск, организующий понятия; контрольные вопросы и др. Основное назначение метода – постепенная подготовка обучаемых к самостоятельной постановке и решению проблем.
- ✓ **Креативный (творческий)** – (творческое задание, творческий проект). Сущность метода – обеспечение организаций поисковой творческой деятельности обучаемых по решению новых для них проблем.
- ✓ **Практический (игровой)** - Дидактические игры (предметные, настольно-печатные, словесные). Игры -путешествия отражают реальные факты, раскрывая обычное через необычное, цель которых — усилить впечатление через сказочную необычность;
Игры предложения : « Что было бы?» , « Что бы я сделал?»;
Игры — загадки с замысловатым описанием, которые нужно расшифровать;
Игры — беседы (диалоги, где в основе - общение воспитателя с детьми, детей с ним, и друг с другом с особым характером игрового обучения и игровой деятельности).
- ✓ **Экспериментирование** - это метод умственного воспитания, обеспечивающий самостоятельное выявление ребенком путем проб и ошибок, скрытых от непосредственного наблюдения связей и зависимостей. Например, экспериментирование в измерении (размер, мерка, объем).

Приемы, относящиеся к наглядным, словесным и практическим методам и применяемые в тесном единстве друг с другом:

Показ (демонстрация) способа действия в сочетании с объяснением или образец воспитателя.

Инструкция для выполнения самостоятельных упражнений. В инструкции отражается, что и как надо делать, чтобы получить необходимый результат. Инструкция дается полностью до начала выполнения задания.

Пояснение, разъяснение, указание - используются воспитателем при демонстрации способа действия или в ходе выполнения детьми задания с целью предупреждения ошибок, преодоления затруднений и т. д. Они должны быть короткими, конкретными, и образными.

Контроль и оценка — эти приемы взаимосвязаны. Контроль осуществляется через наблюдение за процессом выполнения детьми заданий, результатами их действий, ответами.

Сравнение, анализ, синтез, обобщение. В основе сравнения лежит установления сходства и различия между объектами. Дети сравнивают предметы по количеству, форме, величине, пространственному расположению, интервалу времени — по длительности и т. д.

Анализ и синтез — выступают в единстве.

На основе анализа и синтеза детей подводят к *обобщению*, в котором обычно суммируются результаты всех наблюдений и действий.

наложение и приложение

Моделирование — создание моделей и их использование.

Знакомство детей с новой игрой осуществляется по следующим этапам:

- I. Этап внесение новой игры
Цель: знакомство с новой игрой, её особенностями и правилами.
- II. Собственно, игра
Цель: развивать познавательные процессы, мыслительные операции, игровые действия.
- III. Самостоятельная игра детей.
Цель: развивать творческие способности, воображение, способность к конструированию и моделированию.

Критерии и показатели результатов программы:

Образовательный:

- Качество усвоения;
- Уровень овладения деятельностью;

Социологический:

- Умение строить отношения в коллективе;
- Уровень развития коллектива

Индивидуально-личностные:

- Широта и устойчивость интересов;
- Общекультурный кругозор;
- уровень мышления, воли, эмоциональной сферы;

- степень контактности, отзывчивости, соучастия, умения сопереживать, принимать и понимать других, степень реализации индивидуальных возможностей, терпимость и лояльность.

Воспитанности:

- сформированность качеств;

Психологического комфорта:

- степень оптимизма, защищенности, уверенности;
- эмоциональное состояние;
- межличностные отношения;
- социальное благополучие.

Предполагаемы результаты:

Образовательный блок:

К концу года у детей будут развиты:

- ✓ арифметический и геометрический навыки на основе зрительного, тактильного и слухового восприятия;
- ✓ произвольность психических процессов, абстрактно-логических и наглядно-образных видов мышления и типов памяти, основных мыслительных операций, основных свойств внимания, доказательная речь и речь-рассуждение;
- ✓ основы логического мышления, умение рассуждать, делать умозаключения в соответствии с законами логики;
- ✓ творческие способности, умение выражать свои чувства и представления о мире различными способами;
- ✓ навыки сотрудничества, взаимодействия со сверстниками, умение подчинять свои интересы определенным правилам;
- ✓ желание заниматься математической деятельностью.

К концу года дети будут уметь:

- составлять (моделировать) заданное изображение или фигуру из других геометрических форм или разных плоскостных элементов;
- определять взаимное расположение объектов на плоскости и в пространстве (справа, слева, в центре, внизу, вверху, правее, левее, выше, ниже, внутри фигуры, вне фигуры и др.);
- составлять различные формы из палочек по образцу;
- сравнивать предметы по величине (больше – меньше), по длине (длиннее – короче), по высоте (выше – ниже) по ширине (шире – уже), по форме (круглый, треугольный, квадратный, прямоугольный, такой же по форме), по цвету (одного и того же цвета или разных цветов);
- выкладывать предметы в порядке убывания, возрастания.
- осуществлять упорядочивание и уравнивание предметов по длине, ширине, размеру разными способами, подбор предметов по цвету и форме;

- выстраивать продолжение ряда геометрических фигур по заданному правилу;
- «читать» план, осуществлять нахождение предмета по плану;
- создавать рисунок-схему, используя простейшие изображения.

Развивающий блок:

К концу года дети будут уметь:

- ✓ Быть терпимыми, добрыми, заботиться о ближнем

Сводный учебный план

№ п/п	Наименование раздела, тема	Количество часов
		1-й год
№ п/п	Тема занятий	Всего часов
1.	Вводное занятие, инструктаж по технике безопасности. Головоломка «Составь квадрат» «Назови форму предмета»	1
2.	Знакомство с геометрическими фигурами, их особенностями и свойствами. Развитие логического мышления	18
	Головоломка «Подбери пару»	1
	«Продолжи ряд»	1
	«Второй ряд»	1
	«Игра с двумя кругами»	2
	«Угадай, какую фигуру я загадал»	1
	Игра «Этажи»	1
	Игры: «Каких фигур недостаёт?», «Игра с одним (двумя, тремя) кругами»	1
	Игра «Колумбово яйцо»	2
	Игра «Танграм»	4
	Игра «Монгольская игра	2

	Игра «Колумбово яйцо»	2
3.	Знакомство с числами и цифрами от 1 до 10	16
	Знакомство с палочками Кюизенера	13
	«Волшебные палочки»	1
	Игра «Числа 1 и 2»	1
	Игра «Число 3»	1
	Игра «Число 4»	1
	Игра «Сделай фигуру»	1
	Игра «Число 5»	1
	Игра «Число 6»	1
	Игра «Число 7»	1
	Игра «Число 8»	1
	Игра «Бусы»	1
	Игра «Число 9»	1
	«Город геометрических фигур»	1
	Игра «Число 10»	1
	Игра «Числовые домики»	3
4.	Игры на ориентировку в пространстве	6
	Игра «Расставь мебель»	1
	«Строим дом»	1
	Развитие умения работать по клеточкам. Игровизор Воскобовича.	4
	«Умные клеточки»	2
	«Рисуем по клеточкам» «Узор»	2
5.	Игры и упражнения на логическое мышление	9

	ТРИЗ «Да – нетка»	2
	«Математические задачи в стихах»	1
	«Математический планшет»	3
	Игра «Узор по образцу»	1
	Игра «Цифры играют в прятки»	1
	Игра «Головоломка Карноухова»	1
6.	Развитие умения составлять и решать задачи	3
	Веселые задачки	3
7.	Знакомство с развивающими играми Никитина	9
	Игра «Сложи квадрат» (Никитин)	2
	Игра «Точечки» (Никитин)	3
	«Составим узор» (кубики Никитина)	4
8.	Знакомство с развивающими играми Воскобовича	10
	«Фиолетовый лес»	2
	«Елочка» Воскобовича	1
	Игра « Паровозич - Счетовозик» Воскобовича	2
	Игра Воскобовича «Составь цифру»	3
	Игра Воскобовича «Чудо - Соты»	2
	Игра Воскобовича «Прозрачный квадрат»	2
	Игра «Квадрат Воскобовича»	2
	Игра Воскобовича «Крестики»	1
	<i>Всего часов:</i>	72
Летний период		
1.	Повторение и закрепление пройденного материала.	8

	Всего часов летний период	8
	<i>Всего часов:</i>	<i>80</i>

Учебный план

Месяц	Тема занятия	Всего часов	Всего часов		Формы контроля
			теоретических	практических	
Сентябрь	Головоломка «Составь квадрат» «Назови форму предмета» (Занятие № 1)	1	0,5	0,5	Игра, практическое задание
	Головоломка «Подбери пару» (Занятие №2)	1		1	Игра, практическое задание
	«Волшебные палочки» (Занятие №3)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Числа 1 и 2» (Занятие №4)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Продолжи ряд» (Занятие №5)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Второй ряд» (Занятие №6)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Расставь мебель» (Занятие №7)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Умные клеточки» (Занятие №8)	1		1	Игра, практическое задание
Октябрь	Игра «Колумбово яйцо» (Занятие № 9)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Игра с двумя кругами» (Занятие №10)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Игра с двумя кругами» (Занятие №11)	1		1	Игра, практическое задание

	Игра «Число 3» (Занятие №12)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Строим дом» (Занятие №13)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Колумбово яйцо» (Занятие №14)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Число 4» (Занятие №15)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Сложи квадрат» (Никитин) (Занятие №16)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра Игра «Сделай фигуру» (Занятие №17)	1		1	Игра, практическое задание
Ноябрь	Игра «Угадай, какую фигуру я загадал» (Занятие №18)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Число 5» (Занятие №19)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Сложи квадрат» (Никитин) (Занятие № 20)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Танграм» (Занятие №21)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Этажи» (Занятие №22)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Фиолетовый лес» (Занятие №23)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Число 6» (Занятие №24)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра Воскобовича «Крестики» (Занятие №25)	1		1	Игра, практическое задание
Декабрь	Игра «Рисуем по клеточкам» «Узор» (Занятие №26)	1		1	Игра, практическое задание

	Игра «Танграм» (Занятие №27)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Точечки» (Никитин) (Занятие №28)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Заколдованный лес» (Занятие №29)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Математический планшет» (Занятие № 30)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Число 7» (Занятие №31)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Монгольская игра (Занятие №32)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Составим узор» (Занятие №33)	1		1	Игра, практическое задание
Январь	Игра «Елочка» Воскобовича (Занятие №34)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Математический планшет» (Занятие №35)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Число 8» (Занятие №36)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Танграм» (Занятие №37)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Заколдованный лес» (Занятие № 38)	1		1	Игра, практическое задание
	Игры: «Каких фигур недостаёт?», « Игра с одним (двумя, тремя) кругами» (Занятие № 39)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Бусы» (Занятие № 40)	1		1	Игра, практическое задание

Февраль	Игра «Число 9» (Занятие № 41)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Город геометрических фигур» (Занятие № 42)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Сложи узор» Моделирование из кубиков по заданным схемам (Занятие № 43)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра « Паровозик - Счетовозик» (Занятие № 44)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра Воскобовича «Составь цифру» (Занятие № 45)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Головоломка Карноухова» (Занятие № 46)	1		1	Игра, практическое задание
	ТРИЗ «Да – нетка» (Занятие № 47)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Танграм» (Занятие № 48)	1		1	Игра, практическое задание
Март	Игра «Математический планшет» Игра «Узор по образцу» (Занятие № 49)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Монгольская игра» (Занятие № 50)	1		1	Игра, практическое задание
	«Математические задачи в стихах» (Занятие № 51)	1		1	Игра, практическое задание
	Моделирование из кубиков по заданным схемам (Занятие № 52)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Число 10» (Занятие № 53)	1		1	Игра, практическое задание

	Игра «Точечки» (Никитин) (Занятие № 54)	1		1	Игра, практическое задание
	Упражнение на составление и решение задач «Веселые задачки» (Занятие № 55)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Числовые домики» (Занятие № 56)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра Воскобовича «Чудо - Соты» (Занятие № 57)	1		1	Игра, практическое задание
Апрель	Игра «Математический планшет» Игра «Цифры играют в прятки» (Занятие № 58)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра Воскобовича «Составь цифру» (Занятие № 59)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра Воскобовича «Прозрачный квадрат» (Занятие № 60)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра « Паровозич - Счетовозик» (Занятие № 61)	1		1	Игра, практическое задание
	Упражнение на составление и решение задач «Веселые задачки» (Занятие № 62)	1		1	Игра, практическое задание
	ТРИЗ «Да – нетка» (Занятие № 63)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Числовые домики» (Занятие № 64)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Квадрат Воскобовича» (Занятие № 65)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Точечки» (Никитин) (Занятие № 66)	1		1	Игра, практическое задание

Май	Игра Воскобовича «Крестики» (Занятие № 67)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Числовые домики» (Занятие № 68)	1		1	Игра, практическое задание
	«Сложи узор» Моделирование из кубиков по заданным схемам (Занятие № 69)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра Воскобовича «Чудо - Соты» (Занятие № 70)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра « Паровозич - Счетовозик» (Занятие № 71)	1		1	Игра, практическое задание
	Упражнение на составление и решение задач «Веселые задачки» (Занятие № 72)	1		1	Игра, практическое задание

Сроки проведения	Тема занятия	Всего часов	Всего часов		Формы контроля
			теоретических	практических	
Июнь	Игра «Числовые домики» (Занятие № 1)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Квадрат Воскобовича» (Занятие № 2)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Точки» (Никитин) (Занятие № 3)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Этажи» (Занятие № 4)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Фиолетовый лес» (Занятие № 5)	1		1	Игра, практическое задание

	Игра «Математический планшет» Игра «Узор по образцу» (Занятие № 6)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра Воскобовича «Крестики» (Занятие № 7)	1		1	Игра, практическое задание
	Игра «Числовые домики» (Занятие № 8)	1		1	Игра, практическое задание

Содержание программы

1 год обучения

Вводное занятие.

- ✓ Задачи кружка «Развивайка».
- ✓ Оборудование рабочего места.
- ✓ Необходимые принадлежности и материал для работы.
- ✓ Правила техники безопасности при работе с мелкими предметами (развитие мелкой моторики рук).

Показ открытых занятий для родителей и педагогов.

В конце каждого квартала проводятся открытые занятия для родителей, педагогов ДООУ.

Методическое обеспечение программы

I год обучения

Раздел «Вводное занятие».

Методы обучения:

Словесный: беседа, рассказ педагога, пояснения, инструктаж по технике безопасности.

Наглядный: иллюстрации, пособия по ФЭМП.

Практический: выполнение несложных заданий.

Раздел «Знакомство с геометрическими фигурами, их особенностями и свойствами. Развитие логического мышления»

Методы обучения:

Словесный: рассказ педагога, беседа, пояснения.

Наглядный: иллюстрации, пособия по ФЭМП.

Практический: выполнение несложных заданий.

Раздел «Знакомство с числами и цифрами от 1 до 10»

Методы обучения:

Словесный: рассказ педагога, беседа, пояснения.

Наглядный: иллюстрации, пособия по ФЭМП.

Практический: выполнение несложных заданий.

Раздел «Игры на ориентировку в пространстве»

Методы обучения:

Словесный: рассказ педагога, беседа, пояснения.

Наглядный: иллюстрации, пособия по ФЭМП.

Практический: выполнение несложных заданий.

Раздел «Развитие умения работать по клеточкам».

Методы обучения:

Словесный: рассказ педагога, беседа, пояснения.

Наглядный: иллюстрации, пособия по ФЭМП.

Практический: выполнение несложных заданий.

Раздел «Игры и упражнения на логическое мышление»

Методы обучения:

Словесный: рассказ педагога, беседа, пояснения.

Наглядный: иллюстрации, пособия по ФЭМП.

Практический: выполнение несложных заданий.

Раздел «Развитие умения составлять и решать задачи»

Методы обучения:

Словесный: рассказ педагога, беседа, пояснения.

Наглядный: иллюстрации, пособия по ФЭМП.

Практический: выполнение несложных заданий.

Раздел «Знакомство с развивающими играми Никитина»

Методы обучения:

Словесный: рассказ педагога, беседа, пояснения.

Наглядный: иллюстрации, пособия по ФЭМП.

Практический: выполнение несложных заданий.

Раздел «Знакомство с развивающими играми Воскобовича»

Методы обучения:

Словесный: рассказ педагога, беседа, пояснения.

Наглядный: иллюстрации, пособия по ФЭМП.

Практический: выполнение несложных заданий.

Раздел «Повторение и закрепление пройденного материала».

Методы обучения:

Словесный: рассказ педагога, беседа, пояснения.

Наглядный: иллюстрации, пособия по ФЭМП.

Практический: выполнение несложных заданий.

Оценочные материалы

Для отслеживания результатов образовательного процесса используются следующие виды контроля:

- ✓ Входящий контроль (1 раз в год).
- ✓ Текущий контроль (ежемесячно)
- ✓ Промежуточный контроль (декабрь - май)
- ✓ Итоговый контроль (апрель-май).

При проведении диагностики следует опираться на следующие принципы:

Результаты диагностики не должны получать в мнении педагога эмоциональную или этическую окраску.

Результаты диагностики должны рассматриваться как конфиденциальная информация.

Педагогическая диагностика осуществляется в привычной для ребёнка обстановке. Во время свободных игр, в режимные моменты, на прогулке или на занятиях воспитатель наблюдает за поведением детей. Результаты своих наблюдений воспитатель фиксирует.

Сводная таблица данных отражает динамику роста овладения детьми элементарными математическими представлениями.

Входящий контроль - это оценка начального уровня образовательных возможностей детей при поступлении в кружок.

Текущий контроль - это оценка уровня и качества освоения тем и разделов программы и личностных качеств, обучающихся в кружке; осуществляется на занятиях в течение всего учебного года.

Промежуточный контроль - это оценка уровня и качества освоения детьми дополнительной образовательной программы по итогам полугодия и учебного года. Осуществляется в декабре и мае каждого учебного года.

Итоговый контроль результативности освоения дополнительной образовательной программы - это оценка уровня и качества освоения детьми дополнительных образовательных программ по мере окончания освоения дополнительной общеобразовательной программы. Итоговый контроль осуществляется в апреле-мае в соответствии с графиком.

Формы контроля определены в соответствии с дополнительной общеобразовательной программой. Формами контроля могут быть: анкетирование, тестирование, беседа, опрос и т.д.

Контроль позволяет выявить способности обучающихся и скорректировать индивидуальную работу.

Объективный и систематический контроль учебной работы является важнейшим средством управления образовательно-воспитательного процесса.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ.

№ п\п	Наименование элементов перечня
	Методическое обеспечение:
1	Набор нормативно-правовых актов
2	Наличие утвержденной программы
3	Наглядно-дидактический материал. схемы, рисунки, таблицы, карточки, цифры, геометрические фигуры и т.д.
4	Методические разработки
5	Подборка информационной и справочной литературы
6	Подбор дидактических и развивающих игр, головоломок
7	Диагностический инструментарий
	<u>Наглядные пособия:</u>

1	Дидактические и развивающие игры, цифры, геометрические фигуры, модели, игровизоры, и т. д.
2	методическая литература, методические разработки
3	дидактические игры
4	Таблицы, карточки и схемы

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.

Материально – техническое обеспечение.	
Оборудование.	
1	Группа (соответствующая санитарно-гигиеническим нормам)
2	Учебное оборудование (комплект мебели)
3	Материалы (дидактические и развивающие игры по количеству детей, игровизоры, карточки и т.д.)
4	Палочки Кюизенера
5	Блоки Дьенеша
6	Развивающие игры Воскобовича
Организационное обеспечение:	
1	Необходимый контингент детей, который будет обучаться играть в развивающие и дидактические игры в кружке, развивать математические представления
2	Соответствующее требованиям расписание
3	Взаимодействие с родителями
Раздаточный материал:	
1	карточки с заданиями, цифры, игровизоры, дидактические и развивающие игры.
2	раздаточный материал: математические пеналы, математические линейки, схемы
3	Карточки с заданиями.
4	дидактические карточки «Этажи», «Второй этаж»
5	Игровизоры для развития навыков работы на листе в клетку

Кадровое обеспечение программы.

Реализацию данной программы осуществляет педагог дополнительного образования, имеющий среднее профессиональное или высшее образование (соответствующего направления) или прошедший курсовую подготовку или переподготовку и отвечающий квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональном стандарте педагога дополнительного образования детей и взрослых.

Информационное обеспечение.

Нормативно-правовые документы

- ✓ Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- ✓ Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением правительства Российской Федерации от 31-марта 2022 года № 678-р;
- ✓ Изменения, внесённые в Концепцию развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждённые распоряжением Правительства Российской Федерации от 15 мая 2023 года №1230-р
- ✓ Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам»
- ✓ Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 30.06.2020 № 16 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4.3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)» (с изменениями на 21 марта 2022 года).
- ✓ СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2). Приказ действует до 1 сентября 2027 года.
- ✓ Санитарные правила СП 2.4.3648-20, утв. Постановлением Главного государственного врача Российской Федерации 28.09.2020 года, «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
- ✓ Устав Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения детский сад №10 «Улыбка» г. Моздока Республики Северная Осетия - Алания и с учетом возрастных и индивидуальных особенностей, обучающихся на занятиях социально-гуманитарной направленности и спецификой работы учреждения.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.

1. Графические диктанты.

2. Давайте поиграем: Математические игры для детей 5-6 лет/ Под ред. А. А. Столяра. – М.: Просвещение, 1991 – 80с.
3. Диагностика уровня развития детей дошкольного возраста / авт. – сост.
4. Михайлова З. А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. – М.: Просвещение, 1990 - 94.
5. Петерсон Л.Г. Раз – ступенька, два – ступенька...
6. Технология интенсивного интеллектуального развития детей дошкольного возраста 3-7 лет «Сказочные лабиринты игры» Воскобович В.В., Харько Т.Г., Балацкая Т.И. – НИИ «Гириконд», СПб, Курчатова, 10, 2000г. – 61с.
7. «Развивающие игры Никитина» Никитин
Интернет-ресурсы:

Сайт

1. «МААМ,ги»

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Оценочные материалы — подобранный иллюстративный материал (игровизоры, карточки с заданиями, цифры, развивающие и дидактические игры и т.д.), позволяющий определить достижение учащимися планируемых результатов.

Для отслеживания результатов образовательного процесса используются следующие виды контроля:

1. Входящий контроль (1 раз в год в начале учебного года).
2. Текущий контроль (ежемесячно)
3. Промежуточный контроль (декабрь - май)
4. Итоговый контроль (апрель-май).

По результату проведения диагностики педагог дополнительного образования заполняет диагностическую карту (сводную таблицу данных), которая отражает динамику роста овладения детьми элементарными математическими представлениями.

Формы контроля: анкетирование, тестирование, беседа, опрос.

Входная диагностика знаний и умений детей.

Тест: «Расскажи, что ты знаешь о числах, цифрах?»

Что такое число? Расскажи, что такое цифра?

Чем отличаются числа и цифры?

Какие ты знаешь геометрические фигуры?

Сосчитай от 1 до 10 и обратно.

Оценить работу.

Критерии:

Высокий уровень- отвечает на все вопросы;

Средний уровень- отвечает на два вопроса:

Низкий уровень - отвечает на один вопрос.

Текущая диагностика знаний, умений и навыков детей.

Диагностические задания по математике

Количество и счет.

Методика обследования.

1. Счет до 10 (прямой), Обратный счет от 10 до 1.
 2. Сравнение двух групп предметов, разной величины расположенных в ряд, по кругу; в ответах использовать слова больше, меньше, поровну. Уметь отсчитывать количество на одну единицу больше, меньше.
 3. Д/ упр. «Назови пропущенное число». В некотором промежутке чисел, который я называю, пропускается число, которое ребенок должен назвать.
- Материал для обследования: дидактический материал в картинках.

Порядковый счет.

Методика обследования.

1. Упражнения на порядковый счет в пределах 10, счет с разным основанием.
 2. Д/упр. «Кто первый? Кто пятый? На каком месте стоит Буратино?»
 3. Д/упр. «Какое число стоит на третьем (десятом месте) месте в числовом ряду?..
- Материал для обследования: карточка к заданию «Буратино».

Величина.

Методика обследования.

1. Выявить умение сравнивать предметы по длине. Пять полосок разной длины (разница между полосками - 0,5 см) лежат произвольно. Ответить на вопрос: одинаковы ли полоски по длине? Разложить полоски от самой короткой до самой длинной. Назвать, какие полоски по длине.
 2. Выявить умение сравнивать полоски по ширине. Разложить полоски от самой широкой до самой узкой.
 3. Выявить умение сравнивать предметы по высоте. Расставить домики по высоте.
- Материал для обследования: 5 полосок разной длины; 5 полосок разной ширины; 5 домиков разной высоты.

Геометрические фигуры.

Методика обследования.

1. Д/упр. «Какие ты знаешь геометрические фигуры?» Ответить на вопросы: Сколько треугольников? Сколько квадратов? Все ли круги одинаковы? Назови зеленые фигуры.
2. Назови признаки сходства и различия квадрата и прямоугольника; круга и овала.

3. Работа со счетными палочками: выложи треугольник, выложи большой треугольник – ответь на вопрос, где понадобилось больше палочек; можно ли из палочек построить круг, овал.

Материал для обследования: набор геометрических фигур разного цвета; счетные палочки.

Форма.

Методика обследования.

1. Д/упр. «Найди крышку для каждой коробки». Почему ты так думаешь?
2. Д/упр. «Покажи предметы, которые имеют форму цилиндра»
3. Д/упр. «Покажи предметы, которые имеют форму конуса»

Материал для обследования: карточки к заданиям.

Ориентировка во времени.

Методика обследования.

1. Беседа «Какое время года сейчас?» Какой по счету идет месяц? Сколько всего месяцев в каждом времени года? Назови все месяцы по порядку.
2. Д/упр. «Что сначала, что потом?» Умение называть части суток, разложить картинки в нужной очередности.
3. Д/упр. «Неделька». Умение последовательно называть дни недели, соответствие данной цифры и дня недели.

Материал для обследования: карточки по частям суток; набор цифр от 0 до 9.

Ориентировка в пространстве.

Методика обследования.

1. Умение выражать словами местонахождение предмета (вверху, внизу, справа, слева, посередине). Д/упр. «Что находится справа (слева) от тебя?»
2. Выполни задание: пройди 3 шага вперед, 3 шага налево, 3 шага назад, 3 шага направо. Что ты нашел?
3. Д/упр. «Кто идет справа, а кто - от Буратино? Кто стоит справа от Крокодила Гены, а кто – слева?»

Материал для обследования: карточки к заданию.

Знание цифрового материала.

Методика обследования.

1. Разложить числовой ряд от 1 до 15, показать числа, например, 9, 11. Какими цифрами записаны числа 15, 8.
2. Уметь соотносить количество предметов с числом.
3. Игра «Веселый счет»

Материал для обследования: карточки с числами, карточки с предметами, «Веселый счет».

Ориентировка на листе бумаги.

Методика проведения.

1. Д/упр. «Геометрический диктант». Под диктовку дети рисуют нужную геометрическую фигуру или записывают цифру на листе бумаги в середине, слева, справа, в верхнем левом, в верхнем правом, в нижнем левом, в нижнем правом углах, вверху, внизу. (Можно с группой).

Материал для обследования: чистые листы бумаги, простые карандаши.

Логическое мышление.

Методика для обследования.

1. Наблюдение за ребенком в повседневной жизни.
2. Уметь находить закономерности, логически мыслить, рассуждать. Д/упр. «Кто лишний?». Развивающая игра «Лабиринт». «Найди 10 различий».
3. Выявление способности к творческому воображению, фантазированию. Игра «Волшебный квадрат». Ребенку предлагается придумать и сложить несколько фигурок и назвать их.

Материал для обследования: карточки к д/упр «Кто лишний?», лабиринты, игра «Волшебный квадрат», карточки к игре «10 отличий».

Критерии	Количество баллов
Ребенок считает в пределах 10 (количественный и порядковый счет), отвечает на вопрос «сколько?», «который по счету?», пишет цифры от 1 до 10; понимает значение математических знаков: +, -, =, >, <; соотносит количество предметов с соответствующей цифрой; знает геометрические фигуры; называет некоторые характерные особенности знакомых геометрических фигур; уравнивает неравные группы предметов двумя способами (вычитанием и прибавлением единицы); определяет текущий день недели; называет время суток (утро, день, вечер, ночь); располагает предметы в убывающем и возрастающем порядке по величине, ширине, высоте, толщине, используя соответствующие определения; определяет положение предметов по отношению к другому лицу	3
Называет и показывает все с затруднениями, справляется с заданиями с незначительной помощью взрослого	2
Частично справляется с заданиями с помощью взрослого или полностью не справляется	1

Критерии:

Высокий уровень (3 балла) - отвечает на все вопросы, выполняет все задания.

Средний уровень (2 балла) - отвечает на большую часть вопросов, выполняет большую часть заданий

Низкий уровень (1 балл) - отвечает на меньшую часть вопросов, выполняет меньшую часть заданий.

Итоговая диагностика знаний, умений и навыков детей по вышеперечисленным критериям.

Мониторинг результатов усвоения программного материала детьми кружка «Развивайка» (См. приложение №1)

Приложение №1

Мониторинг результатов усвоения детьми программного материала кружка «Развивайка»

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Умеет считать до 10, в обратно м порядке		Знает порядковы й счет		Умеет сравниват ь предметы по длине, ширине, высоте, величине		Знает геометричес кие фигуры: круг, квадрат, треугольник, прямоугольн ик, овал		Различает форму предметов		знает времена года, дни недели, части суток		Умеет ориенти роваться в простра нстве		Опериру ет понятия ми слева, справа, вверху, внизу		Знает и называет цифры от 10 до 9		Ориенти руется на листе бумаги		Развито творческ ое воображ ение	
		нг	кг	нг	кг	нг	кг	нг	кг	нг	кг	нг	кг	нг	кг	нг	кг	нг	кг	нг	кг	нг	кг
1																							
2																							
3																							
4																							
5																							
6																							
7																							
8																							
9																							
10																							
11																							
12																							

Оценка дается по трехбалльной системе

Уровень развития:

ниже среднего – 1 балл – компоненты не сформированы;

средний уровень развития - 2 балла – компоненты недостаточно сформированы;

выше среднего – 3 балла – все компоненты сформированы

Протокол
промежуточной аттестации обучающихся в кружке «Развивайка»
МБДОУ детский сад №10 «Улыбка»
от «»202.... г

Название кружка «Развивайка»

Педагог: Канищева Людмила Александровна

1. Цель аттестации - определение уровня знаний, умений и навыков воспитанников.
2. Формы проведения аттестационных занятий: тестовые, творческие.
3. Уровень оценки - высокий, средний, низкий.

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Знает	Умеет	Уровень	Самостоятельность в решении творческих задач
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					

Заключение аттестационной комиссии: знания. умения и навыки данных обучающихся соответствуют уровню программы.

Подпись членов аттестационной комиссии:

Кукиева И.Ю. _____

Шиманаева Н.Б. _____

Подпись педагога

Канищева Л.А. _____

Протокол
входного контроля обучающихся в кружке «Развивайка»
МБДОУ детский сад №10 «Улыбка»
от «»202 г

Название кружка «Развивайка»

Педагог: Канищева Людмила Александровна

1. Цель аттестации - определение уровня знаний, умений и навыков обучающихся.
2. Формы проведения аттестационных занятий: тестовые.
3. Уровень оценки - высокий, средний, низкий.

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Знает	Умеет	Уровень	Самостоятельность в решении творческих задач
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					

Заключение аттестационной комиссии: знания, умения и навыки данных обучающихся соответствуют входной диагностике.

Подпись членов аттестационной комиссии:

Кукиева И.Ю. _____

Шиманаева Н.Б. _____

Подпись педагога

Канищева Л.А. _____

Описание материалов, пособий

Логические блоки Дьенеша.

Набор фигур, отличающихся друг от друга цветом, формой, размером, толщиной. В процессе разнообразных действий с логическими блоками дети овладевают мыслительными умениями анализа, абстрагирования, сравнения, классификации, обобщения, кодирования-декодирования, а также логическими операциями «не», «и», «или». В специально разработанных играх и упражнениях с блоками у детей развиваются элементарные навыки алгоритмической культуры мышления, способность производить действия в уме. С помощью логических блоков дети тренируют внимание, память, восприятие. Наряду с логическими блоками в работе применяются карточки, на которых условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). Использование карточек позволяет развивать у детей способность к замещению и моделированию свойств, умение кодировать и декодировать информацию о них. Эти способности и умения развиваются в процессе выполнения разнообразных предметно-игровых действий. В процессе поиска блоков со свойствами, указанными на карточках, дети овладевают умением декодировать информацию о них. Выкладывая карточки, которые «рассказывают» о всех свойствах блока, малыши создают его своеобразную модель.

Цветные палочки Кюизенера включают набор из деревянных или пластмассовых призмочек-палочек разной длины и цвета. Единице, например, соответствует кубик с длиной стороны один сантиметр, десяти – призма-параллелепипед длиной в десять сантиметров. Все палочки разноцветные, но окрашены не беспорядочно, а по условным классам. Например, палочки с длиной, кратной двум, красные, кратные трем – синие.

Играя с таким набором, ребенок запоминает числа, основываясь и на подсчете (количество палочек), и на размере (длина палочки), и на цвете, в результате процесс идет быстрее и эффективнее.

Еще один нюанс – ребенок начинает после занятий легко ориентироваться в дробях. Привычный способ запоминания количества (подсчет точек, яблок, счетных палочек) приучает к дискретности числового мира и привыкнуть потом к тому, что один – это две половинки, или четыре четверти сложно. На палочках Кюизенера это объясняется легко и доступно.

Головоломки и лабиринты.

Данные виды игр способствует развитию логического мышления, внимания и находчивости. В основе программы лежит идея о том, что каждый год жизни ребенка является решающим для становления определенных

психических новообразований. В соответствии с особенностями познавательной деятельности детей дошкольного возраста, программа главным образом обеспечивает развитие познавательных процессов.

Головоломка «Танграм» представляет собой квадрат разрезанный на 7 частей: 2 больших треугольника, один средний, 2 маленьких треугольника, квадрат и параллелограмм. Суть игры - собирать всевозможные фигурки из данных элементов по принципу мозаики. Всего насчитывают более 7 000 различных комбинаций. Самые распространенные из них - фигуры животных и человека.

Игра способствует развитию образного мышления, воображения, комбинаторных способностей, а также умения визуально делить целое на части.

Кубики Никитина.

В развивающих творческих играх Никитина удалось объединить один из основных принципов обучения "от простого к сложному" с очень важным принципом творческой деятельности - "самостоятельно по способностям". Этот союз позволил разрешить в игре сразу несколько проблем, связанных с развитием творческих способностей: игры Никитина могут стимулировать развитие творческих способностей с самого раннего возраста. Задания-ступеньки игр Никитина всегда создают условия, опережающие развитие способностей. Ребенок развивается наиболее успешно, если он каждый раз самостоятельно пытается решить максимально сложные для него задачи. Игры Никитина могут быть очень разнообразны по своему содержанию и они не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества. К развивающим играм Никитина относятся игра «Уникуб», «Сложи квадрат», «Дроби», «Кубики для всех», «Сложи узор».

КОНСПЕКТЫ ЗАНЯТИЙ.

Сентябрь

Головоломка «Составь квадрат» «Назови форму предмета» (Занятие № 1)

«Составь квадрат»

Дидактические задачи:

- учить детей различать палочки (полоски) по цвету;
- осваивать эталоны цвета и их названия;
- использовать в речи слова: такая же, одинаковые, одинаковые по цвету и по длине и т.д.;
- развивать представления о квадрате;
- развивать зрительный глазомер;
- учить понимать поставленную задачу и решать ее самостоятельно;
- формировать навык самоконтроля и самооценки.

Материалы: полоски по 6 штук: розового (число 2), голубого (число 3), красного (число 4) и желтого (число 5) цвета по количеству детей.

Организация деятельности

Педагог читает детям стихотворение-загадку. Дети отгадывают ее и выкладывают из палочек (полосок) квадрат.

Он давно знакомый мой,

Каждый угол в нем прямой.

Все четыре стороны

Одинаковой длины.

Вам его представить рад,

А зовут его... (Квадрат)

Напомнить о том, что все стороны квадрата равны. Обратить внимание на то, какие разные получились квадраты у детей. Составить маленький и большой квадраты.

Затем педагог задает детям вопросы: Сколько палочек потребовалось для составления каждого квадрата? Двух квадратов? Почему? Покажите стороны, углы, вершины фигуры.

Педагог подводит детей к выводу о том, что чем больше (длиннее) палочка (полоска), тем больше квадрат. Чем больше сторона, тем больше квадрат, и наоборот.

«Назови форму предмета»

Цель: упражнять в умении определять форму предмета, соотносить предмет по форме с геометрической фигурой.

Материал: картинки предметов разной геометрической формы, геометрические фигуры.

Содержание. Ребенок выкладывает пары предмет-фигура.

Головоломка «Подбери пару» (Занятие №2)

Дидактическая игра «Подбери пару»

Игра направлена на развитие математических представлений, памяти, внимания, наглядно-образного мышления. Игра предназначена для индивидуальной работы, совместной деятельности воспитателя и ребенка, а также для НОД.

Цель: закрепить счет в пределах пяти, состав чисел в пределах пяти, знание геометрических фигур, развивать логическое мышление, внимание, учить аргументировать свой ответ.

«Волшебные палочки. Знакомство» (Занятие №3)

1. Знакомимся с палочками. Вместе с ребенком рассмотрите, переберите, потрогайте все палочки, расскажите какого они цвета, длины.
2. Возьми в правую руку как можно больше палочек, а теперь в левую.
3. Можно выкладывать из палочек на плоскости дорожки, заборы, поезда, квадраты, прямоугольники, предметы мебели, разные домики, гаражи.
4. Выкладываем лесенку из 10 палочек от меньшей (белой) к большей (оранжевой) и наоборот. Пройдитесь пальчиками по ступенькам лесенки, можно посчитать вслух от 1 до 10 и обратно.
5. Выкладываем лесенку, пропуская по 1 палочке. Ребенку нужно найти место для остальных палочек.
6. Можно строить как из конструктора объемные постройки: колодцы, башенки, избушки и т.п.
7. Раскладываем палочки по цвету, длине.
8. Найди палочку того же цвета, что и у меня. Какого они цвета?
9. Положи столько же палочек, сколько и у меня.
10. Выложи чередующиеся палочки: красная, желтая, красная, желтая (в дальнейшем ритм усложняется).
11. Выложите несколько палочек, предложите ребенку их запомнить, а потом, пока ребенок не видит, спрячьте одну из палочек. Ребенку нужно догадаться, какая палочка исчезла.
12. Выложите несколько палочек и поменяйте их местами. Малышу надо вернуть все на место.
13. Выложите перед ребенком две палочки. Какая палочка длиннее? Какая короче? Наложите эти палочки друг на друга, подровняв концы, и проверьте.
14. Выложите перед ребенком несколько палочек и спросите: «Какая самая длинная? Какая самая короткая?»
15. Найди любую палочку, которая короче синей, длиннее красной.
16. Разложите палочки на 2 кучки: в одной 10 штук, а в другой 2. Спросите, где палочек больше.
17. Попросите показать вам красную палочку, синюю, желтую.
18. Покажи палочку, чтобы она была не желтой.
19. Попросите найти 2 абсолютно одинаковые палочки. Какие они по длине? Какого они цвета?
20. Постройте поезд из вагонов разной длины, начиная от самого короткого и заканчивая самым длинным. Спросите, какого цвета вагон стоит пятым,

восьмым. Какой вагон справа от синего, слева от желтого. Какой вагон тут самый короткий, самый длинный? Какие вагоны длиннее желтого, короче синего.

21. Выложите несколько пар одинаковых палочек и попросите ребенка «поставить палочки парами».

22. Назовите число, а ребенку нужно будет найти соответствующую палочку (1 - белая, 2 - розовая и т.д.). И наоборот, вы показываете палочку, а ребенок называет нужное число. Тут же можно выкладывать карточки с изображенными на них точками или цифрами.

23. Из нескольких палочек нужно составить такую же по длине, как бордовая, оранжевая.

24. Из нескольких одинаковых палочек нужно составить такую же по длине, как оранжевая.

25. Сколько белых палочек уложится в синей палочке?

26. С помощью оранжевой палочки нужно измерить длину книги, карандаша и т.п.

27. Перечисли все цвета палочек, лежащих на столе.

28. Найди в наборе самую длинную и самую короткую палочку. Поставь их друг на друга; а теперь рядом друг с другом.

29. Выбери 2 палочки одного цвета. Какие они по длине? Теперь найди 2 палочки одной длины. Какого они цвета?

30. Возьми любые 2 палочки и положи их так, чтобы длинная оказалась внизу.

31. Положите параллельно друг другу три бордовые палочки, а справа четыре такого же цвета. Спросите, какая фигура шире, а какая уже.

32. Поставь палочки от самой низкой к самой большой (параллельно друг другу). К этим палочкам пристрой сверху такой же ряд, только в обратном порядке. Получится плоскостной квадрат.

33. Положи синюю палочку между красной и желтой, а оранжевую слева от красной, розовую слева от красной.

34. С закрытыми глазами возьми любую палочку из коробки, посмотри на нее и назови ее цвет (позже можно определять цвет палочек даже с закрытыми глазами).

35. С закрытыми глазами найди в наборе 2 палочки одинаковой длины. Одна из палочек у тебя в руках синяя, а другая тогда какого цвета?

36. С закрытыми глазами найди 2 палочки разной длины. Если одна из палочек желтая, то можешь определить цвет другой палочки?

37. У меня в руках палочка чуть-чуть длиннее голубой, угадай ее цвет.

38. Назови все палочки длиннее красной, короче синей и т.д.

39. Найди две любые палочки, которые не будут равны этой палочке.

40. Строим из палочек пирамидку и определяем, какая палочка в самом низу, какая в верху, какая между голубой и желтой, под синей, над розовой, какая палочка ниже: бордовая или синяя.

41. Выложи из двух белых палочек одну, а рядом положи соответствующую их длине палочку (розовую). Теперь кладем три белых палочки – им соответствует голубая и т.д.

42. Возьми в руку палочки. Посчитай, сколько палочек у тебя в руке.

43. Из каких двух палочек можно составить красную? (состав чисел)
44. У нас лежит белая палочка. Какую палочку надо добавить, чтобы она стала по длине, как красная.
45. Из каких палочек можно составить число 5? (разные способы)
46. На сколько голубая палочка длиннее розовой?.
47. Составь два поезда. Первый из розовой и фиолетовой, а второй из голубой и красной.
48. Один поезд состоит из голубой и красной палочки. Из белых палочек составь поезд длиннее имеющегося на 1 вагон.
49. Составь поезд из двух желтых палочек. Выстрой поезд такой же длины из белых палочек.
50. Сколько розовых палочек уместится в оранжевой?
51. Выложи четыре белые палочки, чтобы получился квадрат. На основе этого квадрата можно познакомить ребенка с долями и дробями. Покажи одну часть из четырех, две части из четырех. Что больше - $\frac{1}{4}$ или $\frac{2}{4}$?
52. Составь из палочек каждое из чисел от 11 до 20.
53. Выложите из палочек фигуру, и попросите ребенка сделать такую же (в дальнейшем свою фигуру можно прикрывать от ребенка листом бумаги).
54. Ребенок выкладывает палочки, следуя вашим инструкциям: положи красную палочку на стол, справа положи синюю, снизу желтую и т.д.
55. Нарисуйте на листе бумаги разные геометрические фигуры или буквы и попросите малыша положить красную палочку рядом с буквой а или в квадрат.
56. Из палочек можно строить лабиринты, какие-то замысловатые узоры, коврики, фигурки.

Игра «Числа 1 и 2» (Занятие №4)

Цель. Учить детей сравнивать предметы по длине и обозначать словами результат сравнения. Познакомить с образованием числа 2, цифрами 1 и 2.

Материал. Для воспитателя: магнитная доска; 2 белых квадрата 10x10; розовая полоска 20 x 10 см; цифры 1 и 2. Для детей: цветные счетные палочки – 3 белые и 3 розовые; цифры 1 и 2; карточка.

Описание: Педагог предлагает детям показать ему белый кубик и спрашивает: «Сколько белых кубиков вы показали? Какой цифрой можно обозначить это число?»

Воспитатель на доске выкладывает цифру 1 под белым квадратом.

Дети ставят цифру 1 под белым кубиком и повторяют: «Один кубик – цифра один!»

Воспитатель акцентирует внимание детей: «Белый кубик – это самая короткая “палочка” в нашем наборе. Чему она равна? (Одному.) Какое число она обозначает? (Один.) Покажите розовую палочку. Положите ее под белой палочкой так, чтобы с одной стороны совпадал край. Какая палочка длиннее?» (Розовая.)

Воспитатель демонстрирует этот этап работы на доске.

«Положите рядом с белым еще один белый кубик. (Демонстрирует на доске.) Давайте посчитаем, сколько белых кубиков в ряду. (Один, два, всего два

кубика.) Какие палочки длиннее, одна розовая или две белые? *(Равные, одинаковые по длине.)* Розовая палочка обозначает число два. (Показывает и называет цифру 2, ставит ее рядом с цифрой 1.) Почему мы ставим цифру два рядом с розовой палочкой? *(Потому что в ней две белые палочки.)* Уберите белый кубик справа и вместо него поставьте розовую палочку. Получилась лесенка. Сколько у нее ступенек? *(Одна.)* Сколько рядов? *(Два.)* Сколько палочек во втором ряду, если считать снизу вверх? *(Одна, две.)* Рядом с розовой палочкой поставьте два белых кубика».

Каждый этап работы воспитатель демонстрирует на доске.

«Что можно сказать про две белые палочки и одну розовую? *(Они одной высоты.)* Уберите два белых кубика. Сколько белых кубиков рядом с розовой палочкой? Какую цифру поставили под ней? *(Два.)* Какую палочку она обозначает? *(Розовую.)* Дотроньтесь пальчиком до каждой палочки и посчитайте. *(Один, два.)* Назовите цифры по порядку».

Дидактическая игра «Продолжи ряд» (Занятие №5)

Задачи: Закреплять знания детей о геометрических фигурах, цвете, величине, толщине

Развивать логическое мышление

Материал: Набор блоков Дьенеша

Ход игры: Выкладываем на столе цепочку из блоков Дьенеша, чтобы рядом не было фигур одинаковых по форме и цвету (по цвету и размеру; по размеру и форме, по толщине и цвету и т.д.). Предлагаем ребенку продолжить ряд из фигур.

Дидактическая игра «Второй ряд» (Занятие №6)

Задачи: Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур, находить фигуру, отличную по одному признаку.

Материал: Набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры: Выложить в ряд 5-6 любых фигур. Построить под ними второй ряд, но так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы (цвета, размера); такой же формы, но другого цвета (размера); другая по цвету и размеру; не такая по форме, размеру, цвету (можно использовать карточки).

Игра «Расставь мебель» (Занятие №7)

Цель: Учить расставлять мебель в соответствии с планом.

Развивать мышление и внимание, умение ориентироваться на листе бумаги; зрительно-моторную координацию.

Оборудование: геометрические фигуры- заместители мебели, планы комнат. предложить ребенку расставить мебель в комнате (или по инструкции);

Ход игры:

Взрослый предлагает ребенку рассмотреть план комнаты и расставить мебель в соответствии с планом.

Игра «Умные клеточки» (Занятие №8)

развивать у дошкольников зрительно-моторную координацию, формировать и уточнять представления о пространственных отношениях («право-лево», «верх-низ»; «правый верхний», «левый верхний» и т. д.), готовить руку к письму, развивать логическое мышление.

Октябрь

Игра «Колумбово яйцо» (Занятие № 9)

Цель: развивать пространственное воображение, комбинаторные способности, смекалку, находчивость, сенсорные способности, логическое мышление, воображение, сообразительность, наблюдательность.

Дидактическая игра «Игра с двумя кругами (обручами)» (Занятие №10)

Задачи: Развитие умения разбивать множество по двум совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».

Материал: карточка с 2 обручами, комплект логических блоков Дьенеша.

Ход игры: перед началом игры необходимо выяснить, где находятся четыре области, определяемые на игровом листе двумя обручами, а именно: внутри обоих обручей; внутри красного, но вне зеленого обруча; внутри зеленого, но вне красного обруча и вне обоих обручей (эти области нужно обвести указкой).

Ход игры. Педагог дает задание детям. Например, расположить фигуры так, чтобы внутри красного обруча оказались все красные фигуры, а внутри зеленого все круглые.

После решения практической задачи по расположению фигур дети отвечают на вопросы: какие фигуры лежат внутри обоих обручей; внутри зеленого, но вне красного обруча; Игру с двумя обручами целесообразно проводить много раз, варьируя правила игры.

Дидактическая игра «Игра с двумя кругами (обручами)» (Занятие №11)

Задачи: Развитие умения разбивать множество по двум совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».

Материал: карточка с 2 обручами, комплект логических блоков Дьенеша.

Ход игры: перед началом игры необходимо выяснить, где находятся четыре области, определяемые на игровом листе двумя обручами, а именно: внутри обоих обручей; внутри красного, но вне зеленого обруча; внутри зеленого, но вне красного обруча и вне обоих обручей (эти области нужно обвести указкой).

Ход игры. Педагог дает задание детям. Например, расположить фигуры так, чтобы внутри красного обруча оказались все красные фигуры, а внутри зеленого все круглые.

После решения практической задачи по расположению фигур дети отвечают на вопросы: какие фигуры лежат внутри обоих обручей; внутри зеленого, но вне красного обруча; Игру с двумя обручами целесообразно проводить много раз, варьируя правила игры.

Игра «Число 3» (Занятие №12)

Цель. Познакомить детей с образованием числа 3 и соответствующей цифрой; учить называть по порядку числительные от 1 до 3; упражнять в ориентировке в пространстве.

Материал. Для воспитателя: 3 белых квадрата 10х10 см; розовая полоска 20х10 см, голубая полоска 30х10 см; цифры. Для детей: цветные счетные палочки – 4 белые, 1 розовая, 1 голубая; цифры от 1 до 3.

Описание: _Воспитатель дает детям задание: «Положите белый кубик, рядом справа столбиком положите розовую палочку. Возьмите столько белых кубиков, чтобы они ровно уложились в розовой палочке и положите их столбиком рядом с розовой палочкой».

Последовательность объяснения сопровождается выкладыванием демонстрационных полосок такого же цвета на доске.

– Сколько белых кубиков справа от розовых? (*Две.*)

– Чему равна розовая палочка, если в ней помещаются две белые? (*Двум.*)

– Что больше – один или два?

– Покажите пальчиком розовую палочку. Теперь покажите белую палочку. Покажите пальчиком число один и число два. Уберите две белые палочки.

– Найдите палочку, которая больше чем розовая, и покажите ее. Какого она цвета? (*Голубого.*)

– Как узнать, какое число она обозначает? (*Надо измерить.*)

Выслушав ответы детей, воспитатель предлагает продемонстрировать на палочках все это.

Дети выкладывают под голубой палочкой разные способы сравнения величины (розовая и белая или три белые).

Воспитатель говорит:

– Розовая палочка обозначает число два, а голубая – число три. Положите столбиком голубую палочку рядом с розовой. Получилась лесенка.

Затем воспитатель показывает цифру 3, предлагает детям поставить цифру 3 под палочками, обозначающими число три.

– А теперь положите цифры под белой, розовой и голубой палочками.

– Назовите цифры по порядку.

– Какое число больше – один или два? На сколько два больше одного? На сколько один меньше двух?

– Какое число больше – два или три? На сколько два меньше трех? На сколько три больше двух.

– Что бывает по три, найдем и посчитаем на прогулке.

Игра «Строим дом» (Занятие №13)

Цель: Закреплять умения детей выполнять «чертеж» дома под диктовку воспитателя, ориентироваться по клеточкам. Развивать логическое мышление

Ход игры: графический диктант под диктовку воспитателя. Отступи 5 клеток вправо, 10 клеток вниз, поставь точку и начинай рисовать:

2 клетки влево, 1 вверх, 1 вправо, 1 вверх, 1 вправо, 1 вверх, 1 вправо, 4 вверх, 1 вправо, 3 вниз, 1 вправо, 1 вверх, 1 вправо, 1 вверх, 1 вправо, 1 вниз, 1 вправо, 1 вниз, 1 вправо, 1 вниз, 2 вправо, 1 вниз, 1 вправо, 1 вниз, 1 вправо, 1 вниз, 11 влево, 7 вниз, 9 вправо, 7 вверх.

На что похожа фигура? Дорисуйте дверь и окно.

Дидактическая игра «Колумбово яйцо» (Занятие №14)

Цель: развивать пространственное воображение, комбинаторные способности, смекалку, находчивость, сенсорные способности, логическое мышление, воображение, сообразительность, наблюдательность.

Игра «Число 4» (Занятие №15)

Цель. Познакомить детей с образованием числа четыре и цифрой четыре; учить считать в пределах четырех; закреплять умение различать количественный счет от порядкового.

Материал. Для воспитателя: цифры. Для детей: цветные счетные палочки в пределах 4; цифры; карточка.

Описание: Способ построения вертикальной лесенки (состоящей из двух ступеней) от низкой до высокой знаком детям. Педагог предлагает ребятам выполнить эту работу самостоятельно. Должно получиться 3 ступени.

– Сколько всего ступенек?

– Какое число обозначает белый цвет? (*Один.*) Розовый цвет? (*Два.*) Голубой? (*Три.*)

– А теперь найдите красную полоску и добавьте еще одну ступеньку.

– Которая она по счету? (*Четвертая.*)

– Какое число она обозначает? (*Четыре.*) Давайте проверим, что красная палочка обозначает число четыре.

– На сколько число три меньше числа четыре? (*На один.*)

– Поставьте с красным столбиком еще один столбик, состоящий из четырех белых.

– Что больше: одна красная палочка или четыре белых? (*Одинаково, поровну.*)

Затем воспитатель показывает детям цифру 4 и предлагает им разложить под палочками цифры от 1 до 4.

– Назовите их по порядку.

– Какая цифра стоит под розовой палочкой? Под голубой? Под красной?

– Скажите, какое число самое большое?

– Какое число самое маленькое?

– На сколько два больше одного?

– На сколько четыре больше трех?

– На сколько один меньше двух?

– На сколько два меньше трех?

– Каким цветом обозначается число четыре?

Игра «Сложи квадрат» (Никитин) (Занятие №16)

Цель: развитие логического мышления, способности к синтезу и анализу, творческих способностей.

Ход игры: дети учатся собирать квадрат из частей.

Игра «Сделай фигуру» (Занятие №17)

Цель: Закреплять умение детей составлять геометрические фигуры из палочек, названия геометрических фигур (треугольник, ромб, прямоугольник, трапеция, четырехугольник); различать количественный и порядковый счет, правильно отвечать на вопросы: сколько, который по счету?

Материал: Цветные счетные палочки: 5 голубых, 9 красных, 1 желтая.

Описание:

Вопросы и задания

- Отсчитайте три красные палочки и сделайте из них треугольник.
- Отсчитайте четыре красные палочки и сделайте из них четырехугольник.
- Из четырех палочек голубого цвета сделайте ромб.
- Из остальных палочек сделайте трапецию.
- Сколько всего фигур?
- Который по счету прямоугольник?
- Как можно назвать одним словом ромб, трапецию, прямоугольник?
- Назовите четвертую фигуру. Назовите первую фигуру.

Задания и вопросы можно усложнять.

Ноябрь

Игра «Угадай, какую фигуру я загадал» (Занятие №18)

Задачи: Развивать логическое мышление, умение кодировать и декодировать информацию.

Материал: Комплект логических блоков Дьенеша, карточки – обозначения свойств, карточки с отрицанием свойств.

Ход игры: Педагог выкладывает перед ребенком набор карточек, описывающих какой-либо блок. Ребенок находит нужный блок и, если ответ верен, сам загадывает и описывает с помощью карточек какой-либо блок

Игра «Число 5» (Занятие №19)

Цель. Познакомить детей с образованием числа пять и цифрой 5; учить называть числительные по порядку. Закреплять умение различать количественный и порядковый счет, правильно отвечать на вопросы: «Сколько? Который по счету?»

Материал. Для воспитателя: цифры в пределах 5. Для детей: цифры до 5; цветные счетные палочки в пределах 5.

Описание: На доске цифры 1, 2, 3, 4. Педагог, показывая на цифры вразброс, предлагает детям назвать их. Затем дает задание:

- Сделайте из палочек лесенку, состоящую из трех ступенек. Положите под палочками цифры.
- Какое число обозначает розовая палочка? (*Число два.*)
- Какой цвет обозначает число три? (*Голубой.*)

- Какое число обозначает красная палочка? *(Четыре.)*
 - Отсчитайте четыре белых кубика и поставьте их столбиком возле красной палочки. Что можно сказать про красный и белый столбики? *(Они равны, одинаковой высоты.)*
 - Посчитайте по порядку, сколько столбиков в ряд? *(Пять.)*
 - Сколько белых кубиков в пятом столбике? *(Четыре.)*
 - Сколько кубиков надо положить на белый столбик, чтобы их стало пять? *(Один.)*
 - Какой столбик выше – четвертый или пятый? *(Пятый.)*
 - На сколько четыре меньше пяти, а пять больше четырех?
 - Можно ли желтой палочкой заменить пять белых кубиков? Замените.
 - Сколько всего столбиков? Сколько кубиков в каждом столбике? Воспитатель показывает детям цифру 5 и спрашивает: «Где ее надо поставить?» *(После цифры четыре.)*
 - Назовите все цифры по порядку.
- Таким же способом необходимо знакомить детей со всеми цифрами в пределах десяти.

Игра «Сложи квадрат» (Никитин) (Занятие №20)

Цель: развитие логического мышления, способности к синтезу и анализу, творческих способностей.

Ход игры: дети учатся собирать квадрат из частей.

Игра «Танграм» (Занятие №21)

Цель: развитие воображения, внимания, восприятие цветов и форм .

Описание.

Игра состоит из нескольких уровней:

- ✓ части танграм нужно наложить на саму схему;
- ✓ ребенку дается схема и он по образцу складывает фигуру на столе;
- ✓ малышу дается контур изображения, а малыш должен выложить части танграма по контуру;
- ✓ ребенок самостоятельно придумывает образы и складывает их из частей танграм.

Игра «Этажи» (Занятие №22)

Задачи: Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур, находить фигуру, отличную по одному признаку.

Материал: Набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры: Выложить в ряд 5-6 любых фигур. Построить под ними второй ряд, третий, но так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы (цвета, размера); такой же формы, но другого цвета (размера); другая по цвету и размеру; не такая по форме, размеру, цвету и т.д.

Игра «Фиолетовый лес» (Занятие №23)

Задачи игры: развивать зрительное восприятие цвета; ориентируясь на один признак из двух (цвет); учить называть цвета (красный, синий, зеленый, желтый); стимулировать речевую активность детей; развивать психические процессы.

Материал и оборудование: сенсомоторная среда «Фиолетовый лес»; обитатели леса и растения из комплекта к нему.

Игровая ситуация: Педагог предлагает отправиться в волшебный Фиолетовый лес. Гуляя по нему, ребята находят и называют его жителей (животных, птиц, растения) красного, синего, зеленого, желтого цвета. Дети возвращаются в детский сад и вместе с педагогом вспоминают, что они видели в Фиолетовом лесу.

Игра «Число 6» (Занятие №24)

Цель. Познакомить детей с образованием числа шесть и цифрой 6; учить называть числительные по порядку. Закреплять умение различать количественный и порядковый счет, правильно отвечать на вопросы: «Сколько? Который по счету?»

Материал. Для воспитателя: цифры в пределах 6. Для детей: цифры до 6; цветные счетные палочки в пределах 6.

Описание: На доске цифры 1, 2, 3, 4, 5. Педагог, показывая на цифры вразброс, предлагает детям назвать их. Затем дает задание:

– Сделайте из палочек лесенку, состоящую из четырех ступенек. Положите под палочками цифры.

– Какое число обозначает розовая палочка? (*Число два.*)

– Какой цвет обозначает число три? (*Голубой.*)

– Какое число обозначает красная палочка? (*Четыре.*)

– Какое число обозначает желтая палочка? (*пять*)

– Отсчитайте пять белых кубиков и поставьте их столбиком возле желтой палочки. Что можно сказать про желтый и белый столбики? (*Они равны, одинаковой высоты.*)

– Посчитайте по порядку, сколько столбиков в ряд? (*шесть*)

– Сколько белых кубиков в шестом столбике? (*пять*)

– Сколько кубиков надо положить на белый столбик, чтобы их стало шесть? (*Один.*)

– Какой столбик выше – пятый или шестой? (*шестой.*)

– На сколько пять меньше шести, а шесть больше пяти?

– Можно ли фиолетовой палочкой заменить шесть белых кубиков? Замените.

– Сколько всего столбиков? Сколько кубиков в каждом столбике?

Воспитатель показывает детям цифру 6 и спрашивает: «Где ее надо поставить?» (*После цифры пять.*)

– Назовите все цифры по порядку.

Таким же способом необходимо знакомить детей со всеми цифрами в пределах десяти.

Игра Воскобовича «Крестики» (Занятие №25)

Цель: Познакомить с сенсорными эталонами формы, цвета и величины.

Варианты игры:

- Краб Крабыч просит Тимошку отгадать загадки: найти все не треугольные (не красные и т.д.) детали. Взрослый называет два, три признака, а дети находят соответствующие детали.
- Друзья играют в «Волшебный мешочек». Дети по очереди определяют на ощупь геометрическую фигуру и называют ее.
- Тимошка рассыпал свою игру, и детали перевернулись цветной стороной вниз. Друзья помогают ему собрать неиветную полянку. Дети складывают конструктор-головоломку в рамку.
- Медвежонок Мишик играет в повара и печет пироги разной формы. Дети складывают все фигуры-многоугольники и присоединяют их сторонами друг к другу.
- Друзья разделили между собой все детали. Краб Крабыч решил сделать себе разные модели самолетов. Пчелка Жужа складывает из своих деталей бабочек. Дети отбирают себе несколько деталей и конструируют из них различные модели «самолетов» или «бабочек». Игру можно продолжить, меняя тематику.
- Пчелка Жужа решила нарисовать картину. Дети придумывают фигуру, складывают ее из деталей головоломки, обводят их на листе бумаги, раскрашивают и сочиняют рассказ,
- Друзья вспомнили свои приключения и сложили картинку. Дети из всех деталей конструктора-головоломки складывают одну сюжетную картинку и придумывают рассказ.

Декабрь

Игра «Рисуем по клеточкам» «Узор» (Занятие №26)

Цель: развивать у дошкольников зрительно-моторную координацию, формировать и уточнять представления о пространственных отношениях («право-лево», «верх-низ»; «правый верхний», «левый верхний» и т. д.), готовить руку к письму, развивать логическое мышление.

Описание: дети воспроизводят узор с карточки-задания на Игровизор.

Игра «Танграм» (Занятие №27)

Цель: развитие воображения, внимания, восприятие цветов и форм .

Описание.

Игра состоит из нескольких уровней:

- ✓ части танграм нужно наложить на саму схему;
- ✓ ребенку дается схема и он по образцу складывает фигуру на столе;
- ✓ малышу дается контур изображения, а малыш должен выложить части танграма по контуру;
- ✓ ребенок самостоятельно придумывает образы и складывает их из частей танграм.

Игра «Точки» (Никитин) (Занятие №28)

Цель: учить располагать предметы в порядке возрастания, упражнять в счете предметов, расположенных по-разному. Развивать внимательность, мышление, воображение.

Описание игры: нужно расположить ряды квадратов, кругов, треугольников в порядке возрастания точек – друг под другом; соответственно разложить и ряд с цифрами. Это основное задание игры, к которому малыш подходит постепенно, через первые, начальные задания.

Игра «Заколдованный лес» (Занятие №29)

Задачи игры: развивать зрительное восприятие цвета; ориентируясь на один признак из двух (цвет); учить называть цвета (красный, синий, зеленый, желтый); стимулировать речевую активность детей; развивать психические процессы.

Материал и оборудование: сенсомоторная среда «Фиолетовый лес»; обитатели леса и растения из комплекта к нему.

Игровая ситуация: Педагог предлагает отправиться в волшебный Фиолетовый лес для поиска клада по карте. Гуляя по нему, ребята встречают и называют его жителей (животных, птиц, растения) красного, синего, зеленого, желтого цвета. Дети возвращаются в детский сад после того, как отыщут клад и вместе с педагогом вспоминают, что они видели в Фиолетовом лесу.

Игра «Математический планшет» (Занятие № 30)

Цель:

Способствовать познавательному – математическому развитию детей.

Задачи:

Образовательная:

- повышать уровень развития ребёнка;
- поощрять желание ребенка узнавать что-то новое и работать самостоятельно;
- учить анализировать, сравнивать, обобщать;
- формировать умение ребенка *«читать схему»* выкладывать симметричные рисунки.

Развивающая:

- развивать все познавательные функции (*восприятие, внимание, память, мышление, речь*);
- закреплять понимание понятия *«вверху»*, *«внизу»*, *«центр»*;

Оздоровительная:

- развитие мелкой моторики и тактильной чувствительности.

Описание: представляет собой резиночный конструктор. На квадратном поле расположено 25 штырьков (*5 рядов и 5 столбцов*). На них натягиваются цветные резиночки, и на поле возникают всевозможные силуэтные изображения - от букв и цифр до сюжетных картинок. Можно дополнить линии геометрическими фигурами - и эти изображения станут еще более разнообразными и яркими.

Этапы работы с *«Математическим планшетом»*

Познакомить детей с игрой, показать, как пользоваться планшетом, как одевать и снимать резиночки, объяснить правила безопасности.

Показать, что можно сделать (*геометрические фигуры, предметы, насекомые, и т. д.*). Научить с помощью линий, передавать простейшие сюжеты - капает дождик, домик у речки, бабочка над цветком и т. д. Затем добавляются упражнения «*оживления фигур*» - на поле изображается квадрат или треугольник, а затем с помощью резинок и плоских фигур картина дорисовывается, например, к прямоугольнику добавляются круги, и получается автобус.

Формировать умение ребенка «*читать схему*» выкладывать рисунки по уже готовым схемам. Но любые схемы – это просто набор идей, которыми не стоит ограничиваться, на помощь придут фантазия, как взрослого, так и ребенка.

Затем целесообразна работа по развитию словесного творчества. Дети могут нарисовать резинками свои собственные сказки, истории, перенести их на схему, а затем их рассказать. Очень хорошо, когда дети включаются в коллективную работу (каждый иллюстрирует свою часть стихотворения, сказки, а затем планшеты объединяются в ряд и можно рассказать стихотворение от начала до конца).

Игра «Число 7» (Занятие №31)

Цель. Познакомить детей с образованием числа семь и цифрой 7; учить называть числительные по порядку. Закреплять умение различать количественный и порядковый счет, правильно отвечать на вопросы: «Сколько? Какой по счету?»

Материал. Для воспитателя: цифры в пределах 7. Для детей: цифры до 7; цветные счетные палочки в пределах 7.

Описание: На доске цифры 1, 2, 3, 4, 5, 6. Педагог, показывая на цифры вразброс, предлагает детям назвать их. Затем дает задание:

- Сделайте из палочек лесенку, состоящую из пяти ступенек. Положите под палочками цифры.
- Какое число обозначает розовая палочка? (*Число два.*)
- Какой цвет обозначает число три? (*Голубой.*)
- Какое число обозначает красная палочка? (*Четыре.*)
- Какой цвет обозначает число пять? (*Желтый.*)
- Какое число обозначает фиолетовая палочка? (*Шесть.*)
- Отсчитайте шесть белых кубиков и поставьте их столбиком возле фиолетовой палочки. Что можно сказать про фиолетовый и белый столбики? (*Они равны, одинаковой высоты.*)
- Посчитайте по порядку, сколько столбиков в ряд? (*Шесть.*)
- Сколько белых кубиков в шестом столбике? (*Шесть.*)
- Сколько кубиков надо положить на белый столбик, чтобы их стало семь? (*Один.*)
- Какой столбик выше – шестой или седьмой? (*Седьмой*)
- На сколько шесть меньше семи, а семь больше шести?
- Можно ли черной палочкой заменить семь белых кубиков? Замените.
- Сколько всего столбиков? Сколько кубиков в каждом столбике?

Воспитатель показывает детям цифру 7 и спрашивает: «Где ее надо поставить?» (*После цифры шесть.*)

– Назовите все цифры по порядку.

Таким же способом необходимо знакомить детей со всеми цифрами в пределах десяти.

Игра «Монгольская игра» (Занятие №32)

Цель: учить соотносить форму с изображением предметов, развивать образное мышление, воображение, комбинаторные способности. Формировать представления о форме и размере, развивать операции мышления: анализ и синтез, учить сравнивать, развивать творчество, смекалку и сообразительность, тренировать наблюдательность.

Описание:

Головоломка представляет собой квадрат разрезанный на 11 частей: 2 квадрата, один большой прямоугольник, 4 маленьких прямоугольника, 4 треугольника.

Игровая задача

Собирать всевозможные фигурки из данных элементов по принципу мозаики.

(З. Михайлова. Математика от 3 до 7, стр. 74).

Игра «Составим узор» (Занятие №33)

Цель: Развитие умений выделять свойства предметов, абстрагировать их от других, следовать определённым правилам.

Описание игры: Перед детьми выложена дорожка из фигур. В дорожке дети смотрят, какая за какой по цвету фигура должна идти. Вместе с детьми разбираем правило построения дорожки. Решают, с какой фигуры начнут дорожку, и строят её. Фигуры выкладывать можно по очереди, когда каждый ребёнок подходит к фигуре и выбирает нужный и прикладывает ее к дорожке. Или работает самостоятельно, можно в паре. Сначала дети строят дорожки по готовым правилам, потом могут придумать их сами.

По аналогии можно провести игру «Собери бусы для мамы», «Разложи в коробке конфеты» и т.п.

Сравнение. Игры и упражнения этой группы помогут развивать у детей умения сравнивать предметы по одному, двум и трём свойствам, видеть в них общее или различное. Они помогают ребёнку овладеть этим умением в разных ситуациях: когда в его поле зрения находятся не только сравниваемые предметы, но и другие.

Январь

Игра «Елочка» Воскобовича (Занятие №34)

Задачи игры: развивать зрительное восприятие цвета семи цветов (красный, оранжевый, зеленый, синий, голубой, фиолетовый) на уровне соотнесения, ориентируясь на словесную инструкцию «Дай мне такой же», развивать речевую активность, психические процессы, формировать умение действовать по подражанию, образцу.

Материал и оборудование: сенсомоторная среда «Фиолетовый лес»; зеленая елочка из комплекта, «Фонарики Ларчик» 2шт; сказочные образы, знакомые детям, музыкальное сопровождение.

Игровая ситуация: Педагог предлагает отправиться в волшебный Фиолетовый лес к сказочным героям (дети называют персонажей) и помочь украсить елочку новогоднюю огоньками. Педагог просит детей выложить на елку по одной детали (фонарику) в ряд, потом дети подбирают такую же и выкладывают под образцами, ориентируясь на словесную инструкцию «дай мне такой же», «другой», «не такой», «одинаковые», «разные». Елка украшается двумя рядами гирляндами огней. Детям предлагается разные варианты последовательности цветов. В зависимости от уровня развития детей и их индивидуальных особенностей, задание представлено тремя вариантами:

1. По подражанию педагог пошагово делает образец – проговаривая «такой же», «другой», «не такой», «одинаковые», «разные», а ребенок выкладывает пошагово рядом.
2. По образцу педагог делает гирлянду ребенок копирует.
3. По схеме (контурное изображение) ребенок выкладывает способом наложения.

Игра «Математический планшет» (Занятие №35)

«Узор по образцу»

Цель: Познакомить детей с игровым материалом, развивать способность детей к выкладыванию узоров по образцу.

Материал: математический планшет, набор маленьких резинок для творчества.

Описание игры: Воспитатель дает ребёнку планшет, просит сосчитать штырьки, а потом, взяв резиночки (небольшое количество, показывает, как натягивать резинки на штырьки. Необходимо объяснить ребёнку, что сначала цепляем резиночку за штырёк, а потом тянем снизу вверх или слева направо. Обратите его внимание, что это можно делать не только по прямой, но и наискосок, разворачивая резинку; что резинок может быть не одна, а две, три, да еще разного цвета - пусть ребенок попробует пофантазировать. В процессе игры можно практиковать счёт: сколько штырьков внутри фигуры, сколько по периметру. Как вариант условно делим готовый планшет пополам. С одной стороны, *«рисует»* воспитатель, с другой – ребенок повторяет рисунок воспитателя.

Игра «Число 8»

(Занятие №36)

Цель. Познакомить детей с образованием числа восемь и цифрой 8; учить называть числительные по порядку. Закреплять умение различать количественный и порядковый счет, правильно отвечать на вопросы: «Сколько? Который по счету?»

Материал. Для воспитателя: цифры в пределах 8. Для детей: цифры до 8; цветные счетные палочки в пределах 8.

Описание: На доске цифры 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7. Педагог, показывая на цифры вразброс, предлагает детям назвать их. Затем дает задание:

– Сделайте из палочек лесенку, состоящую из семи ступенек. Положите под палочками цифры.

– Какое число обозначает розовая палочка? (*Число два.*)

– Какой цвет обозначает число три? (*Голубой.*)

– Какое число обозначает красная палочка? (*Четыре.*)

– Какой цвет обозначает число пять? (*желтый.*)

– Какое число обозначает фиолетовая палочка? (*шесть.*)

– Какой цвет обозначает число семь? (*черный.*)

– Какое число обозначает черная палочка? (*семь.*)

– Отсчитайте семь белых кубиков и поставьте их столбиком возле черной палочки. Что можно сказать про черный и белый столбики? (*Они равны, одинаковой высоты.*)

– Посчитайте по порядку, сколько столбиков в ряд? (*восемь.*)

– Сколько белых кубиков в восьмом столбике? (*семь.*)

– Сколько кубиков надо положить на белый столбик, чтобы их стало восемь? (*Один.*)

– Какой столбик выше – седьмой или восьмой? (*восьмой*)

– На сколько семь меньше восьми, а восемь больше семи?

– Можно ли бордовой палочкой заменить восемь белых кубиков? Замените.

– Сколько всего столбиков? Сколько кубиков в каждом столбике?

Воспитатель показывает детям цифру 8 и спрашивает: «Где ее надо поставить?» (*После цифры семь.*)

– Назовите все цифры по порядку.

Таким же способом необходимо знакомить детей со всеми цифрами в пределах десяти.

Игра «Танграм» (Занятие №37)

Цель: учить составлять силуэты по образцу, развивать воображение, внимание, восприятие цвета и форм.

Описание.

Игра состоит из нескольких уровней:

- ✓ части танграм нужно наложить на саму схему;
- ✓ ребенку дается схема и он по образцу складывает фигуру на столе;
- ✓ малышу дается контур изображения, а малыш должен выложить части танграма по контуру;
- ✓ ребенок самостоятельно придумывает образы и складывает их из частей танграм.

(см. Михайлова. Игровые занимательные задачи для детей дошкольного возраста. - М. . - 1975).

Игра «Заколдованный лес» (Занятие № 38)

Задачи игры: развивать зрительное восприятие цвета; ориентируясь на один признак из двух (цвет); учить называть цвета (красный, синий, зеленый, желтый); стимулировать речевую активность детей; развивать психические процессы.

Материал и оборудование: сенсомоторная среда «Фиолетовый лес»; обитатели леса и растения из комплекта к нему.

Игровая ситуация: Педагог предлагает отправиться в волшебный Фиолетовый лес для поиска клада по карте. Гуляя по нему, ребята встречают и называют его жителей (животных, птиц, растения) красного, синего, зеленого, желтого цвета. Дети возвращаются в детский сад после того, как отыщут клад и вместе с педагогом вспоминают, что они видели в Фиолетовом лесу.

Игры: «Каких фигур недостаёт?», «Игра с одним (двумя, тремя) кругами» (Занятие № 39)

Задачи: Развитие умения разбивать множество по двум совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».

Материал: карточка с 2 обручами, комплект логических блоков Дьенеша.

Ход игры: перед началом игры необходимо выяснить, где находятся четыре области, определяемые на игровом листе двумя обручами, а именно: внутри обоих обручей; внутри красного, но вне зеленого обруча; внутри зеленого, но вне красного обруча и вне обоих обручей (эти области нужно обвести указкой).

Ход игры. Педагог дает задание детям. Например, расположить фигуры так, чтобы внутри красного обруча оказались все красные фигуры, а внутри зеленого все круглые.

После решения практической задачи по расположению фигур дети отвечают на вопросы: какие фигуры лежат внутри обоих обручей; внутри зеленого, но вне красного обруча; Игру с двумя обручами целесообразно проводить много раз, варьируя правила игры.

Игра «Бусы» (Занятие № 40)

Цель. Учить детей классифицировать предметы по длине; сравнивать группы предметов по количеству входящих в них элементов; обозначать словами результат сравнения (больше, меньше, столько – сколько).

Материал. Цветные счетные палочки: белые, розовые, голубые; карточка.

Описание: Педагог предлагает детям разложить палочки по цветам. Проверяет правильность выполнения задания, затем говорит: «Сегодня мы будем делать из этих палочек бусы в такой последовательности: сначала положите белую, потом розовую, голубую, снова белую. Продолжите ряд до конца».

Вопросы и задания

- Какого цвета «бусинки» в этой цепочке?
- Какое число обозначает каждый цвет?
- Какое число обозначает самая длинная «бусинка»?
- Цепочка разорвалась, и «бусы» рассыпались. Перемешайте все «бусинки». Как узнать, каких «бусинок» больше? Меньше?
- Что для этого надо сделать?

Дети раскладывают палочки одну под другой и определяют, палочек какого цвета больше.

После этого можно предложить детям собрать «бусы» снова в той же последовательности, подумать и сказать, кому бы они хотели подарить их.

Февраль

Игра «Число 9» (Занятие № 41)

Цель. Познакомить детей с образованием числа девять и цифрой 9; учить называть числительные по порядку. Закреплять умение различать количественный и порядковый счет, правильно отвечать на вопросы: «Сколько? Который по счету?»

Материал. Для воспитателя: цифры в пределах 9. Для детей: цифры до 9; цветные счетные палочки в пределах 9.

Описание: На доске цифры 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Педагог, показывая на цифры вразброс, предлагает детям назвать их. Затем дает задание:

– Сделайте из палочек лесенку, состоящую из восьми ступенек. Положите под палочками цифры.

– Какое число обозначает розовая палочка? (*Число два.*)

– Какой цвет обозначает число три? (*Голубой.*)

– Какое число обозначает красная палочка? (*Четыре.*)

– Какой цвет обозначает число пять? (*Желтый.*)

– Какое число обозначает фиолетовая палочка? (*Шесть.*)

– Какой цвет обозначает число семь? (*Черный.*)

– Какое число обозначает черная палочка? (*Семь.*)

– Какое число обозначает бордовая палочка? (*Восемь.*)

– Отсчитайте восемь белых кубиков и поставьте их столбиком возле бордовой палочки. Что можно сказать про бордовый и белый столбики? (*Они равны, одинаковой высоты.*)

– Посчитайте по порядку, сколько столбиков в ряд? (*Девять.*)

– Сколько белых кубиков в девятом столбике? (*Восемь.*)

– Сколько кубиков надо положить на белый столбик, чтобы их стало девять? (*Один.*)

– Какой столбик выше – восьмой или девятый? (*Девятый*)

– На сколько восемь меньше девяти, а девять больше восьми?

– Можно ли синей палочкой заменить девять белых кубиков? Замените.

– Сколько всего столбиков? Сколько кубиков в каждом столбике?

Воспитатель показывает детям цифру 9 и спрашивает: «Где ее надо поставить?» (*После цифры восемь.*)

– Назовите все цифры по порядку.

Таким же способом необходимо знакомить детей со всеми цифрами в пределах десяти.

Игра «Город геометрических фигур» (Занятие № 42)

Цель: Закрепить знания детей о геометрических фигурах, учить моделировать по словесной инструкции и решать ее самостоятельно, упражнять в конструировании фигур из палочек, закрепить умение называть цвета палочек, величину, геометрические фигуры (квадрат, треугольник, прямоугольник).

Описание: работа с палочками Кюизенера. Выкладывание геометрических фигур по заданию воспитателя. (можно заменить счетными палочками).

Игра «Сложи узор» Моделирование из кубиков по заданным схемам (Занятие № 43)

Цель: развивать способность детей к анализу и синтезу, способность к комбинированию.

Описание: Игра состоит из 16 одинаковых кубиков. Все 6 граней каждого кубика окрашены различно, в 4 цвета. Это позволяет составлять из них 1, 2, 3- и даже 4-цветные узоры в громадном количестве вариантов. Эти узоры напоминают контуры различных предметов, картин, которым дети любят давать названия. В игре с кубиками дети выполняют три разных вида заданий.

Сначала учатся по узорам-заданиям складывать точно такой же узор из кубиков. Затем ставят обратную задачу: глядя на кубики, сделать рисунок узора, который они образуют. И наконец, третье - придумывать новые узоры из 9 или 16 кубиков, каких еще нет в книге, т. е. выполнить уже творческую работу. Используя разное число кубиков и разную не только по цвету, но и по форме (квадраты и треугольники) окраску кубиков, можно изменять сложность заданий в необыкновенно широком диапазоне.

Приготовьте 16 деревянных кубиков. Цветной бумагой оклейте кубики так:

передняя грань - белая (на рисунке показана прозрачной),

задняя грань - желтая,

правая грань - синяя,

левая грань - красная,

верхняя грань - желто-синяя,

нижняя грань - красно-белая (линии раздела идут по диагонали и параллельны).

Игра «Паровозик - Счетовозик» (Занятие № 44)

Цель: развивать пространственно-логическое мышление, внимание, память, мелкую моторику рук, знакомят его с составом числа.

Описание: «Счетовозик» – увлекательная развивающая игра В. Воскобовича из серии «Цифроцирк». Пассажир этого занимательного паровоза – персонаж по имени Магнолик. Его любимое занятие – рассматривать окошки: среди них нет ни одного одинакового, в каждом горит разное количество «фонариков» (красных клеточек). Это количество соответствует номеру окошка – от 0 до 20. Рядом с каждым окошком находится штырек. Шнур, который также входит в комплект, может огибать штырьки, закручиваться вокруг них или продеваться внутрь. Соединяя с помощью шнурочка цифры и знаки, ваш ребенок составляет арифметические примеры и неравенства.

Числа в окошках Счетовозика

Игровое поле состоит из трех рядов:

верхний – числа первого десятка (1-10);

средний – пустое окошко с цифрой 0 и арифметические знаки (+, -, =, ,);

нижний – числа второго десятка (11-20).

Попросите ребенка найти окошко, в котором три фонарика. А в каком окошке фонариков в два раза больше? Какой номер у окошка, в котором вообще не горит свет? И так далее.

II этап. Сравниваем числа первого десятка. Для выполнения этих игровых заданий познакомьте ребенка со знаками неравенства. Чтобы наглядно показать, какое число больше, меньше или неравно другому, нужно при помощи шнура соединить эти числа со знаком. Малыш быстро разберется со знаками-птичками, если объяснить ему, что клювик всегда смотрит в сторону меньшего, а крылья – в сторону большего числа.

III этап. Составляем числа второго десятка.

Прибавляем частичку «-дцать» к числу первого десятка, немного изменяем звучание – и получаем число второго десятка. Просто, наглядно и увлекательно! Делать это можно и с помощью шнурочка: соединять 10 с различными цифрами верхнего ряда и называть получившееся число.

IV этап. Решаем примеры, составляет задачи.

Отличным счетным материалом станут фонарики в окошках «Счетовозика». Например, поинтересуйтесь у ребенка, сумма каких окошек дает 10 или 20 фонариков. Можно и вычитать: сколько фонариков нужно убрать из окна под номером 12, чтобы получилось окно номер 7? И так далее. Волшебный шнурок поможет юному математику в его начинаниях!

Чтобы во время игры развивались не только математические способности ребенка, но и его речь, предложите ему придумывать свои собственные примеры и самостоятельно формулировать задачи.

Игра Воскобовича «Составь цифру» (Занятие № 45)

Формирование представлений у детей о числовом ряде и отдельной цифре как о составляющей единице числового ряда.

Усвоение порядка следования чисел натурального ряда, упражнения в прямом и обратном счете.

Развитие логического и творческого мышления.

Игра «Головоломка Карноухова» (Занятие № 46)

Закреплять знания детей о геометрических фигурах, цвете, величине. Развивать мышление.

Описание: ребята должны собрать поле, разрезанное на 6-8 частей, правильно подобрав детали.

ТРИЗ «Да – нетка» (Занятие № 47)

Развивать логическое мышление, уметь определять свойства геометрической фигуры, называть ее.

Описание: дети задают вопросы, (чтобы отгадать геометрическую фигуру) на которые воспитатель отвечает только да или нет.

Игра «Танграм» (Занятие № 48)

Цель: развитие воображения, внимания, восприятие цветов и форм .

Описание.

Игра состоит из нескольких уровней:

- ✓ части танграм нужно наложить на саму схему;
- ✓ ребенку дается схема и он по образцу складывает фигуру на столе;
- ✓ малышу дается контур изображения, а малыш должен выложить части танграма по контуру;
- ✓ ребенок самостоятельно придумывает образы и складывает их из частей танграм.

Март

Игра «Математический планшет» Игра «Узор по образцу» (Занятие № 49) *«Узор по образцу»*

Цель: Познакомить детей с игровым материалом, развивать способность детей к выкладыванию узоров по образцу.

Материал: математический планшет, набор маленьких резинок для творчества.

Описание игры: Воспитатель дает ребёнку планшет, просит сосчитать штырьки, а потом, взяв резиночки (небольшое количество, показывает, как натягивать резиночки на штырьки. Необходимо объяснить ребёнку, что сначала цепляем резиночку за штырёк, а потом тянем снизу вверх или слева направо. Обратите его внимание, что это можно делать не только по прямой, но и наискосок, разворачивая резиночку; что резинок может быть не одна, а две, три, де еще разного цвета - пусть ребенок попробует пофантазировать. В процессе игры можно практиковать счёт: сколько штырьков внутри фигуры, сколько по периметру. Как вариант условно делим готовый планшет пополам. С одной стороны, *«рисует»* воспитатель, с другой – ребенок повторяет рисунок воспитателя.

Игра «Монгольская игра (Занятие № 50)

Цель: развивать образное мышление, воображение, комбинаторные способности. Формировать представления о форме и размере, развивать операции мышления: анализ и синтез, учить сравнивать, развивать творчество, смекалку и сообразительность, тренировать наблюдательность.

Описание:

Головоломка представляет собой квадрат разрезанный на 11 частей: 2 квадрата, один большой прямоугольник, 4 маленьких прямоугольника, 4 треугольника.

Игровая задача

Собирать всевозможные фигурки из данных элементов по принципу мозаики.

«Математические задачи в стихотворной форме» (Занятие № 51)

Ёжик по лесу шел,
На обед грибы нашёл:
Два- под берёзой,
Один под осиной.
Сколько их будет
В плетеной корзине

Под кустами у реки
Жили майские жуки:
Дочка, сын, отец и мать.
Кто их может сосчитать?

Ну- ка, сколько всех ребят
На горке катается?
Трое в саночках сидят,
Один- дожидается.

Три цыплёнка стоят,
На скорлупки глядят,
Два яичка в гнезде
Сколько будет цыплят
У наседки моей?

Дарит бабушка- лисица
Трем внучатам рукавицы:
«Это вам на зиму, внуки,
Рукавичек по две штуки.
Берегите, не теряйте.
Сколько всех, пересчитайте!?

Белка сушит на верёвке
Два гриба и три морковки.
Прибежал хорёк, утащил грибок.
Съел зайчонок две морковки.
Что осталось на верёвке?

У меня три подружки,
У каждой по кружке.
Сколько кружек
У моих подружек?

Еж спросил ежа- соседа:
-Ты откуда, непоседа?

-Запасаюсь я к зиме.
Видишь яблоки на мне?!
Собираю их в лесу.
Шесть отнес, да три несу.
Призадумался сосед
Это много или нет?

Есть игрушки у меня:
Паровоз и два коня,
Серебристый самолёт,
Три ракеты, вездеход...
Сколько вместе, как узнать?
Помогите сосчитать?

Расставил Андрюшка
В 2 ряда игрушки.
Рядом с мартышкой-
Плюшевый мишка.
Вместе с лисой-
Зайка косой.
Следом за ними-
Еж и лягушка.
Сколько игрушек
Расставил Андрюшка?

Пересчитайте сами,
Да без лишних слов:
Красные у Вани,
Жёлтые у Мани,
Синие у Тани.
Сколько всех шаров?

Сидят рыбаки,
Стерегут поплавки.
Рыбак Корней
Поймал трёх окуней.
Рыбак Евсей-
Четырёх карасей.
Сколько рыб рыбаки
Натаскали из реки?

Рада Алёна-
Нашла два маслёнка!
Да 4 в корзине!
Сколько всего грибов на
картине?????

Шесть весёлых медвежат
За малиной в лес спешат.
Но один малыш устал,
От товарищей отстал.
А теперь ответ найди:
Сколько мишек впереди?

Вышли с гоготом, гляди,
Пять гусей из-за угла
И у каждого, гляди,
Две ноги и два крыла.
Вышли гуси на лужок.
Сосчитай в уме, дружок,
Сосчитай-ка без ошибки
Сколько крыльев,
Сколько ног?

7гусей пустились в путь,
2решили отдохнуть.
Сколько их под облаками?
Сосчитайте, дети, сами.

Раз зайчонку на обед
Прискакал дружок- сосед.
На пенёчке зайчата сели
И по 5 морковок съели.
Кто считать, ребята, ловок?
Сколько съедено морковок?

Посадила мама в печь
Пироги с капустой печь.
Для Наташи, Коли, Вовы
Пироги уже готовы.
Да ещё один пирог
Кто под лавку уволок.
Да ещё из печки5
Маме нежно вынимать.
Если хочешь помощи-
Сосчитай-ка пироги?!

К серой цапле на урок
Прилетели 7 сорок,
А из них лишь 3 сороки
Приготовили уроки.
Сколько лодырей-сорок
Прилетели на урок?

Подарил утятам ежик
8 кожаных сапожек.
Кто ответит из ребят
Сколько было всех утят?

В снег упал Серёжка,
А за ним Алёшка,
А за нам Маринка,
А за ней Ирина,
А потом упал Игнат.
Сколько было всех ребят?

У куклы5 нарядных платьев.
Какое нынче одеть ей?
Есть у меня для платьев шерсть,
Свяжу, и платьев будет...

Подогрела чайка чайник,
Пригласила 9 чаек.
«Приходите все на чай!»
Сколько чаек, отвечай!?

Мама вышила ковёр,
Посмотри, какой узор.
2 большие клеточки,
В каждой по 3 веточки.
Села мasha на кровать
Хочет ветки сосчитать.
Да ни как не может,
Кто же ей поможет?

8 храбрых малышей
Переходят вброд ручей.
Один отстал «И я хочу!»
Сколько их пришло к ручью?

5 пальцев ловко рвут траву,
Другой рукою тоже рву.
Я травой угощу коня.
Ну, сколько пальцев у меня?

7 малюсеньких котят
Что дают им – все едят.
А 1 сметаны просит,
Сколько же котят?

Яблоки в саду поспели,
Мы отведать их успели,
5 румяных, налитых,
Три с кислинкой.
Сколько их?

На большом диване в ряд
Куклы Танины сидят:
2матрёшки, Буратино
И весёлый Чиполлино.
Помоги Танюшке сосчитать
игрушки.

Как-то вечером к медведю
На пирог пришли соседи:
Ёж, барсук, енот, «косой»
Волк с плутовкою лисой.
А медведь никак не мог
Разделить на всех пирог,
От труда медведь вспотел-
Он считать ведь не умел!
Помоги ему скорей-
Посчитай-ка всех зверей.

2 подружки, 2 сестрички
Заплели себе косички.
Задаю я вам вопрос:
Сколько кос?

Загадки о геометрических фигурах

Три вершины тут видны,
Три угла, три стороны, -
Ну, пожалуй, и довольно! -
Что ты видишь? - ...
(треугольник)

Эта форма у клубка,
У планеты, колобка,
Но сожми ее, дружок,
И получится ...
(кружок)

Нет углов у меня,
И похож на блюдце я,
На тарелку и на крышку,
На кольцо, на колесо.
Кто же я такой, друзья?
(круг)

Ни угла, ни стороны,
А родня – одни блины.
(круг)

Четыре палочки сложил
И вот квадратик получил.
Он давно знаком со мной,
Каждый угол в нем - прямой.

Все четыре стороны
Одинаковой длины.
Вам его представить рад,
А зовут его... (квадрат)

Не овал я и не круг,
Треугольнику я друг,
Прямоугольнику я брат,
Ведь зовут меня...
(квадрат)
Обведи кирпич мелком
На асфальте целиком,
И получится фигура –
Ты, конечно, с ней знаком.
(прямоугольник)

Два квадрата-близнеца –
Половинки их отца.
Сторонами приложи,
Имя их отца скажи.
(прямоугольник)

Злая рыба хвост-лопата
Откусила полквадрата –
Целый угол, верь не верь!
Кто ж он, бедненький, теперь?
(треугольник)

3.3. Математические физминутки

* 1,2,3,4,5 – встали дети в круг опять.
5,4,3,1 – « в Кошки – мышки» играть хотим!
1, 2,3,4,5 – вышел зайчик погулять
Что нам делать, как нам быть?
Надо зайньку ловить!
Снова будем мы считать: 1,2,3,4,5.

*Спал цветок и вдруг проснулся,
Больше спать не захотел,
Шевельнулся, потянулся,
Взвился вверх и полетел.
Солнце утром лишь проснётся,
Бабочка кружит и вьётся.

*На одной ноге стой-ка,
Будто ты солдатик стойкий.
Ногу левую – к груди, да смотри, не уподи.
А теперь стой на левой, если ты солдатик смелый.

*Руки в стороны – в полёт отправляем самолёт.
Правое крыло вперёд, левое крыло вперёд.
1,2,3,4 – полетел наш самолёт!

*1,2,3,4,5 – начал зайнька скакать,
Прыгать зайнька горазд,
Прыгнул он ... раз.(прыжки на месте)

*1,2,3,4,5 – наклониться и на месте постоять.
На носок потом на пятку,
Все мы делаем зарядку.

*Мы все насос включаем, воду из реки качаем.
Влево – раз, вправо – два, потекла ручьём вода.
1,2,3,4 – хорошо мы потрудились.

*Мы капусту рубим, рубим.
Мы капусту трём, трём.
Мы капусту солим, солим.
Мы капусту мнём, мнём.

*5 раз согнуться, разогнуться,
2 раза нагнуться, потянуться.
3 – в ладоши 3 хлопка, головою 3 кивка.

На 4 – руки шире, 5,6 – тихо сесть.

*Мы становимся всё выше, достаём руками крыши:

1,2 – поднялись, 3,4 – руки вниз.

*Один, два – все вставайте, три, четыре – приседайте,
Пять, шесть – повернитесь, семь, восемь – улыбнитесь.
Девять, десять – не зевайте, своё место занимайте.

* Каждый день по утрам делаем зарядку, (ходьба на месте);

Очень нравится нам делать по порядку:

Весело шагать, руки поднимать, приседать и вставать,

Прыгать и скакать.

*Скок – поскок, Скок – поскок, кролик прыгнул на пенёк,

В барабан он громко бьёт, на разминку всех зовёт.

Ручки вверх, ручки вниз, на носочки подтянись,

Ручки ставим на бочок, на носочках скок, скок, скок,

А затем вприсядку, чтоб не мёрзли пятки.

*Мы топаем ногами, мы хлопаем руками, качаем головой,

Мы руки поднимаем, мы руки опускаем, мы кружимся потом.

Мы топаем ногами: топ – топ – топ;

Мы хлопаем руками – хлоп, хлоп, хлоп;

Мы руки разведём и побежим кругом.

Моделирование из кубиков по заданным схемам (Занятие № 52)

Цель: развивать способность детей к анализу и синтезу, способность к комбинированию.

Описание: Игра состоит из 16 одинаковых кубиков. Все 6 граней каждого кубика окрашены различно, в 4 цвета. Это позволяет составлять из них 1, 2, 3- и даже 4-цветные узоры в громадном количестве вариантов. Эти узоры напоминают контуры различных предметов, картин, которым дети любят давать названия. В игре с кубиками дети выполняют три разных вида заданий.

Сначала учатся по узорам-заданиям складывать точно такой же узор из кубиков. Затем ставят обратную задачу: глядя на кубики, сделать рисунок узора, который они образуют. И наконец, третье - придумывать новые узоры из 9 или 16 кубиков, каких еще нет в книге, т. е. выполнить уже творческую работу.

Используя разное число кубиков и разную не только по цвету, но и по форме (квадраты и треугольники) окраску кубиков, можно изменять сложность заданий в необыкновенно широком диапазоне.

Игра «Число 5» (Занятие № 53)

Цель. Познакомить детей с образованием числа пять и цифрой 5; учить называть числительные по порядку. Закреплять умение различать количественный и порядковый счет, правильно отвечать на вопросы: «Сколько? Который по счету?»

Материал. Для воспитателя: цифры в пределах 5. Для детей: цифры до 5; цветные счетные палочки в пределах 5.

Описание: На доске цифры 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Педагог, показывая на цифры вразброс, предлагает детям назвать их. Затем дает задание:

– Сделайте из палочек лесенку, состоящую из девяти ступенек. Положите под палочками цифры.

– Какое число обозначает розовая палочка? (*Число два.*)

– Какой цвет обозначает число три? (*Голубой.*)

– Какое число обозначает красная палочка? (*Четыре.*)

– Какой цвет обозначает число пять? (*Желтый.*)

– Какое число обозначает фиолетовая палочка? (*Шесть.*)

– Какой цвет обозначает число семь? (*Черный.*)

– Какое число обозначает черная палочка? (*Семь.*)

– Какой цвет обозначает число восемь? (*Бордовый.*)

– Какое число обозначает синяя палочка? (*Девять.*)

– Отсчитайте девять белых кубиков и поставьте их столбиком возле синей палочки. Что можно сказать про синий и белый столбики? (*Они равны, одинаковой высоты.*)

– Посчитайте по порядку, сколько столбиков в ряд? (*Десять.*)

– Сколько белых кубиков в десятом столбике? (*Девять.*)

– Сколько кубиков надо положить на белый столбик, чтобы их стало десять? (*Один.*)

- Какой столбик выше – девятый или десятый? (*десятый*)
 - На сколько девять меньше десяти, а десять больше девяти?
 - Можно ли оранжевой палочкой заменить десять белых кубиков? Замените.
 - Сколько всего столбиков? Сколько кубиков в каждом столбике?
- Воспитатель показывает детям цифры 1 и 0, говорит число десять состоит из двух цифр – 1 и 0, спрашивает: «Где надо поставить цифры?» (*После цифры девять.*)
- Назовите все числа по порядку.
 - Назовите все цифры по порядку.
- Таким же способом необходимо знакомить детей со всеми цифрами в пределах десяти.

Игра «Точки» (Никитин) (Занятие № 54)

Цель: учить располагать предметы в порядке возрастания, упражнять в счете предметов, расположенных по-разному. Развивать внимательность, мышление, воображение.

Описание игры: нужно расположить ряды квадратов, кругов, треугольников в порядке возрастания точек – друг под другом; соответственно разложить и ряд с цифрами. Это основное задание игры, к которому малыш подходит постепенно, через первые, начальные задания.

Упражнение на составление и решение задач «Веселые задачки» (Занятие № 55)

Развивать умение составлять и решать простые задачки.

Учить детей составлять задачки с помощью карточек, решать их.

Игра «Числовые домики» (Занятие № 56)

Цель: Закрепить представления о составе чисел из двух меньших чисел (в пределах 10).

Материал: Домики с окошками. На каждом этаже только одна цифра. Набор карточек с цифрами и набор карточек с изображением разных предметов.

Правила игры

Вариант 1

Ведущий показывает ребенку карточку с какой-либо цифрой, и ребенок должен выложить столько же предметов, изображенных на картинках, сколько указано цифрой. И наоборот. Ведущий выкладывает определенное количество предметов, а ребенок подбирает цифру.

Вариант 2

Ведущий кладет перед ребенком карточки-домики с числами в пределах 5. Цифра на крыше обозначает количество жильцов на каждом этаже. Ребенок должен подобрать и поставить цифру на второе окошко.

Вариант 3 (усложнение)

Ведущий кладет перед ребенком большую карточку с домиком. В каждом из домиков живет определенная цифра. Ребенку предлагается подумать и

сказать, из каких чисел она состоит. Пусть ребенок назовет все варианты. После этого он может показать все варианты состава числа.

Игра Воскобовича «Чудо - Соты»

(Занятие № 57)

Соты –деревянные шестиугольники, которые состоят из нескольких частей (от 1 до 5). Задача ребенка – собирать из кусочков целые фигуры, а также разнообразные изображения, позволяет ребенку наглядно сравнить часть и целое, познакомиться с геометрическими фигурами, улучшает мелкую моторику и координацию движений.

Знакомство с сотами:

- На что она похожа?
- Соты какого цвета вы видите?
- Соты какого цвета находится в центре, сколько в ней частей?
- Где находятся соты из пяти частей, какого они цвета?

Кроме этого есть альбом фигур, птицы, звери, бабочки, цветы и т.д. Вы можете придумать новые условия игры, а также множество силуэтов, которые соберет ребенок самостоятельно.

Задания на конструирование:

Однажды на домик Лопушка налетел ветер и сломал его. Все части дома развалились.

- Давайте поможем Лопушку починить дом.
- У нас есть части дома: два прямоугольника, один треугольник.....
- Попробуйте сконструировать из этих геометрических фигур – дом.

Задания на развитие элементарных математических представлений:

Однажды Медвежонок Мишик и пчелка Жужа пришли к своим друзьям в цифроцирк. А цифрята играют в игру «Кто следующий?»

- Мы тоже хотим с вами, научите нас играть. (у каждого цифренка свое место в ряду, нужно назвать кто на каком месте стоит)
- Предлагаю вам ответить на вопросы и построить из конструктора.
- Кто стоит первым? (магнолик)
- Кто стоит вторым? (ежик, единичка)
- Кто стоит между пятым и седьмым? (кот, шестерка)
- Кто стоит после восьмого цифренка (лиса, девятка)
- Кто стоит перед четвертым цифренком? (мышка, тройка)
- Молодцы!

Задания на пространственное расположение:

(на ориентировку в пространстве)

У пчёлки Жужа случилась беда, перепутала все свои соты, и не знает, куда теперь собирать мёд. Давайте поможем разложить соты.

- На какие геометрические фигуры похожи соты? (шестиугольник).
- Почему шестиугольник? (у этой геометрической фигуры шесть углов)
- предлагаю выкладываем по порядку: красную соту положите посередине, желтую в правый верхний угол, оранжевую в левый верхний угол, синюю в нижний правый угол и зеленую в левый нижний угол.

- в какой угол вы положили зеленую?
- где находится синяя сота?
- где находится оранжевая сота?
- в какой угол вы положили желтую соту?

Молодцы справились с заданием.

Таким образом, используя развивающую игру Чудо-соты, подключая вашу фантазию, вы можете в непринужденной игровой, а самое главное, интересной для дошкольника форме, достичь очень хороших результатов в развитии интеллектуальных способностей детей.

Развивающая игра Чудо-соты способствуют развитию и обучению детей во всех образовательных областях: «познавательное развитие», «речевое развитие», «художественно- эстетическое развитие», «конструктивно- модельное развитие»

Апрель

Игра «Математический планшет» Игра «Цифры играют в прятки» (Занятие № 58)

Материал: математический планшет, схемы цифр.

Цель: закреплять знание цифр, продолжить учить работать со схемой, развивать моторику рук, творческого воображения, внимания ребенка.

Описание игры: Детям предлагается вспомнить, какие цифры они знают. Задумать любую из цифр. Выложить ее на планшете одним цветом, а затем «спрятать», превратить с помощью резиночек и геометрических фигур во что-либо. Поготовности ребёнок представляет всем получившееся изображение, а остальные участники разгадывают, какая цифра «спрятана».

Вариант: Аналогично можно прятать буквы. Игру можно сопровождать загадками или стихами про числа и буквы.

Уровень сложности: цифра рисуется одним цветом, а узор, за который она прячется другим, в этом случае отгадывать будет легче. Для того чтобы усложнить загадку, можно использовать один цвет, либо сочетать цвета так, чтобы спрятанная цифра не была явно видна. Низкий: по образцу. Средний: по схеме. Высокий: по замыслу.

Игра Воскобовича «Составь цифру» (Занятие № 59)

Формирование представлений у детей о числовом ряде и отдельной цифре как о составляющей единице числового ряда.

Усвоение порядка следования чисел натурального ряда, упражнения в прямом и обратном счете.

Развитие логического и творческого мышления.

Игра Воскобовича «Прозрачный квадрат» (Занятие № 60)

Цель: Развивать конструктивные способности детей, воображение, мелкую моторику рук, творческие и сенсорные способности. Продолжать учить

детей ориентироваться в пространстве, различать геометрические фигуры

Игра « Паровозик - Счетовозик» (Занятие № 61)

Цель: развивать пространственно-логическое мышление, внимание, память, мелкую моторику рук, знакомят его с составом числа.

Описание: «Счетовозик» – увлекательная развивающая игра В. Воскобовича из серии «Цифроцирк». Пассажир этого занимательного паровоза – персонаж по имени Магнолик. Его любимое занятие – рассматривать окошки: среди них нет ни одного одинакового, в каждом горит разное количество «фонариков» (красных клеточек). Это количество соответствует номеру окошка – от 0 до 20.

Рядом с каждым окошком находится штырек. Шнур, который также входит в комплект, может огибать штырьки, закручиваться вокруг них или продеваться внутрь. Соединяя с помощью шнурочка цифры и знаки, ваш ребенок составляет арифметические примеры и неравенства.

Числа в окошках Счетовозика

Игровое поле состоит из трех рядов:

верхний – числа первого десятка (1-10);

средний – пустое окошко с цифрой 0 и арифметические знаки (+, -, =, ,);

нижний – числа второго десятка (11-20).

Попросите ребенка найти окошко, в котором три фонарика. А в каком окошке фонариков в два раза больше? Какой номер у окошка, в котором вообще не горит свет? И так далее.

II этап. Сравниваем числа первого десятка. Для выполнения этих игровых заданий познакомьте ребенка со знаками неравенства. Чтобы наглядно показать, какое число больше, меньше или равно другому, нужно при помощи шнурка соединить эти числа со знаком. Малыш быстро разберется со знаками-птичками, если объяснить ему, что клювик всегда смотрит в сторону меньшего, а крылья – в сторону большего числа.

III этап. Составляем числа второго десятка.

Прибавляем частичку «-дцать» к числу первого десятка, немного изменяем звучание – и получаем число второго десятка. Просто, наглядно и увлекательно! Делать это можно и с помощью шнурочка: соединять 10 с различными цифрами верхнего ряда и называть получившееся число.

IV этап. Решаем примеры, составляет задачи.

Отличным счетным материалом станут фонарики в окошках

«Счетовозика». Например, поинтересуйтесь у ребенка, сумма каких окошек дает 10 или 20 фонариков. Можно и вычитать: сколько фонариков нужно убрать из окна под номером 12, чтобы получилось окно номер 7? И так далее. Волшебный шнурок поможет юному математику в его начинаниях!

Чтобы во время игры развивались не только математические способности ребенка, но и его речь, предложите ему придумывать свои собственные примеры и самостоятельно формулировать задачи.

Упражнение на составление и решение задач «Веселые задачки»

(Занятие № 62)

Развивать умение составлять и решать простые задачки.

Учить детей составлять задачки с помощью карточек, решать их.

ТРИЗ «Да – нетка» (Занятие № 63)

Развивать логическое мышление, уметь определять свойства геометрической фигуры, называть ее.

Описание: дети задают вопросы, (чтобы отгадать геометрическую фигуру) на которые воспитатель отвечает только да или нет.

Игра «Числовые домики» (Занятие № 64)

Цель: Закрепить представления о составе чисел из двух меньших чисел (в пределах 10).

Материал: Домики с окошками. На каждом этаже только одна цифра.

Набор карточек с цифрами и набор карточек с изображением разных предметов.

Правила игры

Вариант 1

Ведущий показывает ребенку карточку с какой-либо цифрой, и ребенок должен выложить столько же предметов, изображенных на картинках, сколько указано цифрой. И наоборот. Ведущий выкладывает определенное количество предметов, а ребенок подбирает цифру.

Вариант 2

Ведущий кладет перед ребенком карточки-домики с числами в пределах 5.

Цифра на крыше обозначает количество жильцов на каждом этаже.

Ребенок должен подобрать и поставить цифру на второе окошко.

Вариант 3 (усложнение)

Ведущий кладет перед ребенком большую карточку с домиком. В каждом из домиков живет определенная цифра. Ребенку предлагается подумать и сказать, из каких чисел она состоит. Пусть ребенок назовет все варианты. После этого он может показать все варианты состава числа.

Игра «Квадрат Воскобовича» (Занятие № 65)

Цель: стимулирует познавательное развитие дошкольника, развивает творческие и интеллектуальные способности, умение ориентироваться в форме и размере геометрических фигур, пространственных отношениях умение конструировать плоскостные фигуры, внимание, память, воображение, творческие способности.

Сказка об удивительных приключениях — превращениях Квадрата.

В самом обыкновенном городе, в самом обыкновенном доме жила совсем обычная семья: мама Трапеция, папа Прямоугольник и их сынишка — Квадрат. Братишек и сестричек у Квадрата не было, но зато был дедушка Четырехугольник, который жил в другом городе. Дедушка жил далеко, потому что добираться к нему надо было по суше, по воде и даже по воздуху. Так говорил папа. Дедушка Четырехугольник часто писал письма. Однажды за завтраком папа сказал, что вчера он снова получил от дедушки письмо. Дедушка передает всем привет, желает доброго здоровья и спрашивает, кем его любимый внук Квадрат мечтает стать.

Превращение первое: ДОМИК

После завтрака мама с папой ушли на работу, а Квадрат остался дома один. «Интересно, а кем я могу стать?» — вспомнил Квадрат дедушкин вопрос и подошел к зеркалу. На него смотрел обыкновенный Квадрат, у которого все стороны были равны и все углы тоже были равны. «Всюду одинаковый и ничем не примечательный, — подумал про себя Квадрат. — То ли дело домик во дворе. Такой стройный! Такой нарядный! Вот если б я мог стать домиком». Квадрат подумал об этом робко и вдруг почувствовал, что уголки его пришли в движение и он как-то необычно сложился. Квадрат снова посмотрел на себя в зеркало и увидел ДОМИК. Конечно, он этому немного удивился, но невеселые мысли отвлекли его, и он снова превратился в Квадрат.

Игра «Точки» (Никитин) (Занятие № 66)

Цель: учить располагать предметы в порядке возрастания, упражнять в счете предметов, расположенных по-разному. Развивать внимательность, мышление, воображение.

Описание игры: нужно расположить ряды квадратов, кругов, треугольников в порядке возрастания точек – друг под другом; соответственно разложить и ряд с цифрами. Это основное задание игры, к которому малыш подходит постепенно, через первые, начальные задания.

Май

Игра Воскобовича «Крестики» (Занятие № 67)

Цель: Познакомить с сенсорными эталонами формы, цвета и величины.

Варианты игры:

- Краб Крабыч просит Тимошку отгадать загадки: найти все не треугольные (не красные и т.д.) детали. Взрослый называет два, три признака, а дети находят соответствующие детали.
- Друзья играют в «Волшебный мешочек». Дети по очереди определяют на ощупь геометрическую фигуру и называют ее.
- Тимошка рассыпал свою игру, и детали перевернулись цветной стороной вниз. Друзья помогают ему собрать неиветную полянку. Дети складывают конструктор-головоломку в рамку.

- Медвежонок Мишик играет в повара и печет пироги разной формы. Дети складывают все фигуры-многоугольники и присоединяют их сторонами друг к другу.
- Друзья разделили между собой все детали. Краб Крабыч решил сделать себе разные модели самолетов. Пчелка Жужа складывает из своих деталей бабочек. Дети отбирают себе несколько деталей и конструируют из них различные модели «самолетов» или «бабочек». Игру можно продолжить, меняя тематику.
- Пчелка Жужа решила нарисовать картину. Дети придумывают фигуру, складывают ее из деталей головоломки, обводят их на листе бумаги, раскрашивают и сочиняют рассказ,
- Друзья вспомнили свои приключения и сложили картинку. Дети из всех деталей конструктора-головоломки складывают одну сюжетную картинку и придумывают рассказ.

Игра «Числовые домики» (Занятие № 68)

Цель: Закрепить представления о составе чисел из двух меньших чисел (в пределах 10).

Материал: Домики с окошками. На каждом этаже только одна цифра.

Набор карточек с цифрами и набор карточек с изображением разных предметов.

Правила игры

Вариант 1

Ведущий показывает ребенку карточку с какой-либо цифрой, и ребенок должен выложить столько же предметов, изображенных на картинках, сколько указано цифрой. И наоборот. Ведущий выкладывает определенное количество предметов, а ребенок подбирает цифру.

Вариант 2

Ведущий кладет перед ребенком карточки-домики с числами в пределах 5.

Цифра на крыше обозначает количество жильцов на каждом этаже.

Ребенок должен подобрать и поставить цифру на второе окошко.

Вариант 3 (усложнение)

Ведущий кладет перед ребенком большую карточку с домиком. В каждом из домиков живет определенная цифра. Ребенку предлагается подумать и сказать, из каких чисел она состоит. Пусть ребенок назовет все варианты. После этого он может показать все варианты состава числа.

«Сложи узор» Моделирование из кубиков по заданным схемам (Занятие № 69)

Цель: развивать способность детей к анализу и синтезу, способность к комбинированию.

Описание: Игра состоит из 16 одинаковых кубиков. Все 6 граней каждого кубика окрашены различно, в 4 цвета. Это позволяет составлять из них 1, 2, 3- и даже 4-цветные узоры в громадном количестве вариантов. Эти узоры напоминают контуры различных предметов, картин, которым дети любят

давать названия. В игре с кубиками дети выполняют три разных вида заданий.

Сначала учатся по узорам-заданиям складывать точно такой же узор из кубиков. Затем ставят обратную задачу: глядя на кубики, сделать рисунок узора, который они образуют. И наконец, третье - придумывать новые узоры из 9 или 16 кубиков, каких еще нет в книге, т. е. выполнить уже творческую работу.

Используя разное число кубиков и разную не только по цвету, но и по форме (квадраты и треугольники) окраску кубиков, можно изменять сложность заданий в необыкновенно широком диапазоне.

Игра Воскобовича «Чудо - Соты» (Занятие № 70)

Соты –деревянные шестиугольники, которые состоят из нескольких частей (от 1 до 5). Задача ребенка – собирать из кусочков целые фигуры, а также разнообразные изображения, позволяет ребенку наглядно сравнить часть и целое, познакомиться с геометрическими фигурами, улучшает мелкую моторику и координацию движений.

Знакомство с сотами:

- На что она похожа?
- Соты какого цвета вы видите?
- Соты какого цвета находится в центре, сколько в ней частей?
- Где находятся соты из пяти частей, какого они цвета?

Кроме этого есть альбом фигур, птицы, звери, бабочки, цветы и т.д. Вы можете придумать новые условия игры, а также множество силуэтов, которые соберет ребенок самостоятельно.

Задания на конструирование:

Однажды на домик Лопушка налетел ветер и сломал его. Все части дома развалились.

- Давайте поможем Лопушку починить дом.
- У нас есть части дома: два прямоугольника, один треугольник.....
- Попробуйте сконструировать из этих геометрических фигур – дом.

Задания на развитие элементарных математических представлений:

Однажды Медвежонок Мишик и пчелка Жужа пришли к своим друзьям в цифроцирк. А цифрята играют в игру «Кто следующий?»

- Мы тоже хотим с вами, научите нас играть. (у каждого цифренка свое место в ряду, нужно назвать кто на каком месте стоит)
- Предлагаю вам ответить на вопросы и построить из конструктора.
- Кто стоит первым? (магнолик)
- Кто стоит вторым? (ежик, единичка)
- Кто стоит между пятым и седьмым? (кот, шестерка)
- Кто стоит после восьмого цифренка (лиса, девятка)
- Кто стоит перед четвертым цифренком? (мышка, тройка)
- Молодцы!

Задания на пространственное расположение:

(на ориентировку в пространстве)

У пчёлки Жужи случилась беда, перепутала все свои соты, и не знает, куда теперь собирать мёд. Давайте поможем разложить соты.

- На какие геометрические фигуры похожи соты? (шестиугольник).
- Почему шестиугольник? (у этой геометрической фигуры шесть углов)
- предлагаю выкладываем по порядку: красную соту положите посередине, желтую в правый верхний угол, оранжевую в левый верхний угол, синюю в нижний правый угол и зеленую в левый нижний угол.
- в какой угол вы положили зеленую?
- где находится синяя сота?
- где находится оранжевая сота?
- в какой угол вы положили желтую соту?

Молодцы справились с заданием.

Таким образом, используя развивающую игру Чудо-соты, подключая вашу фантазию, вы можете в непринужденной игровой, а самое главное, интересной для дошкольника форме, достичь очень хороших результатов в развитии интеллектуальных способностей детей.

Развивающая игра Чудо-соты способствуют развитию и обучению детей во всех образовательных областях: «познавательное развитие», «речевое развитие», «художественно-эстетическое развитие», «конструктивно-модельное развитие»

Игра « Паровозич - Счетовозик» (Занятие № 71)

Цель: развивать пространственно-логическое мышление, внимание, память, мелкую моторику рук, знакомят его с составом числа.

Описание: «Счетовозик» – увлекательная развивающая игра В. Воскобовича из серии «Цифроцирк». Пассажир этого занимательного паровоза – персонаж по имени Магнолик. Его любимое занятие – рассматривать окошки: среди них нет ни одного одинакового, в каждом горит разное количество «фонариков» (красных клеточек). Это количество соответствует номеру окошка – от 0 до 20.

Рядом с каждым окошком находится штырек. Шнур, который также входит в комплект, может огибать штырьки, закручиваться вокруг них или продеваться внутрь. Соединяя с помощью шнурочка цифры и знаки, ваш ребенок составляет арифметические примеры и неравенства.

Числа в окошках Счетовозика

Игровое поле состоит из трех рядов:

верхний – числа первого десятка (1-10);

средний – пустое окошко с цифрой 0 и арифметические знаки (+, -, =, ,);

нижний – числа второго десятка (11-20).

Попросите ребенка найти окошко, в котором три фонарика. А в каком окошке фонариков в два раза больше? Какой номер у окошка, в котором вообще не горит свет? И так далее.

II этап. Сравниваем числа первого десятка. Для выполнения этих игровых заданий познакомьте ребенка со знаками неравенства. Чтобы наглядно показать, какое число больше, меньше или равно другому, нужно при помощи шнурка соединить эти числа со знаком. Малыш быстро разберется со знаками-птичками, если объяснить ему, что клювик всегда смотрит в сторону меньшего, а крылья – в сторону большего числа.

III этап. Составляем числа второго десятка.

Прибавляем частичку «-дцать» к числу первого десятка, немного изменяем звучание – и получаем число второго десятка. Просто, наглядно и увлекательно! Делать это можно и с помощью шнурочка: соединять 10 с различными цифрами верхнего ряда и называть получившееся число.

IV этап. Решаем примеры, составляет задачи.

Отличным счетным материалом станут фонарики в окошках «Счетовозика». Например, поинтересуйтесь у ребенка, сумма каких окошек дает 10 или 20 фонариков. Можно и вычитать: сколько фонариков нужно убрать из окна под номером 12, чтобы получилось окно номер 7? И так далее. Волшебный шнурок поможет юному математику в его начинаниях! Чтобы во время игры развивались не только математические способности ребенка, но и его речь, предложите ему придумывать свои собственные примеры и самостоятельно формулировать задачи.

Упражнение на составление и решение задач «Веселые задачки»

(Занятие № 72)

Составить 2 равных треугольника из 5 палочек.

Составить 2 равных квадрата из 7 палочек.

Составить 3 равных треугольника из 7 палочек.

Составить 4 равных треугольника из 9 палочек.

Составить 3 равных квадрата из 10 палочек.

Из 5 палочек составить квадрат и 2 равных треугольника.

Из 9 палочек составить квадрат и 4 треугольника.

Из 10 палочек составить 2 квадрата: большой и маленький (маленький квадрат составляется из 2 палочек внутри большого).

Из 9 палочек составить 5 треугольников (4 маленьких треугольника, полученных в результате при-строения, образуют 1 большой).

Из 9 палочек составить 2 квадрата и 4 равных треугольника (из 7 палочек составляют 2 квадрата и делят на треугольники 2 палочками).

Июнь

Игра «Числовые домики» (Занятие № 1)

Цель: Закрепить представления о составе чисел из двух меньших чисел (в пределах 10).

Материал: Домики с окошками. На каждом этаже только одна цифра.

Набор карточек с цифрами и набор карточек с изображением разных

предметов.

Правила игры

Вариант 1

Ведущий показывает ребенку карточку с какой-либо цифрой, и ребенок должен выложить столько же предметов, изображенных на картинках, сколько указано цифрой. И наоборот. Ведущий выкладывает определенное количество предметов, а ребенок подбирает цифру.

Вариант 2

Ведущий кладет перед ребенком карточки-домики с числами в пределах 5.

Цифра на крыше обозначает количество жильцов на каждом этаже.

Ребенок должен подобрать и поставить цифру на второе окошко.

Вариант 3 (усложнение)

Ведущий кладет перед ребенком большую карточку с домиком. В каждом из домиков живет определенная цифра. Ребенку предлагается подумать и сказать, из каких чисел она состоит. Пусть ребенок назовет все варианты. После этого он может показать все варианты состава числа.

Игра «Квадрат Воскобовича» (Занятие № 2)

Цель: стимулирует познавательное развитие дошкольника, развивает творческие и интеллектуальные способности, умение ориентироваться в форме и размере геометрических фигур, пространственных отношениях умение конструировать плоскостные фигуры, внимание, память, воображение, творческие способности.

Превращение второе: КОНФЕТА

«Папа, конечно же, будет отвечать на дедушкино письмо и наверняка попросит меня что-нибудь приписать в конце,— подумал Квадрат. — Так уже однажды было: на новогодней открытке большими печатными буквами я сам написал поздравление дедушке». И тут Квадрат вспомнил новогодний праздник, пушистую, нарядную елку и почему-то большую конфету. Она висела на ниточке среди красивых стеклянных игрушек и была ничуть не хуже их. «Вот бы мне стать конфетой», — подумал Квадрат и снова почувствовал, что уголки его ожили. Из зеркала на Квадрат смотрела КОНФЕТА. На этот раз Квадрат не только удивился, но и задумался.

Превращение третье: ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ

«Что же это получается? — размышлял Квадрат. — Захотелось мне стать домиком, и я стал домиком. Захотелось стать конфетой, и я превратился в конфету. А если я захочу стать, — Квадрат стал напряженно думать, в кого бы ему превратиться,— ну, например, летучей мышью». — Да, — сказал он себе более решительно, — хочу превратиться в летучую мышь. Мгновение спустя Квадрат увидел в зеркале ЛЕТУЧУЮ МЫШЬ. Это было настоящее открытие. Оказывается, стоит Квадрату очень захотеть, и он может превратиться во что угодно и в кого угодно. Теперь ему было о чем написать дедушке в письме.

Превращение четвертое: КОНВЕРТ

Квадрат радостный ходил по комнате. «Дедушка, как и папа, каждый день заглядывает в почтовый ящик. И очень скоро наступит день, когда он получит письмо и узнает о моем замечательном открытии». Квадрат представил раскрытый конверт в дедушкиных руках и сразу почувствовал в себе уже знакомые изменения. Теперь ему не нужно было подходить к зеркалу: он был уверен, что превратился в КОНВЕРТ. «А почему бы мне самому не написать дедушке письмо? Прямо сейчас?» Он взял чистый лист бумаги и написал: «ДАРАГОЙ ДЕДУШКА ЧИТЫРЕУГОЛЬНИК. СЕВОНЯ Я ЗДЕЛАЛ АТКРЫТИЕ. ЕСЛИ Я ОЧЕНЬ ЗАХАЧУ ТО МАГУ СТАТЬ КЕМ ЗАХАЧУ И ЧЕМ ЗАХАЧУ. ТВОЙ ВНУК КВАДРАТ». Теперь Квадрат задумался над тем, как отправить письмо.

Игра «Точки» (Никитин) (Занятие № 3)

Цель: учить располагать предметы в порядке возрастания, упражнять в счете предметов, расположенных по-разному. Развивать внимательность, мышление, воображение.

Описание игры: нужно расположить ряды квадратов, кругов, треугольников в порядке возрастания точек – друг под другом; соответственно разложить и ряд с цифрами. Это основное задание игры, к которому малыш подходит постепенно, через первые, начальные задания.

Игра «Этажи» (Занятие № 4)

Задачи: Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур, находить фигуру, отличную по одному признаку.

Материал: Набор логических блоков Дьенеша (можно геометрические фигуры).

Ход игры: у детей карточки-таблицы из трех строк и 3-4 столбцов. В первом столбце заданы признаки геометрических фигур, расположенных в ряду. Нужно заполнить таблицу.

Игра «Фиолетовый лес» (Занятие № 5)

Задачи игры: развивать зрительное восприятие цвета; ориентируясь на один признак из двух (цвет); учить называть цвета (красный, синий, зеленый, желтый); стимулировать речевую активность детей; развивать психические процессы.

Материал и оборудование: сенсомоторная среда «Фиолетовый лес»; обитатели леса и растения из комплекта к нему.

Игровая ситуация: Педагог предлагает отправиться в волшебный Фиолетовый лес для поиска клада по карте. Гуляя по нему, ребята встречают и называют его жителей (животных, птиц, растения) красного, синего, зеленого, желтого цвета. Дети возвращаются в детский сад после того, как отыщут клад и вместе с педагогом вспоминают, что они видели в Фиолетовом лесу.

Игра «Математический планшет» Игра «Узор по образцу» (Занятие № 6) «Узор по образцу»

Цель: Познакомить детей с игровым материалом, развивать способность детей к выкладыванию узоров по образцу.

Материал: математический планшет, набор маленьких резинок для творчества.

Описание игры: Воспитатель дает ребёнку планшет, просит сосчитать штырьки, а потом, взяв резиночки (небольшое количество, показывает, как натягивать резинки на штырьки. Необходимо объяснить ребёнку, что сначала цепляем резиночку за штырёк, а потом тянем снизу вверх или слева направо. Обратите его внимание, что это можно делать не только по прямой, но и наискосок, разворачивая резинку; что резинок может быть не одна, а две, три, да еще разного цвета - пусть ребенок попробует пофантазировать. В процессе игры можно практиковать счёт: сколько штырьков внутри фигуры, сколько по периметру. Как вариант условно делим готовый планшет пополам. С одной стороны, *«рисует»* воспитатель, с другой – ребенок повторяет рисунок воспитателя.

Игра Воскобовича «Крестики» (Занятие № 7)

Цель: Познакомить с сенсорными эталонами формы, цвета и величины.

Варианты игры:

- Краб Крабыч просит Тимошку отгадать загадки: найти все не треугольные (не красные и т.д.) детали. Взрослый называет два, три признака, а дети находят соответствующие детали.
- Друзья играют в «Волшебный мешочек». Дети по очереди определяют на ощупь геометрическую фигуру и называют ее.
- Тимошка рассыпал свою игру, и детали перевернулись цветной стороной вниз. Друзья помогают ему собрать нецветную полянку. Дети складывают конструктор-головоломку в рамку.
- Медвежонок Мишик играет в повара и печет пироги разной формы. Дети складывают все фигуры-многоугольники и присоединяют их сторонами друг к другу.
- Друзья разделили между собой все детали. Краб Крабыч решил сделать себе разные модели самолетов. Пчелка Жужа складывает из своих деталей бабочек. Дети отбирают себе несколько деталей и конструируют из них различные модели «самолетов» или «бабочек». Игру можно продолжить, меняя тематику.
- Пчелка Жужа решила нарисовать картину. Дети придумывают фигуру, складывают ее из деталей головоломки, обводят их на листе бумаги, раскрашивают и сочиняют рассказ,
- Друзья вспомнили свои приключения и сложили картинку. Дети из всех деталей конструктора-головоломки складывают одну сюжетную картинку и придумывают рассказ.

Дидактическая игра «Числовые домики» (Занятие № 8)

Цель: Закрепить представления о составе чисел из двух меньших чисел (в пределах 10).

Материал: Домики с окошками. На каждом этаже только одна цифра.

Набор карточек с цифрами и набор карточек с изображением разных предметов.

Правила игры

Вариант 1

Ведущий показывает ребенку карточку с какой-либо цифрой, и ребенок должен выложить столько же предметов, изображенных на картинках, сколько указано цифрой. И наоборот. Ведущий выкладывает определенное количество предметов, а ребенок подбирает цифру.

Вариант 2

Ведущий кладет перед ребенком карточки-домики с числами в пределах 5.

Цифра на крыше обозначает количество жильцов на каждом этаже.

Ребенок должен подобрать и поставить цифру на второе окошко.

Вариант 3 (усложнение)

Ведущий кладет перед ребенком большую карточку с домиком. В каждом из домиков живет определенная цифра. Ребенку предлагается подумать и сказать, из каких чисел она состоит. Пусть ребенок назовет все варианты.

После этого он может показать все варианты состава числа.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 133397933100110045794213742499444592196809849360

Владелец Кукиева Инна Юрьевна

Действителен с 27.08.2025 по 27.08.2026