

**ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬ АСАЯНОВА ЭЛЬВИРА МАРАТОВНА**

УТВЕРЖДАЮ  
ИП АСАЯНОВА ЭЛЬВИРА МАРАТОВНА

 Э.М. Асаянова  
25 августа 2025 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«Занимательная математика для дошкольников»**

**Направленность: естественнонаучная**

**Уровень программы: ознакомительный**

**Возраст обучающихся: 4 - 5 лет**

**Срок реализации: 1 год**

**Количество академических часов - 84 ч.**

**Москва, 2025 г.**

## **СОДЕРЖАНИЕ**

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	2
2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ .....	3
3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.....	5
4. УЧЕБНЫЙ ПЛАН, УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ...7	7
4.1. Учебный план.....	7
4.1.1. Рабочая программа модулей дополнительной общеобразовательной программы «Занимательная грамота для дошкольников» .....	9
5. -УЧЕБНЫЙ ГРАФИК ПРОГРАММЫ.....	40
6. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ....40	40
6.1. Материально-технические условия .....	40
6.2 Методическое обеспечение программы .....	41
6.3 Кадровое обеспечение программы.....	41
6.5 Список используемой литературы: .....	42
7. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ.....	43
8.ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ .....	44

## **1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Дополнительная образовательная программа дополнительная общеразвивающая программа «Занимательная математика для дошкольников» имеет социально-педагогическую направленность, предназначена для занятий с детьми в возрасте 4-5 лет. Уровень освоения программы - ознакомительный.

Нормативно-правовую базу данной программы составляют:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" (вместе с "СП 2.4.3648-20. Санитарные правила...")» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573).

Данная программа разработана на основе авторской программы по развитию математических представлений у детей дошкольного возраста “Играочка” авторов Петерсон Л.Г., Кочемасовой Е.Е.

**Актуальность** программы определяется ее соответствием современным жизненным требованиям. Математика становится неотъемлемой частью профессиональной деятельности огромного числа специалистов, и эта тенденция будет только усиливаться в будущем. Математическое образование с раннего возраста открывает широкие возможности для развития детского мышления. Дошкольный период является оптимальным для активного формирования физических и интеллектуальных способностей, включая математические навыки. Знания и умения, полученные в детском саду, создают прочную основу для успешного обучения в школе и дальнейшего интеллектуального развития. В ходе занятий с детьми дошкольного возраста используются частые смены видов деятельности, учитывается неустойчивость внимания.

В современном мире дети растут и формируются в условиях стремительного развития информационных технологий и цифровой среды. Каждый год технологический прогресс и научные достижения двигаются вперед, создавая для детей огромный поток информации. Эти изменения требуют от них более высокого уровня знаний и умений по сравнению с предыдущими поколениями.

Одной из ключевых задач современности является эффективное развитие интеллектуальных способностей детей. Сегодня особенно важно развивать у них навыки логического и творческого мышления, умение планировать свою деятельность, аргументировать свою точку зрения, быть самостоятельными и активными. Дети с развитым интеллектом лучше усваивают материал, более уверены в себе, легче адаптируются к новым условиям и лучше подготовлены к школе. Чем раньше начинается развитие мыслительных процессов у ребенка, тем эффективнее формируются его учебные навыки. Возникает вопрос: как развить мыслительные способности у маленьких детей?

Важную роль в интеллектуальном развитии ребёнка играет математическое образование. Математика — это мощный инструмент развития, который способствует улучшению памяти, речевых навыков, воображения и эмоциональной сферы. Она воспитывает целеустремленность, усидчивость и творческий подход к решению задач.

**Педагогическая целесообразность.** Данная программа позволяет приобщать детей к игровому взаимодействию, обогащать математические представления, интеллектуально развивать дошкольника через развивающие игры. Эти игры объединяют принципы, заложенные в них: интерес, познание, творчество. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулируют развитие умственных способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения в более сложные формы игровой активности. Необходимым условием организации занятий с дошкольниками является психологическая комфортность детей, обеспечивающая их эмоциональное благополучие. Атмосфера доброжелательности, вера в силы ребенка, индивидуальный подход, создание для каждого ситуации успеха необходимы не только для познавательного развития детей, но и для их нормального психофизического состояния. Данная программа способствует развитию сотрудничества детей, педагогов и родителей, созданию прочных связей семьи и образовательного учреждения.

**Отличительной особенностью данной программы является** нестандартная организация обучения. Знакомство с математикой происходит не через сухую теорию, а через увлекательную игру, в ходе которой осуществляется познание окружающего мира и открытие его закономерностей.

**Новизна программы** «Занимательная математика для дошкольников» состоит в том, что основные математические понятия преподносятся через игровые задания, что помогает удерживать внимание детей и поддерживать их интерес к учёбе. Каждая тема завершается увлекательной игрой-путешествием, а весь процесс обучения построен на игровых принципах. Это помогает детям легче адаптироваться к учебному процессу. Обучающие игры являются эффективным инструментом познания. В процессе игры дети естественным образом усваивают новые знания, которые затем систематизируются, углубляются и закрепляются. Это способствует формированию у детей творческого подхода к решению интеллектуальных задач.

## 2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Основной **целью** дополнительной общеобразовательной программы дополнительной общеразвивающей программы «Занимательная математика для дошкольников» является создание условий для накопления каждым ребенком опыта деятельности и общения в процессе освоения математических способов познания действительности, что станет основой для его умственного и личностного развития, формирования целостной картины мира, готовности к саморазвитию и самореализации на всех этапах жизни, всестороннее развитие ребенка; развитие его мотивационной сферы; интеллектуальных и творческих способностей; качеств личности.

Реализация программы обеспечит детям дошкольного возраста приобретение базовых математических знаний. Эти знания станут фундаментом для дальнейшего изучения математики и помогут детям эффективно решать практические задачи в повседневной жизни.

## Задачи

- **обучающие:**

- совершенствовать умение выделять признаки сходства и различия предметов, объединять предметы в группу по общему признаку, выделять части группы, находить «лишние» элементы, выделять в речи признаки сходства и различия предметов по цвету, размеру, форме;
- развивать умение сравнивать группы, содержащие 8 предметов, на основе составления пар, выражать словами, каких предметов поровну, каких больше (меньше);
- развивать умение изображать графически «столько же» предметов, сколько в заданной группе, содержащей до 8 предметов;
- формировать представление о сохранении количества.
- формировать умение считать в пределах 8 (и в больших пределах в зависимости от успехов детей группы);
- совершенствовать умение при пересчете согласовывать в роде и падеже существительное с числительным и относить последнее числительное ко всей пересчитанной группе;
- развивать умение соотносить запись чисел 1-8 с количеством и порядком;
- сравнивать, опираясь на наглядность, рядом стоящие числа в пределах 8;
- тренировать умение отсчитывать предметы из большего количества по образцу и названному числу;
- формировать представление о числовом ряде; о порядковом счете.
- развивать умение непосредственно сравнивать предметы по длине, ширине, высоте, толщине;
- раскладывать до 5 предметов в возрастающем порядке, выражать в речи соотношение между ними.
- формировать представления о плоских геометрических фигурах: квадрате, прямоугольнике, овале и объемных фигурах: цилиндре, конусе, призме, пирамиде;
- развивать умение находить в окружающей обстановке предметы, сходные по форме.
- развивать умение устанавливать пространственно-временные отношения (впереди – сзади – между, справа – слева, вверху – внизу, раньше – позже и т.д.);
- совершенствовать умение двигаться в указанном направлении, определять положение того или иного предмета в комнате по отношению к себе;
- формировать представление о плане-карте, учить ориентироваться по элементарному плану;
- расширять представления детей о частях суток, развивать умение устанавливать их последовательность.

- **воспитательные:**

- Развивать любознательность, активность и инициативность детей в различных видах деятельности (познавательно-исследовательской деятельности, игре, общении и др.).
- Воспитывать нравственно-волевые качества личности (произвольность поведения, умение целенаправленно владеть волевыми усилиями, устанавливать правильные отношения со взрослыми и сверстниками, договариваться, уважать интересы и чувства других).
- Воспитывать положительное отношение к миру, другим людям и самому себе.

- **развивающие:**

- Развивать мыслительные операции и логические способы познания математических свойств и отношений (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, абстрагирование, сериация, конкретизация, аналогия).
- Развивать сенсорные процессы и способы познания математических свойств и отношений (обследование, группировка, упорядочение, разбиение), вариативное мышление, воображение, творческие способности.
- Развивать находчивость, смекалку, сообразительность, стремление к поиску нестандартных решений задач.
- Развивать мелкую моторику рук детей.
- Формировать умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.

### **3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

#### **Ожидаемые результаты реализации образовательной программы**

По итогам обучения по дополнительной общеобразовательной программе «Занимательная математика для дошкольников» ожидается, что обучающиеся способны:

- считать в пределах 8, отсчитывать 8 предметов от большего количества, соотносить запись чисел 1-8 с количеством предметов;
- уметь находить место предмета в ряду, отвечать на вопрос: «На котором месте справа (слева)?»;
- уметь располагать числа по порядку от 1 до 8;
- уметь узнавать и называть квадрат, прямоугольник, овал; находить в окружающей обстановке предметы, сходные по форме;
- уметь непосредственно сравнивать предметы по длине, ширине, высоте, толщине;
- уметь раскладывать до 5 предметов в возрастающем порядке, выражать в речи соотношение между ними;
- уметь определять направление движения от себя (вверх, вниз, вперед, назад, направо, налево);
- уметь показывать правую и левую руки;
- уметь называть части суток, устанавливать их последовательность.



**4. УЧЕБНЫЙ ПЛАН, УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ  
ПРОГРАММЫ**

**4.1. Учебный план**

№ п/ п	Модули	Вс ег о ча со в	Те ор ия	Пр ак ти ка	Те ку щ ий ко нт ро ль	Пр ом еж ут оч н ы й ко нт ро ль	Ит ог ов ы й ко нт ро ль
	Повторение	8	4	4	1	0	0
	Раньше, позже	2	1	1	1	0	0
	Счет до четырех. Число и цифра 4	4	2	2	1	0	0
	Квадрат	2	1	1	1	0	0
	Куб	2	1	1	1	0	0
	Вверх, внизу	2	1	1	1	0	0
	Сравнение по ширине	2	1	1	1	0	0
	Счет до пяти. Число и цифра 5	2	1	1	1	0	0
	Овал	2	1	1	1	0	0
	Внутри, снаружи	2	1	1	1	0	0
	Впереди, сзади, между	2	1	1	1	0	0
	Пара	2	1	1	1	0	0
	Прямоугольник	2	1	1	1	0	0
	Повторение	5	3	2	1	0	0
	Промежуточный контроль	1	0	1	0	1	0
	Ритм (поиск и составление закономерностей)	4	2	2	1	0	0
	Счет до шести. Число и цифра 6	4	2	2	1	0	0
	Порядковый счет	3	1	2	1	0	0
	Сравнение по длине	2	1	1	1	0	0
	Счет до семи. Число и цифра 7	2	1	1	1	0	0
	Числа и цифры 1-7	2	1	1	1	0	0
	Сравнение по толщине	2	1	1	1	0	0

	Сравнение по высоте	2	1	1	1	0	0
	План (карта путешествий)	4	2	2	1	0	0
	Счет до восьми. Число и цифра 8	2	1	1	1	0	0
	Цилиндр	2	1	1	1	0	0
	Конус	2	1	1	1	0	0
	Призма и пирамида	2	1	1	1	0	0
	Геометрические тела	2	1	1	1	0	0
	Повторение	8	0	8	1	0	0
	Итоговая контроль — финальная педагогическая диагностика	1	0	1	0	0	1
	<b>ИТОГО</b>	<b>84</b>	<b>37</b>	<b>47</b>	<b>18</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

**4.1.1. Рабочая программа модулей дополнительной общеобразовательной программы «Занимательная грамота для дошкольников»**

## **Тема 1. Повторение**

(всего 8 акад. ч.: теория – 4 ч., практика – 4 ч.)

Теория – 4 часа

Цель темы:

Актуализация и систематизация базовых математических представлений у детей:  
знания о числах от 1 до 3 и соответствующих цифрах;  
умение считать до трёх, соотносить количество предметов с цифрой;  
умение сравнивать численность групп предметов с помощью счёта и составления пар;  
представления о сравнении предметов по длине (длиннее – короче);  
знания о плоских геометрических фигурах (круг, квадрат, треугольник);  
понимание пространственных отношений (на, над, под; слева, справа, посередине);  
развитие мыслительных операций (анализ, сравнение, классификация), внимания,  
памяти, речи, воображения;  
формирование опыта самоконтроля и выявления причины ошибки.

Изучаемый материал:

Числа и цифры 1–3:

Число — это количество предметов.

Цифра — знак, которым обозначают число.

Соотнесение количества предметов (1, 2, 3) с соответствующей цифрой.

Сравнение групп предметов: «больше», «меньше», «столько же» — с помощью счёта и  
составления пар.

Сравнение по длине:

Предметы могут отличаться по длине: один — длиннее, другой — короче.

Способы сравнения: наложение и приложение.

Использование слов: «длинный», «короткий», «одинаковые по длине».

Геометрические фигуры:

Круг — нет углов, можно катать.

Квадрат — 4 стороны, 4 угла, все стороны одинаковые.

Треугольник — 3 угла, 3 стороны.

Распознавание фигур в окружающих предметах.

Пространственные отношения:

Вертикальные: на, над, под.

Горизонтальные: слева, справа, посередине.

Умение ориентироваться на плоскости (лист, стол, игровое поле).

Мыслительные операции и навыки:

Анализ — выделение признаков предмета (цвет, форма, размер, количество).

Сравнение — установление сходства и различия.

Классификация — объединение предметов по общему признаку.

Самоконтроль — проверка своего действия и исправление ошибок.

**Практика – 4 часа**

**Формы проведения практики:**

**Игра «Сосчитай предметы»**

- На столе разложены группы предметов (1–3 шт.).
- Ребёнок считает предметы и подбирает соответствующую цифру.
- Вопросы: «Сколько мишек?», «Какая цифра показывает это количество?»

**Игра «Найди пару»**

- Карточки с цифрами и картинками с разным количеством предметов.
- Задача — соединить цифру с нужным количеством.
- Вариант: сравнение двух групп предметов — «Где больше?», «Поровну ли?»

**Игра «Найди лишнее»**

- Предлагаются 4 карточки: 3 — с одинаковым признаком (например, форма), 1 — отличается.
- Ребёнок должен найти «лишний» предмет и объяснить свой выбор.

**Игра «Нарисуй картину»**

- Дети располагают геометрические фигуры на листе по инструкции:  
«Положи квадрат внизу, круг — над квадратом, треугольник — слева от круга».
- Закрепляется ориентировка на плоскости и знание фигур.

**Игра «Магазин»**

- Ролевая игра: покупатель и продавец.
- Покупатель «покупает» 2 яблока, 1 грушу — считает, называет цифру.
- Продавец проверяет: «Ты дал столько, сколько просил?»
- Дополнительно: «Положи товар на полку», «Поставь корзину под стол».

**Игра «Соберём фигурный коврик»**

- Из набора геометрических фигур дети составляют узор или «коврик».
- Обсуждение: «Какие фигуры ты использовал?», «Почему выбрал именно их?»

**Игра «Все по местам!»**

- На столе — цифры и карточки с предметами.
- Ребёнок раскладывает карточки под нужной цифрой.
- Проверка: «Под цифрой 3 — три гриба. Верно!»

**Игра «Кто где спрятался?»**

- Игрушка спрятана под столом, на шкафу, над доской.
- Дети ищут по словесной инструкции, используя пространственные предлоги.

**Игра «Посади пассажиров»**

- На «автобусе» (карточка с тремя окнами) дети рассаживают пассажиров:  
«Мишку — слева, зайчика — справа, кота — посередине».
- Развитие пространственного мышления и речи.

**Итоговое обсуждение каждого занятия:**

- Воспитатель задаёт вопросы: «Что мы делали сегодня?», «Что получилось лучше всего?», «Что было трудно?»

— Создаётся «ситуация успеха» — каждый ребёнок получает похвалу за участие и усилия.

## **Тема 2. Раньше, позже**

(всего 2 акад. ч.: теория – 1 ч., практика – 1 ч.)

Теория – 1 час

Цель темы:

Формирование у детей представлений об изменении предметов со временем и временных отношениях «раньше — позже» («сначала — потом»); развитие умения понимать и правильно употреблять в речи слова «раньше», «позже»; обучение составлению сериационных (последовательных) рядов на основе временных признаков; развитие логического мышления, внимания, памяти и речи.

Изучаемый материал:

Временные отношения:

Время — это то, что идёт непрерывно: сначала что-то происходит, потом — другое.

События и предметы могут меняться со временем: растение сначала маленькое, потом — большое; яблоко сначала зелёное, потом — красное.

Слова «раньше» и «позже» помогают описать, что было первым, а что — потом.

Сериация по времени:

Можно выстроить картинки или события в порядке их происхождения: от самого раннего к самому позднему.

Такой порядок называется сериационным рядом.

Пример: «Сначала семечко, потом росток, потом цветок, потом плод».

Сравнение групп предметов:

Повторение понятий «один» и «много».

Сравнение количества предметов с помощью составления пар (без счёта) и пересчёта (с использованием чисел).

Мыслительные операции:

Анализ — выделение изменений во времени.

Сравнение — установление различий между «до» и «после».

Классификация — объединение событий по временному признаку.

Практика – 1 час

Формы проведения практики:

Игра «Фотографии»

— Детям показывают серию изображений одного объекта в разные моменты времени (например, цыплёнок → курица, семечко → дерево).

— Задание: расположить фотографии в правильном порядке — от «раньше» к «позже».

— Вопросы: «Что было сначала?», «Что изменилось?», «Почему так произошло?»

Игра «Назови правильно»

— Воспитатель описывает ситуацию: «Миша сначала надел шапку, потом — шарф».

— Ребёнок должен повторить или придумать свою фразу с использованием слов «раньше», «позже», «сначала», «потом».

#### Игра «Разложи по порядку»

— На столе — карточки с этапами развития (например, яйцо → цыплёнок → курица).

— Ребёнок раскладывает их в логической последовательности и объясняет выбор.

#### Игра «Дикие — домашние»

— Дети делятся на две команды: «домашние животные» и «дикие».

— По сигналу они двигаются по разным дорожкам, считая количество шагов или предметов.

— Затем сравнивают: «У кого больше?», «Поровну ли?» — с использованием пар или счёта.

#### Итоговое обсуждение:

— «Что мы сегодня учились делать?», «Как понять, что было раньше, а что — позже?», «Когда мы говорим “сначала”, а когда — “потом”?»

### **Тема 3. Счёт до четырёх. Число и цифра 4**

(всего 4 акад. ч.: теория – 2 ч., практика – 2 ч.)

Теория – 2 часа

Цель темы:

Формирование у детей представления о числе и цифре 4; развитие умения считать до четырёх, соотносить цифру 4 с количеством предметов; закрепление понимания образования последующего числа из предыдущего ( $3 + 1 = 4$ ); развитие мыслительных операций, внимания и речи.

Изучаемый материал:

Число 4:

Число 4 обозначает количество: 4 яблока, 4 кубика, 4 птицы.

Чтобы получить 4, нужно к трём прибавить один:  $3 + 1 = 4$ .

Число 4 больше, чем 1, 2 и 3.

Цифра 4:

Цифра 4 — это знак, которым записывают число четыре.

Внешний образ: «острый локоть оттопырила» — запоминается через образ.

Цифру 4 можно найти среди других цифр и соотнести с группой из четырёх предметов.

Сравнение групп:

Группы из 4 предметов можно сравнивать с другими группами: «больше», «меньше», «столько же».

Сравнение проводится двумя способами:

Составление пар (без счёта);

Пересчёт (с использованием чисел).

Дополнительные навыки:

Сравнение предметов по высоте (высокий — низкий).

Продолжение закономерности: чередование фигур по цвету (красный — синий — красный — ?).

Мыслительные операции:

Анализ — выделение количества и формы.

Сравнение — установление равенства/неравенства групп.

Обобщение — понимание, что разные предметы могут быть объединены числом.

Практика – 2 часа

Формы проведения практики:

Игра «Покупаем подарки на День Рождения»

— Дети выбирают подарки для друзей: 1 мяч, 2 книжки, 3 машинки, 4 конфеты.

— Считают и подбирают карточку с нужной цифрой.

Игра «Вручаем подарки»

— На столе — 3 подарка. Воспитатель: «Нужно добавить ещё один, чтобы стало 4».

— Ребёнок выполняет действие и объясняет: «Было три, добавил один — стало четыре».

Игра «Уберём игрушки»

— В комнате разбросаны игрушки. Задание: собрать ровно 4 кубика, 4 машинки и т.д.

— После — найти цифру 4 и положить рядом.

Игра «Выложи узор»

— Дети выкладывают цепочку из цветных фигур по образцу:

— Продолжают ряд, соблюдая закономерность.

— Работают в парах: один выкладывает, другой проверяет.

Игра «Сравни по высоте»

— Предлагаются 4 башни из кубиков разной высоты.

— Задание: расставить их от самой низкой к самой высокой.

Итоговое обсуждение:

— «Сколько стало, когда мы добавили один?», «Как выглядит цифра 4?», «Где мы встречаем число 4 в жизни?»

#### **Тема 4. Квадрат**

(всего 2 акад. ч.: теория – 1 ч., практика – 1 ч.)

Теория – 1 час

Цель темы:

Формирование у детей представления о квадрате как геометрической форме; развитие умения распознавать квадрат среди других фигур (круг, треугольник); знакомство с основными свойствами квадрата; развитие аналитического мышления и речи.

Изучаемый материал:

Квадрат — геометрическая фигура:

У квадрата 4 стороны и 4 угла.

Все стороны квадрата одинаковые по длине.

Квадрат — это не круг (нет углов) и не треугольник (у него 3 угла).

Свойства квадрата:

Можно проверить равенство сторон с помощью наложения или приложения полосок.

Квадрат не катится — потому что у него углы.

Квадрат в окружающем мире:

Примеры: плитка, окно, салфетка, кубик (вид спереди), книга.

Дети учатся находить квадратную форму в быту.

Связь с другими понятиями:

Счёт до 4 (по количеству сторон и углов).

Сравнение по длине (стороны одинаковые → «равные»).

Мыслительные операции:

Анализ — выделение признаков фигуры.

Сравнение — отличие квадрата от круга и треугольника.

Обобщение — понимание, что разные предметы могут быть квадратными.

Практика – 1 час

Формы проведения практики:

Игра «Назови магазин»

— На витрине — предметы разной формы.

— Задание: выбрать только те, что квадратные, и «купить» их.

— Вопросы: «Почему ты выбрал этот предмет?», «Чем он похож на квадрат?»

Игра «Полоски»

— Дети получают 4 одинаковые полоски.

— Конструируют из них квадрат, проверяя, что все стороны равны.

— Обсуждение: «Почему получился квадрат, а не прямоугольник?»

Игра «Вывеска»

— На столе — набор фигур: круги, треугольники, квадраты.

— Задание: выбрать только квадраты и «повесить» на магазин как вывеску.

Игра «Квадрат в доме»

— Дети ходят по группе и находят предметы квадратной формы: часы, рамка, коробка.

— Называют их и объясняют выбор.

Итоговое обсуждение:

— «Сколько углов у квадрата?», «Могут ли стороны быть разными?», «Что будет, если одну сторону удлинить?»

## Тема 5. Куб

(всего 2 акад. ч.: теория – 1 ч., практика – 1 ч.)

Теория – 1 час

Цель темы:

Формирование у детей представления о кубе как объёмной геометрической фигуре;

развитие умения распознавать куб среди других тел (шар, цилиндр); знакомство с основными свойствами куба; развитие пространственного мышления и речи.

Изучаемый материал:

Куб — объёмная фигура:

Куб — это трёхмерный предмет: у него есть длина, ширина и высота.

Все грани куба — квадраты.

У куба 6 граней, 8 вершин, 12 рёбер (на уровне восприятия: «много сторон», «не катится»).

Сравнение с шаром:

Шар — круглый, гладкий, катится.

Куб — угловатый, не катится, стоит устойчиво.

Оба могут быть одного цвета или размера, но форма разная.

Куб в окружающем мире:

Примеры: кубики для строительства, коробка, игральный кубик, сахар-рафинад.

Дети учатся отличать куб от квадрата: квадрат — плоский, куб — объёмный.

Связь с другими понятиями:

Счёт до 4 и 6 (грани, рёбра).

Сравнение по высоте (кубы могут быть разного размера).

Пространственные отношения: «поставь куб на стол», «положи под стул».

Мыслительные операции:

Анализ — выделение формы и свойств.

Сравнение — куб - шар, куб - квадрат.

Обобщение — понимание объёмности.

Практика – 1 час

Формы проведения практики:

Игра «Покупка подарка»

— Дети выбирают подарок: кубик или шарик.

— Обосновывают выбор: «Я беру кубик, потому что он не катится и не упадёт».

Игра «Построй дом»

— Из кубиков дети строят дом или башню.

— Сравнивают по высоте: «Чья башня выше?», «Сколько кубиков использовал?»

Игра «Фотоателье»

— Дети «фотографируют» куб с разных сторон.

— Обсуждают: «Что видно спереди?» — квадрат.

— Делят вывод: куб состоит из квадратов.

Игра «Найди предмет»

— В группе спрятаны предметы разной формы.

— Задание: найти только кубы и объяснить, почему они кубы.

### **Игра «Куб или не куб?»**

- Воспитатель показывает предметы: коробка, мяч, банка, кубик.
  - Дети поднимают карточку «да» или «нет» и аргументируют.
- Итоговое обсуждение:
- «Почему куб не катится?», «Чем куб отличается от квадрата?», «Где мы видим кубы дома?»

### **Тема 6. Вверху, внизу**

(всего 2 акад. ч.: теория – 1 ч., практика – 1 ч.)

Теория – 1 час

Цель темы:

Уточнение и закрепление пространственных отношений «вверху — внизу», «верхний — нижний»; формирование умения понимать и правильно употреблять эти слова в речи; развитие пространственной ориентировки, внимания, памяти и логического мышления.

Изучаемый материал:

Пространственные отношения:

Слова «вверху» и «внизу» описывают положение предмета относительно другого объекта или поверхности.

«Верхний» — тот, что находится выше; «нижний» — тот, что ниже.

Эти понятия применяются как к расположению на листе, так и в реальном пространстве (на полке, на столе, в шкафу и т.д.).

Связь с другими темами:

Повторение геометрических фигур (круг, квадрат, треугольник).

Сравнение групп предметов по количеству («столько же», «больше», «меньше»).

Использование счёта до 4–5 при расстановке предметов.

Мыслительные операции:

Анализ — выделение положения предмета.

Сравнение — установление различий между «верхом» и «низом».

Обобщение — применение понятий в разных ситуациях.

Практика – 1 час

Формы проведения практики:

#### **Игра «Расставь посуду»**

- Дети расставляют чашки, тарелки и стаканы на двухъярусную тележку:

«Поставь чашку вверху, а тарелку — внизу».

— Вопросы: «Что находится вверху?», «Где нижняя полка?»

#### **Игра «Накрой на стол»**

— На столе — салфетка. Ребёнок кладёт столовые приборы:

«Вилку — вверху, ложку — внизу».

— Закрепляется умение следовать инструкции и использовать пространственные слова.

### Игра «Что где?»

— Воспитатель прячет игрушку: «Мишка спрятался вверху — на шкафу».

— Дети ищут предмет и описывают его местоположение.

### Игра «Разложи по порядку»

— На листе — две полосы: верхняя и нижняя.

— Задание: «Положи квадрат вверху, треугольник — внизу».

— Проверка: «Почему ты так разложил?»

### Итоговое обсуждение:

— «Где мы ставим верхние вещи?», «Как сказать, где лежит книга — если она на полу?»

## **Тема 7. Сравнение по ширине**

(всего 2 акад. ч.: теория – 1 ч., практика – 1 ч.)

Теория – 1 час

Цель темы:

Формирование умения сравнивать предметы по ширине с помощью наложения и приложения; развитие понимания и правильного употребления слов «широкий — узкий», «шире — уже»; развитие глазомера, аналитического мышления и речи.

Изучаемый материал:

Сравнение по ширине:

Ширина — это расстояние от одного края предмета до другого (по горизонтали).

Чтобы сравнить, предметы нужно приложить друг к другу или наложить.

Если один предмет выступает за край другого — он шире.

Словарь:

Широкий — занимает больше места по горизонтали.

Узкий — занимает меньше места.

Однаковые по ширине — края совпадают.

Связь с другими темами:

Счёт до 4–5 (при раскладывании полосок).

Закономерности (чередование широких и узких полос).

Пространственные отношения («между», «рядом»).

Мыслительные операции:

Анализ — выделение признака «ширина».

Сравнение — установление различий.

Классификация — группировка по ширине.

Практика – 1 час

Формы проведения практики:

Игра «Переправа»

— Дети выбирают мостик для переправы:

«По какому мостику легче пройти — по широкому или узкому?»

— Обсуждение: «Почему широкий безопаснее?»

Игра «Строим плот»

— Из деревянных дощечек разной ширины дети собирают плот.

— Сравнивают: «Эта дощечка уже, чем та».

— Учатся подбирать одинаковые по ширине.

Игра «Одеяла»

— Предлагаются «одеяла» (тканевые полосы) для кукол разного размера.

— Задание: «Подбери широкое одеяло для большой куклы, узкое — для маленькой».

Игра «Полотенца»

— Дети развешивают полотенца на верёвку:

«Сначала широкое, потом узкое, потом снова широкое...»

— Продолжают закономерность.

Итоговое обсуждение:

— «Как узнать, что предмет шире?», «Где в жизни мы встречаем широкие и узкие вещи?»

## **Тема 8. Счёт до пяти. Число и цифра 5**

(всего 2 акад. ч.: теория – 1 ч., практика – 1 ч.)

Теория – 1 час

Цель темы:

Формирование представления о числе и цифре 5; развитие умения считать до пяти, соотносить цифру 5 с количеством предметов; закрепление образования последующего числа ( $4 + 1 = 5$ ); развитие внимания, памяти и речи.

Изучаемый материал:

Число 5:

Обозначает количество: 5 ягод, 5 пальцев, 5 машинок.

Образуется из  $4 + 1$ .

Больше, чем 1, 2, 3, 4.

Цифра 5:

Внешний образ: «цифра 5 присела на пятку» — запоминается через ассоциацию.

Умеет «стоять» среди других цифр и обозначать пять предметов.

Сравнение групп:

Группы из 5 предметов можно сравнивать с другими: «больше», «меньше», «столько же».

Используются два способа: счёт и составление пар.

Дополнительно:

Ориентировка на плоскости: «слева», «справа».

Повторение геометрических фигур.

Мыслительные операции:

Анализ — выделение количества.

Сравнение — установление численных различий.

Обобщение — понимание числа как абстрактного понятия.

Практика – 1 час

Формы проведения практики:

Игра «Билет на поезд»

— Дети получают «билет» с цифрой.

— Чтобы сесть в вагон, нужно найти карточку с пятью предметами.

— Проверка: «У тебя 5 яблок? Тогда проходи!»

Игра «По ягоды»

— Дети собирают ягоды в корзинку: сначала 4, потом добавляют 1.

— Считают: «1, 2, 3, 4, 5 — стало пять!»

— Находят цифру 5 и кладут рядом.

Игра «Ягодка для мамы»

— Ребёнок выбирает пять ягод для подарка.

— Объясняет: «Я взял пять, потому что мама любит много ягод».

Игра «Вкусные ягоды»

— На столе — карточки с цифрами и ягодами.

— Задание: «Положи столько ягод, сколько показывает цифра».

— Особое внимание — цифре 5.

Итоговое обсуждение:

— «Как получить число 5?», «Где в жизни мы встречаем пять предметов?»

## Тема 9. Овал

(всего 2 акад. ч.: теория – 1 ч., практика – 1 ч.)

Теория – 1 час

Цель темы:

Формирование представления об овале как геометрической форме; развитие умения распознавать овал среди других фигур (круг, квадрат, треугольник); развитие аналитического мышления и речи.

Изучаемый материал:

Овал — геометрическая фигура:

Похож на вытянутый круг.

Нет углов, но не катится, как круг (из-за формы).

Отличается от круга: у круга все точки на одинаковом расстоянии от центра, у овала — нет.

Свойства овала:

Гладкий, без углов.

Длиннее в одном направлении, чем в другом.

Может быть большим и маленьким, широким и узким.

Овал в окружающем мире:

Яйцо, озеро на карте, зеркало, воздушный шарик, овощи (огурец, кабачок).

Дети учатся находить овальные предметы в быту.

Связь с другими темами:

Счёт до 5 (при раскладывании овальных карточек).

Пространственные отношения («внутри», «снаружи»).

Мыслительные операции:

Анализ — выделение формы.

Сравнение — отличие от круга.

Обобщение — понимание формы в разных предметах.

Практика – 1 час

Формы проведения практики:

Игра «Посадка в поезд»

— Билеты — геометрические фигуры.

— Чтобы сесть, нужно выбрать овал и назвать его.

— Вопрос: «Почему это не круг?»

Игра «Наведём порядок»

— На столе — смешанные фигуры.

— Задание: «Разложи: круги — в красную коробку, овалы — в синюю».

— Обсуждение: «Чем похожи круг и овал? Чем отличаются?»

Игра «Положи в коробку»

— Дети выбирают только овальные предметы (картинки или модели) и кладут в коробку.

— Объясняют выбор: «Это яйцо — оно овальное».

Игра «На полянке»

— На «полянке» (ковре) — овальные листья, круглые цветы, квадратные камни.

— Задание: «Собери только овальные листья».

— Развитие внимания и классификации.

Итоговое обсуждение:

— «Может ли овал катиться?», «Чем овал похож на круг?», «Где мы видим овалы дома?»

## Тема 10. Внутри, снаружи

(всего 2 акад. ч.: теория – 1 ч., практика – 1 ч.)

Теория – 1 час

Цель темы:

Уточнение и закрепление понимания слов «внутри» и «снаружи»; формирование умения правильно употреблять эти слова в речи; развитие пространственного мышления, внимания и воображения.

Изучаемый материал:

Пространственные отношения:

«Внутри» — находится в пределах замкнутого пространства (в коробке, в доме, в круге).

«Снаружи» — находится за пределами этого пространства.

Эти понятия применимы к контейнерам, комнатам, геометрическим фигурам на листе.

Примеры:

Мишка внутри домика, а зайчик — снаружи.

Фишка внутри круга, а кубик — снаружи.

Связь с другими темами:

Повторение овала и других фигур («внутри овала»).

Счёт до 5 («сколько предметов внутри коробки?»).

Сравнение по размеру («большой предмет не помещается внутри маленькой коробки»).

Мыслительные операции:

Анализ — определение границ пространства.

Сравнение — положение относительно границы.

Обобщение — применение понятий в разных контекстах.

Практика – 1 час

Формы проведения практики:

Игра «Белочки»

— Дети изображают белочек, которые прячут орешки:

«Положи орешек внутрь дупла (коробки)».

— Затем: «Теперь возьми орешек снаружи».

Игра «Бабушкины запасы»

— На столе — корзина и предметы (овощи, фрукты).

— Задание: «Что внутри корзины? Что снаружи?»

— Считают: «Внутри — 3 яблока, снаружи — 2 груши».

Игра с обручем:

— На полу — обруч.

— Дети кладут игрушки: «Мишка — внутри, машинка — снаружи».

— Проверяют друг друга.

Игра «Найди ошибку»:

— Воспитатель намеренно кладёт предмет не туда: «Я положила шарик внутрь коробки, но крышка закрыта — видно шарик снаружи!»

— Дети исправляют ошибку и объясняют.

Итоговое обсуждение:

— «Что значит “внутри”?», «Может ли быть что-то одновременно внутри и снаружи?», «Где ты находишься сейчас — внутри или снаружи группы?»

## Тема 11. Впереди, сзади, между

(всего 2 акад. ч.: теория – 1 ч., практика – 1 ч.)

Теория – 1 час

Цель темы:

Формирование умения понимать и правильно употреблять в речи пространственные предлоги «впереди», «сзади», «между»; развитие пространственного мышления и ориентировки в окружающем пространстве.

Изучаемый материал:

Пространственные отношения:

- «Впереди» — ближе к тому, куда смотрит или движется человек/предмет.
- «Сзади» — дальше от направления взгляда или движения.
- «Между» — находится посередине двух объектов.

Связь с другими пространственными понятиями:

- Уточнение и закрепление понятий «слева», «справа», «посередине».
- Использование пространственных предлогов в связной речи: «Маша стоит перед Пети», «Кукла лежит между мишкой и зайцем».

Практика – 1 час

Формы проведения практики:

- Игра «Дорога к платформе»:
  - Дети выстраивают поезд из игрушек и определяют, кто впереди, кто сзади, кто между.
  - Вопросы: «Кто едет впереди?», «Кто между зайцем и медведем?»
- Игра «Репка»:
  - Разыгрывается сценка по сказке. Дети называют, кто стоит впереди, сзади, между персонажами.
- Упражнение «Что изменилось?»:
  - Расставлены игрушки в определённом порядке. После отворачивания ребёнка меняется положение одной.
  - Задача: описать новое расположение с использованием предлогов.
- Игра «Поставь правильно»:
  - Воспитатель даёт инструкции: «Поставь машинку перед кубиком», «Положи книгу между двумя мишками».
- Игра «Фотограф»:
  - Ребёнок «фотографирует» сцену глазами, затем описывает расположение предметов, используя пространственные предлоги.

## Тема 12. Пара

(всего 2 акад. ч.: теория – 1 ч., практика – 1 ч.)

Теория – 1 час

Цель темы:

Формирование понимания слова «пара» как двух предметов, объединённых общим

признаком (форма, цвет, назначение); развитие умения группировать и сравнивать предметы по признакам.

Изучаемый материал:

Понятие «пара»:

- Пара — это два одинаковых или подходящих друг к другу предмета (варежки, носки, лыжи).
- Предметы в паре могут быть одинаковыми по форме, цвету, размеру или функции.

Сравнение и классификация:

- Не всякие два предмета — пара: важно наличие общего признака.
- Умение объяснять, почему два предмета составляют пару.

Практика – 1 час

Формы проведения практики:

- Игра «Собираемся на каток»:
  - На столе разложены варежки, коньки, шапки. Дети выбирают пары и объясняют свой выбор.
- Игра «Подбери лыжи»:
  - Среди разных лыж нужно найти две одинаковые по длине и цвету.
- Игра «Найди варежку»:
  - На полу разбросаны варежки. Ребёнок находит вторую к имеющейся и объясняет: «Это пара, потому что они одинаковые».
- Упражнение «Пары на картинке»:
  - Рассматривание иллюстраций: «Найди пары обуви», «Какие носки подходят друг к другу?»
- Игра «Собери пару»:
  - Карточки с изображениями предметов. Ребёнок соединяет пары и называет общий признак.

### **Тема 13. Прямоугольник**

(всего 2 акад. ч.: теория – 1 ч., практика – 1 ч.)

Теория – 1 час

Цель темы:

Формирование представления о прямоугольнике как геометрической фигуре; умение распознавать прямоугольник среди других фигур и в предметах окружающей среды.

Изучаемый материал:

Свойства прямоугольника:

- Прямоугольник — это фигура с четырьмя углами и четырьмя сторонами.
- Противоположные стороны прямоугольника равны: две длинные и две короткие.

Сравнение с квадратом:

- У квадрата все стороны одинаковые, а у прямоугольника — нет.
- И квадрат, и прямоугольник — четырёхугольники.

Предметы прямоугольной формы:

- Дверь, окно, книга, тетрадь, коробка.

Практика – 1 час

Формы проведения практики:

- Игра «Билеты в театр»:

— Билеты — геометрические фигуры. Ребёнок выбирает только прямоугольники.

- Игра «Подбери по форме»:

— На столе предметы разной формы. Ребёнок выбирает только прямоугольные и объясняет выбор.

- Упражнение «Прямоугольник и квадрат»:

— Сравнение фигур: «Чем похожи? Чем отличаются?»

- Игра «Мост»:

— Дети строят мост из прямоугольных дощечек, обсуждая ширину и длину.

- Игра «Тропинка»:

— Выкладывание дорожки из прямоугольных карточек, чередуя по цвету или размеру.

## **Тема 14. Повторение**

(всего 5 акад. ч.: теория – 3 ч., практика – 2 ч.)

Теория – 3 часа

Цель темы:

Систематизация и закрепление знаний по пройденным темам: временные и пространственные отношения, числа 1–5, геометрические фигуры (квадрат, прямоугольник, овал, куб), понятие «пара», сравнение по длине, ширине, высоте.

Изучаемый материал:

Обобщение ключевых понятий:

- Время: «раньше — позже», «сначала — потом».
- Пространство: «вверху — внизу», «внутри — снаружи», «впереди — сзади — между».
- Числа и цифры 1–5: счёт, соотнесение количества и цифры, числовой ряд.
- Геометрические фигуры: квадрат, прямоугольник, овал, куб — свойства и различия.
- Сравнение: по длине (длинный/короткий), ширине (широкий/узкий), высоте (высокий/низкий).
- Пара — два одинаковых или подходящих предмета.

Практика – 2 часа

Формы проведения практики:

- Игра «Фотографии»:

— Расстановка картинок по порядку: «что было раньше, что позже».

- Игра «Магазин»:

— Покупка «товаров» с использованием счёта до 5, сравнения по размеру, выбора по форме.

- Игра «Выбираем подарок»:  
— Выбор предметов прямоугольной формы, парных предметов, счёта до 5.
- Игра «Идем в гости»:  
— Дети несут «подарки»: «одну пару варежек», «пять яблок», «прямоугольную коробку».
- Игра «Разложи по полкам»:  
— Верхняя полка — «всё круглое», нижняя — «всё квадратное», средняя — «всё овальное».
- Упражнение «Назови правильно»:  
— Ответы на вопросы: «Что внутри коробки?», «Кто стоит между мишкой и зайцем?»

## **Тема 15. Промежуточный контроль**

(всего 1 акад. ч.: теория – 0 ч., практика – 1 ч.)

Практика – 1 час

Цель темы:

Диагностика уровня усвоения материала по темам 1–17; выявление пробелов в знаниях; оценка умений: счёт до трёх, соотнесение цифры и количества, узнавание форм (круг, треугольник), ориентировка в пространстве, сравнение по длине и количеству.

Формы проведения практики: моделирование несложных игровых, диагностических ситуаций, в которых дети непосредственно участвуют.

## **Тема 16. Ритм (поиск и составление закономерностей)**

(всего 4 акад. ч.: теория – 2 ч., практика – 2 ч.)

Теория – 2 часа

Цель темы:

Формирование умения видеть, продолжать и самостоятельно составлять простейшие ритмические закономерности (чередование по цвету, форме, размеру); развитие логического мышления, внимания и способности к обобщению.

Изучаемый материал:

Понятие ритма и закономерности:

- Ритм — это повторяющийся порядок ( чередование) элементов.
- Закономерность может быть по цвету (красный — синий — красный — синий...), по форме (круг — квадрат — круг — квадрат...) или по размеру (большой — маленький...).

Способы работы с ритмом:

- Наблюдение за повторяющимися явлениями в природе и жизни (времена года, день и ночь).
- Выделение «правила» ряда: «Что повторяется?», «Какой элемент будет следующим?»
- Составление собственного ритмического ряда по заданному правилу.

Связь с другими темами:

- Использование знаний о геометрических фигурах, цветах, числах при построении ритма.
- Применение ритма в узорах, орнаментах, музыке и движении.

Практика – 2 часа

Формы проведения практики:

- Игра «Художники»:
  - Дети создают узоры из геометрических фигур по заданному ритму (например, квадрат — круг — квадрат...).
  - Вопросы: «Какой фигуры не хватает?», «Какой ритм ты использовал?»
- Игра «Орнаменты»:
  - Дети продолжают начатый узор на полоске или коврике.
  - Задание: «Сделай такой же узор у себя».
- Игра «Найди пару»:
  - На столе — карточки с разными ритмами. Ребёнок находит карточку с таким же ритмом.
- Игра «В разном ритме»:
  - Дети двигаются под музыку: хлопок — прыжок — хлопок — прыжок...
  - Затем воспитатель меняет ритм, и дети повторяют новый.
- Игра «Своя улица»:
  - Дети строят «улицу» из домиков разной формы и цвета, соблюдая ритм (например, высокий — низкий — высокий...).
- Упражнение «Выложи орнамент»:
  - По образцу или по словесной инструкции дети выкладывают ритм из цветных палочек или фигур.
- Игра «Построй по образцу»:
  - Дети воспроизводят ритмическую последовательность из кубиков или карточек.

## **Тема 17. Счёт до шести. Число и цифра 6**

(всего 4 акад. ч.: теория – 2 ч., практика – 2 ч.)

Теория – 2 часа

Цель темы:

Формирование представления о числе и цифре 6; умение считать до шести в прямом и обратном порядке, соотносить цифру 6 с количеством предметов; закрепление понятия «на один больше».

Изучаемый материал:

Образование числа 6:

- Число 6 получается, если к 5 добавить 1.
- Число 6 — это «пять и ещё один».

### Цифра 6:

- Внешний вид цифры, ассоциации («цифра-дверной замок», «цифра-улитка»).
- Место цифры 6 в числовом ряду: после 5, перед 7.

### Счёт и количество:

- Соотнесение цифры 6 с группой из шести предметов.
- Сравнение групп: «Где больше — 5 или 6?», «Как уравнять?»

### Связь с другими темами:

- Использование счёта до 6 при сравнении по высоте, при составлении пар, при работе с геометрическими фигурами.

Практика – 2 часа

### Формы проведения практики:

- Игра «Прогулка в лес»:
  - Дети «собирают» 6 грибов, 6 ягод; считают, сколько всего.
  - Вопросы: «Сколько стало, когда добавили ещё один?»
- Игра «Посади дерево»:
  - На полянке — 5 деревьев. Нужно посадить ещё одно и сказать, сколько стало.
  - Обратный счёт: «Срубили одно дерево — сколько осталось?»
- Игра «Вместе веселей!»:
  - Раздаются карточки с цифрами от 1 до 6. Дети находят столько же игрушек.
- Игра «Птицы»:
  - На кормушке — 6 птиц. Дети пересчитывают, называют цифру, сравнивают с другими группами.
- Игра «Строим домики для птиц»:
  - Каждому домику — по одной птице. Всего 6 птиц → 6 домиков.
  - Упражнение на уравнивание количества.
- Игра «Идём гулять»:
  - Дети берут с собой 6 предметов (мяч, лопатка и т.д.), пересчитывают перед выходом.
- Игра «Все по парам»:
  - Из 6 предметов составляют 3 пары; обсуждают: «Сколько пар? Сколько всего предметов?»

## Тема 18. Порядковый счёт

(всего 3 акад. ч.: теория – 1 ч., практика – 2 ч.)

Теория – 1 час

Цель темы:

Формирование понимания разницы между количественным и порядковым счётом; умение называть, кто/что стоит «первым», «вторым»... «шестым»; развитие пространственной ориентировки (слева — справа).

Изучаемый материал:

Порядковый счёт:

- Отвечает на вопрос «Который по счёту?»
- Зависит от направления счёта: «Если считать слева — первый, если справа — шестой».

Связь с количеством:

- Всего предметов — 6, но каждый имеет свой порядковый номер.
- Порядковое числительное меняется от направления, а количество — нет.

Использование в речи:

- «Первый вагон», «второй этаж», «третий справа».
- Уточнение: «Считаем откуда?»

Практика – 2 часа

Формы проведения практики:

- Игра «В магазине»:
  - На полке — 6 игрушек. Вопросы: «Кто первый? Кто последний? Кто между третьим и пятым?»
  - Меняют направление: «А если считать с другой стороны?»
- Игра «Кубики»:
  - Дети строят башню из 6 кубиков разного цвета.
  - Задания: «Какой кубик третий сверху?», «Поставь красный кубик на пятое место».
- Игра «Найди своё место»:
  - Дети выстраиваются в ряд. Воспитатель даёт задания: «Стань вторым», «Поменяйтесь местами с шестым».
- Игра «Поезд»:
  - Вагоны пронумерованы. Дети рассаживаются по билетам: «Ты едешь в четвёртом вагоне».
- Упражнение «Кто быстрее?»:
  - Дети бегут к флагжку. Затем определяют, кто пришёл первым, вторым и т.д.

### **Тема 19. Сравнение по длине**

(всего 2 акад. ч.: теория – 1 ч., практика – 1 ч.)

Теория – 1 час

Цель темы:

Формирование умения сравнивать два и более предметов по длине («длинный — короткий», «длиннее — короче»); развитие глазомера и умения упорядочивать предметы по возрастанию/убыванию длины.

Изучаемый материал:

Способы сравнения:

- Наложение и приложение — точный способ.
- На глаз — приблизительный (развивает глазомер).

Термины:

- «Длинный — короткий» (для двух предметов).

- «Самый длинный», «самый короткий» (для группы).
- «Упорядочить по длине» — выстроить от самого короткого к самому длинному (или наоборот).

Практическое значение:

- Выбор ленты нужной длины, верёвки для игры, доски для моста и т.д.

Практика – 1 час

Формы проведения практики:

- Игра «Сравни»:

— Дети сравнивают две ленты, прикладывая их концами.

— Вопросы: «Какая длиннее? Почему ты так решил?»

- Игра «В магазине»:

— На витрине — ленты разной длины. Задание: «Выбери самую длинную для мамы, самую короткую — для куклы».

- Игра «Покупка лент»:

— Дети работают в парах: один «продавец», другой — «покупатель».

— «Мне нужна лента длиннее, чем эта».

- Упражнение «Выстрой по длине»:

— На столе — 5 полосок разной длины. Дети выкладывают их в порядке возрастания.

- Игра «Мостик»:

— Из палочек или дощечек дети выбирают самую длинную для моста через «речку».

- Игра «Лесенка»:

— Дети строят «лесенку» из полосок: каждая следующая — длиннее предыдущей.

## **Тема 20. Счёт до семи. Число и цифра 7**

(всего 2 акад. ч.: теория – 1 ч., практика – 1 ч.)

Теория – 1 час

Цель темы:

Формирование представления о числе и цифре 7; умение считать до семи в прямом и обратном порядке, соотносить цифру 7 с количеством; закрепление образования числа как «предыдущее + 1».

Изучаемый материал:

Образование числа 7:

- К 6 добавить 1 → получится 7.
- Число 7 — это «шесть и ещё один».

Цифра 7:

- Ассоциации: «коса», «крючок с палочкой».
- Место в числовом ряду: после 6, перед 8.

Счёт и количество:

- Соотнесение цифры 7 с группой из семи предметов (например, семь гномов, семь

цветов радуги).

- Сравнение: « $6 < 7$ », « $7 > 5$ ».

Связь с культурой:

- Сказки и пословицы с числом 7 («Белоснежка и семь гномов», «Семь раз отмерь...»).

Практика – 1 час

Формы проведения практики:

- Игра «Гости»:

— Пришли 6 гостей, потом ещё один. Сколько стало?

— Дети пересчитывают и находят цифру 7.

- Игра «Колпачки»:

— На столе — 7 колпачков разного цвета. Дети надевают их на пальцы и считают.

— Задание: «Сними один — сколько осталось?»

- Игра «Цветы для Белоснежки»:

— Дети собирают 7 цветов, пересчитывают, кладут рядом цифру 7.

- Игра «Сделай бусы»:

— Нанизывают 7 бусин (чередуя цвета или формы по ритму).

— Проверяют: «Сколько всего? Покажи цифру».

- Игра «Семь ступенек»:

— Дети шагают по «ступенькам», считая вслух до 7 и обратно.

- Упражнение «Найди цифру 7»:

— Среди других цифр дети находят 7 и показывают карточку с семью предметами.

## Тема 21. Числа и цифры 1—7

(всего 2 акад. ч.: теория – 1 ч., практика – 1 ч.)

Теория – 1 час

Цель темы:

Закрепление умения считать до 7 в прямом и обратном порядке, соотносить цифры 1—7 с количеством предметов, находить место числа в числовом ряду; развитие навыков сравнения, анализа и обобщения.

Изучаемый материал:

Числовой ряд от 1 до 7:

- Каждое следующее число на 1 больше предыдущего.
- Обратный счёт: 7, 6, 5... используется в играх, при запуске ракеты и т.д.

Соотнесение цифры и количества:

- Цифра 5 — пять яблок, цифра 7 — семь цветов и т.п.
- Умение подбирать нужное количество предметов к цифре и наоборот.

Сравнение и уравнивание групп:

- «Где больше?», «Как сделать поровну?» — двумя способами: добавить или убрать.

Связь с геометрией и величиной:

- Использование знаний о длине, высоте и форме при выполнении заданий с числами.

Практика – 1 час

Формы проведения практики:

- Игра «Цветик-семицветик»:

— Дети собирают лепестки, называя цифру и количество точек на ней.

— Вопросы: «Сколько лепестков уже собрали?», «Какой цифры не хватает?»

- Игра «Засели жильцов в дома»:

— На домиках — цифры от 1 до 7. Дети заселяют нужное количество «жильцов» (игрушек или карточек).

— Задание: «В доме №5 живёт пять котят. Сколько нужно добавить в дом №6?»

- Игра «Подбери ключи»:

— Ключи — геометрические фигуры с цифрами. Дети подбирают ключ к «замку» с соответствующим количеством предметов.

- Игра «Сравни по длине»:

— На столе — 7 полосок разной длины. Дети выстраивают их по порядку и нумеруют от 1 (самая короткая) до 7 (самая длинная).

- Игра «Найди соседей»:

— Воспитатель называет число (например, 5), ребёнок находит карточки с 4 и 6.

## **Тема 22. Сравнение по толщине**

(всего 2 акад. ч.: теория – 1 ч., практика – 1 ч.)

Теория – 1 час

Цель темы:

Формирование умения сравнивать предметы по толщине («толстый — тонкий»); развитие глазомера, умения упорядочивать предметы по возрастанию/убыванию толщины.

Изучаемый материал:

Понятия «толстый» и «тонкий»:

- Толщина — это размер предмета от одной стороны до другой (в поперечнике).
- Сравнение возможно путём приложения или наложения.

Способы сравнения:

- Приложить два предмета рядом — у кого «шире» поперёк, тот и толще.
- Упорядочивание: от самого тонкого к самому толстому.

Практическое применение:

- Выбор карандаша, палочки, стакана и др. в зависимости от толщины.
- Связь с геометрическими телами: цилиндр может быть толстым или тонким.

Практика – 1 час

Формы проведения практики:

- Игра «Строим теремок»:

— Дети выбирают «брёвна» (палочки или цилиндры) разной толщины для

строительства.

— Задание: «Найди самое толстое бревно для фундамента».

• Игра «Лавочки»:

— На столе — карандаши, ручки, палочки разной толщины.

— Дети раскладывают их от самого тонкого к самому толстому и объясняют выбор.

• Игра «Домики для друзей»:

— Каждому «другу» (игрушке) нужен домик с определённой толщиной стен.

— Ребёнок подбирает подходящий дом и объясняет: «Этот дом толще, потому что стены шире».

• Игра «Сравни на ощупь»:

— Дети с закрытыми глазами на ощупь определяют, какой цилиндр толще, и проверяют зрительно.

• Игра «Поставь по порядку»:

— Из набора цилиндров разной толщины дети выстраивают ряд по возрастанию толщины.

### **Тема 23. Сравнение по высоте**

(всего 2 акад. ч.: теория – 1 ч., практика – 1 ч.)

Теория – 1 час

Цель темы:

Закрепление умения сравнивать предметы по высоте («высокий — низкий»); формирование навыка упорядочивания нескольких предметов по высоте; развитие глазомера и пространственного мышления.

Изучаемый материал:

Понятия «высокий» и «низкий»:

- Высота — это размер предмета снизу вверх.
- Сравнение возможно на глаз или путём приложения.

Упорядочивание:

- Выстроить предметы от самого низкого к самому высокому (или наоборот).
- Использование слов: «самый высокий», «самый низкий», «выше всех», «ниже всех».

Связь с числовым рядом:

- Нумерация предметов по высоте: первый — самый низкий, седьмой — самый высокий.

Практика – 1 час

Формы проведения практики:

• Игра «Подбери дома»:

— Дети подбирают домики разной высоты для жителей (например, жирафу — самый высокий дом).

— Вопросы: «Почему этот дом подходит слону?»

- Игра «По росту — становись!»:
  - Дети выстраиваются по росту и называют, кто первый, кто последний.
  - Затем — с игрушками: «Поставь мишку между самым высоким и самым низким».
- Игра «Сруби ёлку»:
  - На «лесной полянке» — ёлки разной высоты.
  - Задание: «Выбери самую высокую ёлку для Нового года», «Найди ёлку пониже».
- Игра «Башни»:
  - Дети строят башни из кубиков разной высоты и сравнивают: «Какая выше? На сколько кубиков?»
- Игра «Высотный дом»:
  - На каждом этаже — разное количество окон. Дети определяют, какой этаж выше/ниже и считают этажи сверху/снизу.

## **Тема 24. План (карта путешествий)**

(всего 4 акад. ч.: теория – 2 ч., практика – 2 ч.)

Теория – 2 часа

Цель темы:

Формирование умения ориентироваться по элементарному плану (схеме), определять взаимное расположение объектов на карте; развитие пространственного мышления и навыков чтения схем.

Изучаемый материал:

Что такое план (карта):

- План — это уменьшенное изображение местности или помещения.
- На плане предметы обозначаются символами или упрощёнными рисунками.

Пространственные отношения на плане:

- «Слева от...», «справа от...», «между...», «напротив...», «рядом с...».
- Умение следовать маршруту: «Иди от дерева к дому, потом поверни направо».

Связь с ранее изученным:

- Использование знаний о геометрических фигурах (дом — квадрат, дерево — круг и ствол и т.д.).
- Применение счёта («пройди 5 шагов», «найди третий дом»).

Практика – 2 часа

Формы проведения практики:

- Игра «Спектакль»:
  - Дети получают план театра и находят своё место: «Твой ряд — второй, место — пятое».
  - Определяют, где сцена, где вход, где гардероб.
- Игра «За грибами»:
  - На карте леса — тропинки, деревья, грибы.
  - Задание: «Иди от домика до большого дуба, поверни налево — там грибы».

- Игра «Карта сокровищ»:
  - Дети следуют по стрелкам и подсказкам: «От флага два шага вперёд, потом один вправо».
  - Находят «клад» и описывают маршрут.
- Игра «Лабиринт»:
  - По плану-схеме дети проводят пальцем или фигуркой по правильному пути.
  - Вопросы: «Куда нужно свернуть?», «Что находится справа от тебя?»
- Игра «Строители»:
  - По плану дети расставляют мебель в «комнате»: «Поставь стол напротив окна», «Кровать — слева от шкафа».
- Игра «Геометрическое домино»:
  - Карточки содержат фрагменты плана. Дети собирают целую карту, объясняя расположение объектов.

## **Тема 25. Счёт до восьми. Число и цифра 8**

(всего 2 акад. ч.: теория – 1 ч., практика – 1 ч.)

Теория – 1 час

Цель темы:

Формирование представления о числе и цифре 8; умение считать до восьми в прямом и обратном порядке, соотносить цифру 8 с количеством предметов; закрепление способа образования числа как «предыдущее + 1».

Изучаемый материал:

Образование числа 8:

- Число 8 получается, если к 7 добавить 1.
- Число 8 — это «семь и ещё один».

Цифра 8:

- Ассоциации: «два кольца», «очки», «снеговик».
- Место цифры 8 в числовом ряду: после 7, перед 9.

Счёт и количество:

- Соотнесение цифры 8 с группой из восьми предметов (например, 8 гостей на балу, 8 цветов в букете).
- Сравнение: « $7 < 8$ », « $8 > 6$ ».

Связь с культурой и жизнью:

- Использование числа 8 в сказках, играх, быту («8 лап у осьминога»).

Практика – 1 час

Формы проведения практики:

- Игра «Кавалеры и дамы»:
  - На бал приглашены 7 пар. Приходит ещё одна пара — сколько стало гостей?
  - Дети пересчитывают и находят цифру 8.

- Игра «Обед в замке»:
  - Нужно накрыть стол на 8 человек. Дети раскладывают столько же тарелок, чашек, приборов.
  - Вопросы: «Хватит ли ложек? Что нужно добавить?»
- Игра «Цветы для мамы»:
  - Дети собирают 8 цветов, считают, кладут рядом цифру 8.
  - Задание: «Убери один цветок — сколько осталось?»
- Игра «Найди цифру 8»:
  - Среди других цифр дети находят 8 и подбирают карточку с восемью предметами.
- Игра «Собери бусы»:
  - Нанизывают 8 бусин по цветовому ритму (например, красный — синий — красный...).
  - Проверяют количество и называют цифру.

## **Тема 26. Цилиндр**

(всего 2 акад. ч.: теория – 1 ч., практика – 1 ч.)

Теория – 1 час

Цель темы:

Формирование представления о цилиндре как геометрическом теле; умение распознавать цилиндрические предметы в окружающей среде; знакомство с основными свойствами цилиндра.

Изучаемый материал:

Свойства цилиндра:

- Цилиндр — объёмная фигура.
- У цилиндра два одинаковых круглых основания и боковая поверхность.
- Цилиндр может катиться — это его важное свойство.

Предметы цилиндрической формы:

- Стакан, банка, рулон бумаги, колонка, бревно.

Сравнение с другими телами:

- Отличие от куба (не катится), от шара (катится во все стороны), от конуса (основание одно).

Практика – 1 час

Формы проведения практики:

- Игра «Магазин»:
  - На витрине — предметы разной формы. Дети выбирают только цилиндрические и объясняют выбор.
  - Вопросы: «Почему это цилиндр?», «Может ли он катиться?»
- Игра «Грузчики»:
  - Дети перемещают «груз» (коробку) с помощью цилиндров-катков.
  - Обсуждение: «Почему цилиндр помогает катить?»

- Игра «Расставь по местам»:
  - На столе — модели геометрических тел. Дети сортируют их: «цилиндры — сюда», «кубы — туда».
  - Называют признаки различия.
- Игра «Фотоателье»:
  - Дети фотографируют «цилиндры» в группе: стакан, карандаш, валик.
  - Рассказывают, где нашли цилиндр.

## **Тема 27. Конус**

(всего 2 акад. ч.: теория – 1 ч., практика – 1 ч.)

Теория – 1 час

Цель темы:

Формирование представления о конусе как геометрическом теле; умение распознавать конусообразные предметы в окружающей среде; знакомство с основными свойствами конуса.

Изучаемый материал:

Свойства конуса:

- Конус — объёмная фигура.
- У конуса одно круглое основание и вершина.
- Конус может катиться, но не так, как цилиндр — он «крутится на месте».

Предметы конусообразной формы:

- Колпак, воронка, рожок мороженого, ёлка, шляпа.

Сравнение с другими телами:

- Отличие от цилиндра (одно основание), от пирамиды (основание круглое, а не многоугольное).

Практика – 1 час

Формы проведения практики:

- Игра «Отгадай, кто я?»:
  - Воспитатель описывает предмет: «У него круглое дно и острый верх». Дети угадывают — конус.
  - Подбирают реальные предметы.
- Игра «Необычный детский сад»:
  - Дети «расселяют» геометрические тела по домикам: конусы — в красный дом, цилиндры — в синий.
  - Объясняют свой выбор.
- Игра «Найди похожие предметы»:
  - Среди картинок дети выбирают конусообразные предметы и называют их.
  - Вопросы: «Почему ёлка — конус?», «Чем рожок похож на конус?»

- Игра «Фотограф»:
  - Дети «фотографируют» конусы в группе (игрушки, предметы быта) и рассказывают о них.

## **Тема 28. Призма и пирамида**

(всего 2 акад. ч.: теория – 1 ч., практика – 1 ч.)

Теория – 1 час

Цель темы:

Формирование представлений о призме и пирамиде как геометрических телах; умение распознавать их среди других фигур и в предметах окружающей среды.

Изучаемый материал:

Пирамида:

- Основание — многоугольник (часто треугольник или квадрат).
- Боковые грани — треугольники, сходящиеся в одной вершине.
- Примеры: пирамидка, шатёр, крыша дома.

Призма:

- Основания — два одинаковых многоугольника.
- Боковые грани — прямоугольники.
- Примеры: коробка от сока (четырёхугольная призма), книга.

Сравнение:

- У пирамиды — одна вершина, у призмы — вершин много.
- Пирамида не катится, призма может «перекатываться» по граням.

Практика – 1 час

Формы проведения практики:

- Игра «В стране геометрических фигур»:
  - Дети получают модели фигур и сортируют их на «пирамиды» и «призмы».
  - Объясняют: «У этой фигуры вершина — значит, пирамида».
- Игра «Найди пару»:
  - На столе — картинки предметов и модели фигур. Дети соотносят: «крыша — пирамида», «коробка — призма».
- Игра «Слева, справа»:
  - Воспитатель даёт инструкции: «Поставь пирамиду слева от призмы», «Положи призму между двумя цилиндрами».
- Игра «Найди паспорт»:
  - Каждому геометрическому телу — «паспорт» с описанием. Дети подбирают паспорт к фигуре и называют её.

## **Тема 29. Геометрические тела**

(всего 2 акад. ч.: теория – 1 ч., практика – 1 ч.)

Теория – 1 час

Цель темы:

Систематизация знаний о геометрических телах (куб, шар, цилиндр, конус, пирамида, призма); развитие умения различать их по форме, свойствам и применению.

Изучаемый материал:

Обобщение свойств:

- Куб — все грани квадраты, не катится.
- Шар — круглый, катится во все стороны.
- Цилиндр — два круга, катится прямо.
- Конус — один круг и вершина, катится по кругу.
- Пирамида — основание + треугольники, не катится.
- Призма — два одинаковых основания, перекатывается.

Связь с плоскими фигурами:

- Основание цилиндра — круг, куба — квадрат, пирамиды — треугольник или квадрат.

Практика – 1 час

Формы проведения практики:

- Игра «Переход через болото»:
  - Дети «перепрыгивают» с «кочки» на «кочку» (геометрические тела), называя каждую: «Это цилиндр — можно катить!»
- Игра «Спасение жителей геометрической страны»:
  - Дети с закрытыми глазами на ощупь определяют фигуру и называют её.
  - Затем находят «дом» для неё по форме основания.
- Игра «Помоги ежу»:
  - Ёж наколол на иголки 8 предметов. Дети пересчитывают и раскладывают по «домикам»: цилиндры — в один, пирамиды — в другой.
- Игра «Поиск обратной дороги»:
  - По плану дети проходят маршрут, ориентируясь на расположение геометрических тел: «Пройди мимо конуса, поверни у куба».

### **Тема 30. Повторение**

(всего 8 акад. ч.: теория – 0 ч., практика – 8 ч.)

Практика – 8 часов

Цель темы:

Индивидуализированное повторение и закрепление материала на основе результатов итоговой диагностики; ликвидация пробелов, развитие уверенности и познавательной активности.

Формы проведения практики:

Занятия строятся с учётом выявленных затруднений у каждого ребёнка. Используются следующие игровые форматы:

- Мини-группы по уровням:
  - Группа «Счёт и цифры» — игры с числами 1–8, числовой ряд, соседи числа.
  - Группа «Формы и тела» — сортировка, конструирование, «магазин геометрии».
  - Группа «Пространство и величина» — планы, сравнение по длине/ширине/толщине/высоте.
- Игры-путешествия:
  - «Космическое путешествие» — счёт, порядковые номера, ориентировка.
  - «Поездка в зоопарк» — сравнение животных по размеру, счёт до 8.
- Творческие задания:
  - «Собери узор» — ритм, цвет, форма.
  - «Построй город» — использование геометрических тел, ориентировка на листе.
- Диагностико-развивающие игры:
  - «Найди ошибку» — в числовом ряду, в расположении фигур.
  - «Исправь план» — если дом стоит не там, где нужно.

### **Тема 31. Итоговая диагностика**

Практика – 1 час

Итоговая аттестация-финальная педагогическая диагностика

### **5. -УЧЕБНЫЙ ГРАФИК ПРОГРАММЫ**

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятия
2025-2026	01.09.2025	30.06.2026	42	84	очный

### **6. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

#### **6.1. Материально-технические условия**

- Помещение № оборудованное по всем нормам санитарной и пожарной безопасности
- Компьютер (по 1 шт. в каждом помещении)
- Интерактивная доска (по 1 шт. в каждом помещении)
- Проектор (по 1 шт. в каждом помещении)
- Стол для учителя (по 1 шт. в каждом помещении)
- Стул для учителя (по 1 шт. в каждом помещении)

- Детские столы с регулируемыми ножками (по 2 шт. в каждом помещении)
- Детские стулья с регулируемыми ножками (по 15 шт. в каждом помещении)
- Ковер (по 1 шт. в каждом помещении)
- Шкаф для методических пособий (по 2 шт. в каждом помещении)
- Стеллаж для игрушек (по 2 шт. в каждом помещении)

## **6.2 Методическое обеспечение программы**

В образовательном процессе применяются такие педагогические технологии:

- 1) Игровая технология – которая объединяет достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Их основная цель – обеспечение личностно-деятельного характера усвоения знаний, умений, навыков. Основным механизмом реализации являются методы вовлечения обучаемых в творческую деятельность.
- 2) Технология дифференцируемого обучения – которая ставит своей целью создание оптимальных условий для выполнения задатков, развития интересов и способностей воспитанников. Механизмом реализации являются методы индивидуального обучения.
- 3) Технология личностно-ориентированного обучения – организация воспитательного процесса на основе глубокого уважения к личности ребёнка, учтёте особенностей его индивидуального развития, отношения к нему как к сознательному, полноправному и ответственному участнику образовательного процесса. Это формирование целостной, свободной, раскрепощённой личности, осознающей свое достоинство и уважающей достоинство и свободу других людей.
- 4) Информационные технологии – все технологии, использующие специальные технические информационные средства: компьютер, аудио-, видео-, теле- средства обучения.
- 5) Здоровьесберегающие технологии – создание комплексной стратегии улучшения здоровья обучающихся, разработка системы мер по сохранению здоровья детей во время обучения и выработка знаний и навыков, которыми должен овладеть обучающийся. Методы используемые при реализации программы: занятия с детьми осуществляется на основе деятельностного метода, позволяющего соотнести теоретический материал с практическими занятиями, метода цикличности, т.е. возврата к ранее пройденному материалу, игры, как основного вида деятельности дошкольника

## **6.3 Кадровое обеспечение программы**

К реализации учебной программы допускаются педагогические работники с соответствующим уровнем профессионального образования, а также сотрудники, прошедшие обучение по программе профессиональной переподготовки (от 250 ч.) по педагогическому профилю, в случае наличия педагогического образования, но не соответствующего профилю деятельности (преподаваемым дисциплинам) – по программе повышения квалификации (от 16 ч).

## **6.4 Учебно-методическое обеспечение**

Занятия по программе «Занимательная математика для дошкольников» осуществляются по пособиям, составляющим курс “Игралочка” авторов Петерсон Л.Г., Кочемасовой Е.Е.

Курс включает в себя:

1. Методические рекомендации для педагогов - Петерсон Л.Г., Кочемасова Е.Е. Играюшка. Практический курс математики для дошкольников: методические рекомендации. Ч. 1, 2. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.
2. Рабочие тетради для ребенка - Петерсон Л.Г., Кочемасова Е.Е. Играюшка: рабочая тетрадь. Математика для детей 4-5 лет. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.
3. Демонстрационный материал - Петерсон Л.Г., Кочемасова Е.Е. Демонстрационный материал. Играюшка. Математика для детей 4-5 лет. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.
4. Раздаточный материал - Петерсон Л.Г., Кочемасова Е.Е. Раздаточный материал. Играюшка. Математика для детей 4-5 лет. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.

В Программе предусмотрено использование различных видов дидактических игр по формированию элементарных математических представлений, а именно:

- На целенаправленное развитие восприятия цвета;
- На восприятие формы;
- На восприятие параметров величины;
- На количество предметов;
- На ориентировку в пространстве;
- На развитие логического мышления;
- На классификацию предметов по заданному признаку

Также в программе предусмотрено использование различных видов наглядно - образного материала, а именно:

- Наглядно - дидактический материал;
- Игровые атрибуты;
- «Живые игрушки» (воспитатели или дети, одетые в соответствующие костюмы);
- Стихи, загадки.

## **6.5 Список используемой литературы:**

1. Петерсон Л.Г., Абдуллина Л.Э. Поддержка родителей в саморазвитии и педагогическом образовании как необходимое условие решения задач современного образования / Актуальные проблемы дошкольного образования: содержание и организация образовательного процесса в ДОУ: материалы XI Международной научно-практической конференции. – Челябинск: Изд-во ЗАО «Цицеро», 2013. – 396 с.
2. Петерсон Л.Г., Абдуллина Л.Э. Системно-деятельностный подход в дошкольном образовании // Повышение профессиональной компетентности педагога ДОУ. Выпуск 5 / Под ред. Тимофеевой Л.Л. М.: Педагогическое общество России, 2013. С.7-23.
3. Петерсон Л.Г. Деятельностный метод обучения: образовательная система «Школа 2000...» Построение непрерывной сферы образования. – М.:АПК и ППРО, УМЦ «Школа 2000...», 2007. – 448 с.

4. Петерсон Л.Г., Кочемасова Е.Е. Играчка. Практический курс математики для дошкольников: методические рекомендации. Ч. 1, 2. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.
5. Петерсон Л.Г., Кочемасова Е.Е. Играчка: рабочая тетрадь. Математика для детей 4-5 лет. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.
6. Петерсон Л.Г., Кочемасова Е.Е. Демонстрационный материал. Играчка. Математика для детей 4-5 лет. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.
7. Петерсон Л.Г., Кочемасова Е.Е. Раздаточный материал. Играчка. Математика для детей 4-5 лет. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.

## **7. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ**

Для оценки результативности реализации и индивидуализации процесса обучения проводится педагогическая диагностика Обучающихся в форме устных индивидуальных или групповых опросов, предусмотренных образовательной программой, а также в ходе выполнения творческих работ на заданную тему с максимальной опорой на приобретенные знания, умения и навыки.

**Виды аттестаций и сроки проведения:**

- **Входная аттестация:** проводится при наборе, на начальном этапе формирования коллектива или для учащихся, которые желают обучаться по данной программе не сначала учебного года и года обучения. Данный контроль нацелен на изучение: интересов ребенка, его знаний и умений, творческих способностей.
- **Текущая аттестация:** проводится в течение учебного года, возможен на каждом занятии, по окончании изучения модуля
- **Промежуточная аттестация:** проводится в конце I полугодия. Данный контроль нацелен на изучение динамики освоения предметного содержания учащимися и индивидуализации процесса обучения.
- **Итоговая аттестация:** проводится в конце обучения по дополнительной общеобразовательной программе. Данный контроль нацелен на проверку освоения программы, учет изменений качеств личности каждого учащегося.

**Формы аттестации:**

- открытые занятия-праздник с самостоятельным исполнением учащимися разученных на занятиях песен и диалогов;
- педагогическое наблюдение за ходом выполнения творческих работ, их обсуждение;
- опрос, беседа (диалоги, монологи учащихся) с максимальной опорой на полученные знания.
- Итоговая аттестация проходит в форме сдачи творческого проекта на заданную тему, а также выполнения итоговой педагогической диагностики.

**Способы и формы выявления результатов:** опрос, наблюдение, самостоятельная работа, коллективный анализ творческих работ, итоговая педагогическая диагностика.

**Способы и формы фиксации результатов:** творческие работы учащихся, фото и видео процесса работы, портфолио.

**Формами контроля:**

- Педагогическое наблюдение в процессе выполнения заданий, игр, упражнений.
- Моделирование несложных игровых, диагностических ситуаций, в которых дети непосредственно участвуют.

**Способы и формы выявления результатов:** опрос, наблюдение, самостоятельная работа, коллективные работы, игры, итоговое занятие.

**Способы и формы фиксации результатов:** фото и видео процесса работы.

**Формы подведения итогов реализации образовательной программы**

## 8.ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

### Проведение педагогической диагностики (промежуточный контроль)

Петерсон Л.Г. Рабочая тетрадь «Играочка 4-5» стр. 26



Протокол результатов педагогической диагностики по дополнительной общеобразовательной программе «Занимательная математика для дошкольников» (4-5 лет).

Форма проведения: наблюдение и моделирование несложных диагностических ситуаций.

Педагогический работник, реализующий дополнительную общеобразовательную программу:

<b>№ п/</b>	<b>Ф.И. ребен</b>	<b>Результаты освоения программы</b>
-----------------	-----------------------	--------------------------------------

	ка	<p>Умеет считать в пределах 8, отсчитывать 8 предметов от большего количества, соотносить запись чисел 1-8 с количеством предметов; умеет находить место предмета в ряду, отвечать на вопрос: «На котором месте справа (слева)?», располагать числа от 1 до 8 по порядку.</p>	<p>Умеет узнавать и называть квадрат, прямоугольник, овал, находить в окружающей обстановке предметы, сходные по форме.</p>	<p>Умеет непосредственно сравнивать предметы по длине, ширине, высоте, раскладывать до 5 предметов в возрастающем порядке, выражать в речи соотношение между ними.</p>	<p>Умеет определять направление движения от себя (вверх, вниз, вперед, назад, направо, налево); показывает правую и левую руки; называет части суток, устанавливает их последовательность.</p>	<p>Уровень усвоения программы в конце 2-го года обучения .</p>
1						
2						

3						
---	--	--	--	--	--	--

**Примеры игровых ситуациях диагностической направленности:**

1. Подготовить карточки с числами от 1 до 8, карточки с изображением предметов от 1 до 8 (билеты); карточки "Соседи числа" (ключ от шкафчика); изображение шкафчика с 2-я полками и расставленными на них игрушками.

Спросить ребенка любит ли он путешествовать? Предложить отправиться в путешествие на паровозике из Ромашково. (дать карточку с 50 изображением предметов).

- Предложить **сосчитать изображенные предметы и взять карточку с нужной цифрой** (получить билет на поезд)
- Из путешествия мы всегда привозим сувениры. Ты хочешь привезти подарок сестренке (братьишке)?
- Все сувениры лежат в шкафу. Он закрыт. Нужно подобрать верный код, чтобы открыть шкаф с игрушками. (**называет соседей числа по карточкам**).
- Предложить выбрать подарок, не называя его. Использовать слова: справа(слева) от....

2. Изображение кота Матроскина и Шарика; карточки с нарисованными геом. фигурами – квадрат, прямоугольник, овал (билеты на автобус); карточки с картинками, составленными из таких же геом. фигур (место в автобусе, стул); коробки овальной, квадратной и прямоугольной формы; предметы квадратной, овальной и прямоугольной формы.

- Матроскин и Шарик готовятся к приезду дяди Федора и просят помочь навести порядок в доме. Спросить ребенка готов ли он помочь.
- Предлагается приобрести билет на автобус (берет карточку с изображенными геом. фигурами и называет их), а затем занять место в автобусе, ориентироваться на картинку, составленную из этих фигур.
- Матроскин и Шарик просят **разложить в коробки предметы, сходные по форме**.

3. Лист с изображением дороги; изображения широкого, высокого и длинного домов; 5 кустиков в возрастающем порядке

- Предложить ответить как называется город, в котором мы живем. Любят ли они гулять по своему городу?
- Что можно сказать о размере зданий на вашей улице?
- Жители нового района просят сделать для них улицу, на которой будут дома разной величины. Дома уже построены, их нужно расставить на улице. (предложить рассмотреть улицу и показать проезжую часть)
- Жители этого района просят поставить **высокий** дом слева от светофора, **широкий** – справа от светофора, а **длинный** – между светофором и широким домом. На противоположной стороне дороги (напротив домов) посадить 5 кустиков в возрастающем порядке (от низкого до высокого)

4. Изображение 3 медведей, лист бумаги с нарисованными 2-я горизонтальными полками; геометрические фигуры: по 2 круга, треугольника, квадрата, овал, прямоугольник.

- Предложить ответить помогают ли они дома по хозяйству? Что делают?
- Медведи из сказки "Три медведя" построили себе новую избушку и купили туда новую мебель и посуду. Они просят расставить новую посуду на полки. (лист с нарисованными 2-я горизонтальными полками и геометрические фигуры)
- Сколько полок на кухне у медведей?
- Покажите **верхнюю, нижнюю**.
- На верхнюю полку в центр поставь 1 чайник ( $\Delta$ ), справа и слева по тарелке (O); на нижнюю полку поставь справа 1 кастрюлю ( $\square$ ), в середину полки- чайник ( $\Delta$ ), а слева поднос (0)
- Перед полкой поставь стол (прямоугольник), **внизу** нарисуй коврик

### Проведение Итоговой педагогической диагностики

Петерсон Л.Г. Рабочая тетрадь «Играочка 4-5» стр. 63

Повторение	Занятие 32
 <b>1</b> Крону дерева с самым тонким стволом раскрась тёмно-зелёным цветом, с самым толстым — светло-зелёным. Кроны деревьев с одинаковой толщиной ствола и высотой раскрась в жёлтый цвет. Какое время года изображено на картинке? Раскрась кроны оставшихся деревьев.	
 <b>2</b> Соедини линией листья одного размера. Соедини линией цветки одного цвета.	
 <b>3</b> Соедини числа по порядку.	<p style="text-align: right;">63</p>