ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬ
ВАРЛАМОВА НАДЕЖДА АЛЕКСАНДРОВНА
ИНН 773371496473, ОГРН 319774600150537,
Юр.адрес: 125362, г. Москва, ул. Большая Набережная 25/1, 108
aeroport@discoveryschool.ru
+7 (916) 511-08-08

УТВЕРЖДАЮ

УПРАВЛЯЮЩАЯ

Варламова И.И. И.О. Фамилия
(подпись от 29.08.2025)

«29» августа 2025г.

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

Москва, 2025г.

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬ
ВАРЛАМОВА НАДЕЖДА АЛЕКСАНДРОВНА
ИНН 773371496473, ОГРН 319774600150537,
Юр.адрес: 125362, г. Москва, ул. Большая Набережная 25/1, 108
aeroport@discoveryschool.ru
+7 (916) 511-08-08

УТВЕРЖДАЮ

УПРАВЛЯЮЩАЯ

Варламова Н.А. И.О. Фамилия
(подпись от 29.08.2025)

«29» августа 2025г.

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

Москва, 2025г.

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 “Игралочка” 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 и цифровой среды. Каждый день 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

развитию памяти, речевых навыков, воображения и эмоциональной сферы. Она учитывает 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. Поэтому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного включения 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 начинается 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

	Модули	Всего часов	Теория	Практика	Текущий	Промежуточ	Итоговый
1.	Повторение	8	4	4	1	0	0

[illegible]мание пространственных отношений (на, над, под; слева, справа, посередине);
[illegible]тие мыслительных операций (анализ, сравнение, классификация), внимания, [illegible]ти, речи, воображения;
[illegible]ирование опыта самоконтроля и выявления причины ошибки.
[illegible]аемый материал:
[illegible]ла и цифры 1–3:
[illegible] — это количество предметов.
[illegible]ра — знак, которым обозначают число.
[illegible]несение количества предметов (1, 2, 3) с соответствующей цифрой.
[illegible]ение групп предметов: «больше», «меньше», «столько же» — с помощью счёта и [illegible]ления пар.
Сравнение по длине:
[illegible]меты могут отличаться по длине: один — длиннее, другой — короче.
[illegible]обы сравнения: наложение и приложение.
[illegible]ользование слов: «длинный», «короткий», «одинаковые по длине».
[illegible]етрические фигуры:
[illegible] — нет углов, можно катать.
[illegible]рат — 4 стороны, 4 угла, все стороны одинаковые.
[illegible]ольник — 3 угла, 3 стороны.
[illegible]знавание фигур в окружающих предметах.
[illegible]ранственные отношения:
[illegible]икальные: на, над, под.
[illegible]изонтальные: слева, справа, посередине.
[illegible]ие ориентироваться на плоскости (лист, стол, игровое поле).
[illegible]лительные операции и навыки:
[illegible]из — выделение признаков предмета (цвет, форма, размер, количество).
[illegible]ение — установление сходства и различия.
[illegible]ификация — объединение предметов по общему признаку.
[illegible]контроль — проверка своего действия и исправление ошибок.
[illegible]тика – 4 часа
[illegible]ы проведения практики:
[illegible] «Сосчитай предметы»
[illegible]а столе разложены группы предметов (1–3 шт.).
— Ребёнок считает предметы и подбирает соответствующую цифру.
— Вопросы: «Сколько мишек?», «Какая цифра показывает это количество?»
[illegible] «Найди пару»
— [illegible]рточки с цифрами и картинками с разным количеством предметов.
— [illegible]дача — соединить цифру с нужным количеством.
[illegible]Вариант: сравнение двух групп предметов — «Где больше?», «Поровну ли?»
[illegible] «Найди лишнее»
— [illegible]редлагаются 4 карточки: 3 — с одинаковым признаком (например, форма), 1 — [illegible]чается.
— Ребёнок должен найти «лишний» предмет и объяснить свой выбор.

2.	Раньше, позже	2	1	1	1	0	0
3.	Счет до четырех. Число и цифра 4	4	2	2	1	0	0
4.	Квадрат	2	1	1	1	0	0
5.	Куб	2	1	1	1	0	0
6.	Вверх, внизу	2	1	1	1	0	0
7.	Сравнение по ширине	2	1	1	1	0	0
8.	Счет до пяти. Число и цифра 5	2	1	1	1	0	0
9.	Овал	2	1	1	1	0	0
10.	Внутри, снаружи	2	1	1	1	0	0
11.	Впереди, сзади, между	2	1	1	1	0	0
12.	Пара	2	1	1	1	0	0
13.	Прямоугольник	2	1	1	1	0	0
14.	Повторение	5	3	2	1	0	0
15.	Промежуточный контроль	1	0	1	0	1	0
16.	Ритм (поиск и составление закономерностей)	4	2	2	1	0	0
17.	Счет до шести. Число и цифра 6	4	2	2	1	0	0
18.	Порядковый счет	3	1	2	1	0	0
19.	Сравнение по длине	2	1	1	1	0	0
20.	Счет до семи. Число и цифра 7	2	1	1	1	0	0
21.	Числа и цифры 1-7	2	1	1	1	0	0
22.	Сравнение по толщине	2	1	1	1	0	0
23.	Сравнение по высоте	2	1	1	1	0	0
24.	План (карта путешествий)	4	2	2	1	0	0
25.	Счет до восьми. Число и цифра 8	2	1	1	1	0	0
26.	Цилиндр	2	1	1	1	0	0
27.	Конус	2	1	1	1	0	0
28.	Призма и пирамида	2	1	1	1	0	0
29.	Геометрические тела	2	1	1	1	0	0
30.	Повторение	8	0	8	1	0	0
31.	Итоговая контроль — финальная педагогическая диагностика	1	0	1	0	0	
ИТОГО		84	37	47	18	1	

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);

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 стулом, 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.

Ориентация по времени:

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

Такой порядок называется сериационным рядом.

Например: «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.
— 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.
- Делают 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.
Одинаковые 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
Цели 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 впереди 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 впереди кубика», «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».

- 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 разноцветное».
- 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.

• 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 разм

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:

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 движениях.
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

...ном порядке, соотносить цифру 6 с количеством предметов; закрепление понятия ... один больше».

...даемый материал:

...разование числа 6:

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

...ифра 6:

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

...ав и количество:

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

...язь с другими темами:

- ...пользование счёта до 6 при сравнении по высоте, при составлении пар, при работе ...метрическими фигурами.

...ктика – 2 часа

...ды проведения практики:

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

...ема 18. Порядковый счёт

...его 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 флажку. 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:
- Что 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.

Наглядный 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 «бревна» (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 пространственное 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 треугольник 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 — третье».

— 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 круг).

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», «шары — 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
Цели темы:
Формирование представления о конусе как геометрическом теле; умение распознавать конусообразные предметы в окружающей среде; знакомство с основными свойствами конуса.
Наглядный 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 занятий
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, учёте 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. Игралочка. 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. Игралочка: рабочая тетрадь. Математика для детей 4-5 лет. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018.

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

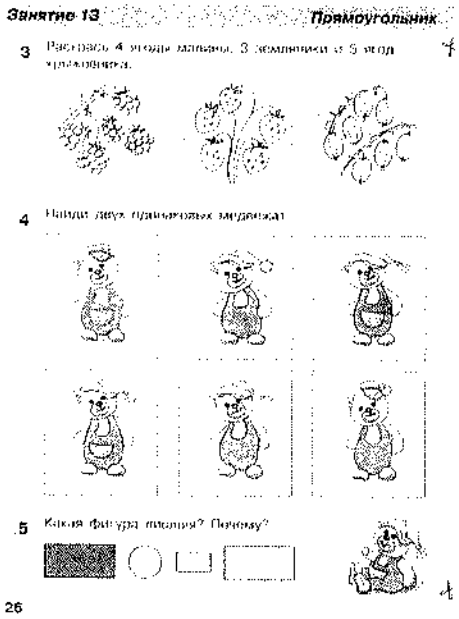
Способы и формы фиксации результатов: фото и видео процесса работы.

Формы подведения итогов реализации образовательной программы

8.ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Проведение педагогической диагностики (промежуточный контроль)

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


Занятие 13 Прямоугольник

3 Раскрась 4 ягоды малины, 3 земляники и 5 ягод крыжовника.

4 Найди двух одинаковых медведей.

5 Какая фигура лишняя? Почему?

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:

№ п/п	Ф.И. ребенка	Результаты освоения программы				
		Умеет считать в пределах 8, отсчитывать 8 предметов от большего количества, соотносить запись чисел 1-8 с количеством предметов; умеет находить место	Умеет узнавать и называть квадрат, прямоугольник, овал, находить в окружающей обстановке предметы, сходные по форме.	Умеет непосредственно сравнивать предметы по длине, ширине, высоте, раскладывать до 5 предметов в возрастающем порядке, выражать в речи соотношение между ними.	Умеет определять направление движения от себя (вверх, вниз, вперед, назад, направо, налево); показывает правую и левую руки; называет части суток, устанавливает их последовательность.	Уровень усвоения программы в конце 2-го года обучения

		предмета в ряду, отвечать на вопрос: «На котором месте справа (слева)?», располагать числа от 1 до 8 по порядку.				

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 (братишке)?
- 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, овала, 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 (Δ), справа и слева по тарелке (○); на нижнюю полку поставь справа 1 кастрюлю (□), в середину полки- чайник (Δ), а слева поднос (0)
   - **Перед** полкой поставь стол (прямоугольник), **внизу** нарисуй коврик

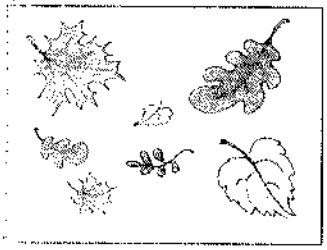
Проведение Итоговой педагогической диагностики

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

Крону дерева с самым тонким стволом раскрась тёмно-зелёным цветом, с самым толстым — светло-зеленым. Кроны деревьев с одинаковой толщиной ствола и высотой раскрась в жёлтый цвет. Какое время года изображено на картинке? Раскрась кроны оставшихся деревьев.

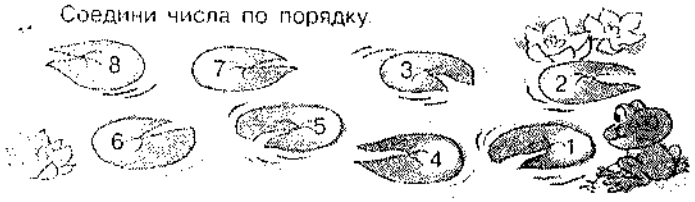


Соедини линией листья одного размера. Соедини линией цветки одного цвета.





Соедини числа по порядку.



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат 02D02D1001F7B243A046ADA5F13712D8D0
Действителен с 09.06.2025 по 09.09.2026
Владелец ВАРЛАМОВА НАДЕЖДА АЛЕКСАНДРОВНА