

Образовательная подпрограмма «Веселая математика. Развивающие игры».

В современной сложившейся ситуации много семей воспитывают детей дошкольного возраста дома, при этом родители испытывают острую потребность в педагогической помощи. Особенно важной такая помощь становится на этапе перехода ребенка к систематическому обучению, при подготовке его к школе. Одна из эффективных форм, позволяющих создать благоприятные условия для подготовки к школе ребенка, не посещающего детский сад, — организация групп раннего развития. Опыт показал, что посещение детьми занятий в таких группах создает более благоприятные условия для разностороннего развития дошкольников, включения их в разнообразные виды детской деятельности.

Данная программа является самостоятельной дисциплиной и входит в комплексную программу «Малая детская академия «Совушка».

Обучение веселой математике и развивающим играм носит общеобразовательный характер, способствует развитию активной мыслительной деятельности, работоспособности, нравственно волевых и эстетических качеств ребенка.

Весь программный материал рассчитан на **два года** обучения.

Цель программы: развитие интеллекта, определенного стиля мышления, воображения, нравственных качеств, настойчивости, самостоятельности, ответственности, трудолюбия посредством овладения элементарными математическими представлениями.

Основными **задачами** программы являются:

1. Формирование мотивации учения, ориентированной на удовлетворение познавательных интересов, радость творчества.
2. Развитие образного мышления (ощущения, восприятия, представления).
3. Формирование приемов умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия).
4. Развитие творческих способностей, фантазии, воображения.
5. Увеличение объема внимания и памяти.
6. Развитие речи, умение высказывать и обосновывать свои суждения.
7. Воспитание интереса к предмету и процессу обучения в целом.

Наиболее оптимальным и доступным является режим работы 2 раза в неделю (8 занятий в неделю). Наполняемость групп не более 12 человек.

Занятия по обучению детей веселой математике и развивающим играм проводится по группам один раз в неделю, их продолжительность: 30 минут (1 и 2 год обучения), в течение которых детям предлагается как новый материал, так и задания для повторения и закрепления ранее изученного.

Занятия носят комбинированный характер. Всю их систему условно можно разделить на несколько блоков, логически соответствующих нескольким этапам развития элементарным математическим представлениям:

1. Количество и счет.
2. Величина.
3. Форма.
4. Ориентировка в пространстве.

5. Ориентировка во времени.

6. Нетрадиционные задания.

Основными **принципами** построения программы являются:

- принцип систематичности
- индивидуального подхода
- последовательности
- новизны материала
- анализа и синтеза материала.

В возрасте 5-6 лет принципы систематичности и последовательности очень важны. Без этого невозможен процесс развития и обучения. Первостепенное значение имеет индивидуальный подход, дозировка сложности заданий, позволяющая создать ситуацию успеха для каждого ребенка.

Кроме того, на каждом из этих этапов происходит усвоение специфических знаний, умений и навыков, необходимых для успешного овладения элементарными математическими представлениями.

Важнейшим принципом обучения является - принцип комплексной реализации задач: развивающей, воспитательной, практической и образовательной. Решая любую учебную задачу, мы одновременно воспитываем и развиваем детей.

Так как результатом обучения является формирование у детей навыков и умений, то ведущим принципом является принцип коммуникативности. Его основная функция состоит из созданий условий коммуникаций: мотивов, целей и задач общения, создание условий для мыслительной активности обучающихся.

Принцип осознанного овладения предполагает осознание детьми элементарных математических представлений в их системе. Реализация этого принципа осуществляется через систему познавательных задач.

Принцип коллективно-индивидуального взаимодействия. Основная его функция - это реализация индивидуальных способностей каждого ребенка через коллективную форму работы.

Принцип активности определяет творческий характер включения детей в учебную деятельность, а также создает условия для одновременной коллективной активности детей.

Принцип активности и доступности - предполагает учет особенностей и возможностей детей, выбора содержания обучения и учет типичных коммуникативных и познавательных потребностей и средств их удовлетворения.

В программе отмечены **методы обучения** (практические, наглядные, словесные, игровые).

Наглядные и словесные методы при формировании элементарных математических представлений не являются самостоятельными, они сопутствуют практическим методам. Но их значение необходимо при подготовке детей.

При формировании элементарных математических представлений широко используются приемы относящиеся к наглядным, словесным и практическим методам и применяются в тесной взаимосвязи друг с другом:

1. Демонстрация способа действия в сочетании с объяснениями - это основной прием обучения, он носит наглядно действенный характер выполнения с помощью разнообразных дидактических средств, дает возможность формировать навыки и умения у детей. К нему предъявляются следующие требования:

- четкость, «пошаговая» расчлененность демонстрации;
- согласованность действий со словесными пояснениями;
- точность, краткость и выразительность речи, сопровождающая показ способов действия;
- активизация восприятия, мышления и речи детей.

Этот прием используется при сообщении новых знаний.

2. **Инструкция по выполнению самостоятельных заданий.** Прием связан с показом способов действия. Инструкция сообщает, что, как и в какой последовательности надо делать, чтобы получился необходимый результат.

3. **Пояснения, разъяснения, указания** - это словесные приемы используются при демонстрации способов действия или в ходе выполнения детьми задания, чтобы предупредить ошибки, преодолеть затруднения и т.д. Они должны быть краткими, конкретными, живыми и образными.

4. **Вопросы к детям.** Это один из основных приемов формирования элементарных математических представлений у детей. Они могут быть:

*репродуктивно – мнемические (Что это такое? Какого цвета флажки? Как называются эти фигуры?);

*репродуктивно-познавательные (Сколько будет на полке кубиков, если я поставлю еще один? Какое число больше, меньше 9 или 7?);

*продуктивно-познавательные (что надо сделать чтобы кружков стало поровну? Как решить эту задачу? Как можно определить какой по счету красный флажок?).

Вопросы активизируют восприятие, память, мышление, детскую речь. При формировании элементарных математических представлений обычно используется серия вопросов, начиная от более простых, направленных на описание конкретных признаков, свойств предметов, результатов практических действий, т.е. констатирующих факты, до более сложных, требующих установление связей, отношений, зависимостей, их обоснования и объяснения, использования простейших доказательств. Такие вопросы задаются после демонстрации образца или выполнения задания.

Вопросы следует рассматривать как эффективное средство активизации познавательной деятельности при формировании у детей элементарных математических представлений. Старших дошкольников необходимо учить формировать вопросы самостоятельно, используя дидактический материал. Педагог предлагает детям ставить вопросы о количестве предметов, порядковом месте предметов среди других, о размере, форме, способе измерения и т.д.

5. **Словесные отчеты детей.** Этот методический прием складывается из вопроса педагога, требующего после выполнения упражнения детьми рассказывать, что и как они делали и что получилось в итоге. Слово помогает вычлени действия, осмыслить результат.

6. **Контроль и оценка.** Эти приемы выступают в тесной взаимосвязи друг с другом. Контроль осуществляется при наблюдении за процессом выполнения детьми заданий, результатами их действий, ответами. Он считается непосредственной помощью, включает исправление ошибок. Использование контроля и оценки имеет свою специфику в зависимости от возраста детей и степени овладения ими знаниями и способами действий. Контроль с процесса

действий постепенно переносится на результат, оценка становится более дифференцированной и содержательной. Эти приемы, кроме обучающей, выполняют и воспитательную функцию: воспитывают доброжелательные отношения к товарищу, желание и умение помочь, активности и т.д.

7. В ходе формирования элементарных математических представлений такие их компоненты, как **сравнение, анализ, синтез, обобщение** выступают не только как познавательные процессы или операции, но и методические приемы, определяющие тот путь по которому движется мысль ребенка при обучении, познании нового. Сравнение, анализ, обобщение осуществляются на наглядной основе с привлечением разнообразных дидактических средств. Наблюдение, практические действия с предметами, их результатов в речи, вопросы к детям являются внешним выражением этих методических приемов, которые тесно между собой связаны и используются комплексно.

8. При формировании элементарных математических представлений используется и такой прием как: **наложение и приложение предметов, обследование формы предметов**; использование фишек - эквивалентов, при считании и отсчитывании по единице и т.д. Они имеют узкоспециальное назначение, применяются при решении строго определенных дидактических задач.

9. **Моделирование** - наглядно-практический прием, включающий создание моделей и их использование для формирования элементарных математических представлений. Оно является эффективным дидактическим средством. При формировании элементарных математических представлений применяются в основном предметные, предметно-схематические, графические модели.

Особое место отводится практическим методам (играм, упражнениям, моделированию, элементарным опытам)

При подготовке к занятиям руководствуюсь следующими правилами:

1. Каждое занятие проводится в игровой форме.
2. Особое внимание уделяется отстающим детям.
3. Исключать отрицательную оценку ребенка и результатов его деятельности.
4. Поощрять все усилия ребенка и само его стремление узнать что-то новое и научиться новому.
5. Сравнить результаты только с его собственными.

Главная задача - вырастить детей людьми, умеющими думать, хорошо ориентировать во всем, что окружает. Правильно оценивать ситуации, с которыми они сталкиваются в жизни, принимать самостоятельные решения. Основные направления программы реализуются через организацию самостоятельной поисковой деятельности детей. Они получают не готовые знания, а проблемы, побуждающие их к самостоятельному поиску и «открытию».

Умственное и личностное развитие детей включает в себя развитие всех психических функций: восприятия, внимания, памяти, мышления. При этом особое значение имеет развитие фантазии, воображения, творческих способностей. Именно творчество, умение придумывать, создавать новое формирует личность ребенка, развивает у него самостоятельность и познавательный интерес. Таким

образом, основными задачами математического развития дошкольников являются:

1. Формирование мотивации учения, ориентированной на удовлетворение познавательных интересов, радость творчества.

2. Увеличение объема внимания.

3. Формирование мыслительных операций (анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации, аналогии).

S Анализ - это выделение свойств объекта, или самого объекта из группы, или группы объектов по определенному признаку.

S Синтез - это соединение 5 различных элементов (признаков, свойств) в единое целое.

S Сравнение - логический прием умственных действий, требующий умение выявлять сходства признаков объекта и различие между ними.

S Классификация - разделение множества на группы, по какому-либо признаку.

S Обобщение - оформление в словесной форме результатов процесса сравнения формируется в дошкольном возрасте как умение выделять и фиксировать общий признак двух или более объектов.

4. Развитие образного и вариативного мышления, фантазии, воображения, творческих способностей.

5. Развитие речи, умения аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.

6. Формирование умения планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами и алгоритмами, проверять результат своих действий и т.д.

7. Воспитание интереса к предмету и принципу обучения в целом.

Эти задачи решают в процессе ознакомления детей с количеством и счетом, измерением и сравнением величин пространственными и временными ориентировками.

Возрастные особенности детей 5-6 лет требуют использования игровой формы деятельности. Большое место отводится игровым упражнениям, дидактическим играм. Потребность в игре и желание играть у детей необходимо использовать и направлять в целях решения определенных учебных и воспитательных задач. Именно в игре незаметно для себя дети выполняют большое число арифметических действий, упражнений, тренируются в счете, сравнивают множество и числа, решают задачи. Дидактические игры и игровые упражнения позволяют индивидуализировать работу на занятиях и вне их, давать знания, посильные каждому ребенку, с учетом его умственных и психофизических возможностей, и максимально развивать способности каждого ребенка.

В играх, особенно коллективных формируется и качество личности детей. Они учатся учитывать интересы своих товарищей, сдерживать свои желания, у них развивается чувство ответственности, воспитывается воля и характер.

Формы и приемы

В процессе работы с дошкольниками по обучению элементарным математическим представлениям используются разнообразные формы и приемы обучения (*практические, наглядные, словесные, игровые*). При их выборе учитывается ряд факторов: цель, задачи, содержание формируемых математических представлений

на данном этапе, возрастные и индивидуальные особенности детей, наличие необходимых дидактических средств. Среди многообразных факторов, влияющих на выбор той или иной формы, определяющими являются программные требования. В формировании элементарных математических представлений ведущими принято считать *практические формы организации обучения* (игры, упражнения, моделирование, элементы опыта). Сущность заключается в организации практической деятельности детей, направленной на усвоение определенных способов действий с предметами или их заместителями (изображениями, графическими рисунками, моделями и т. д.), на базе которых возникают элементарные математические представления. Использование практических форм работы соответствует как специфике и особенностям элементарных математических представлений, формируемых у дошкольников, так и возрастным возможностям, уровню развития их мышления в основном наглядно-действенного и наглядно-образного. Характерными особенностями при формировании элементарных математических представлений являются:

- выполнение разнообразных практических действий, служащих основой для умственных действий;
- широкое использование дидактического материала;
- возникновение представлений как результата практических действий с дидактическим материалом;
- выработка навыков счета, измерения, вычисления и рассуждения в самой элементарной форме;
- широкое использование элементарных математических представлений в практической деятельности, быту, игре, труде и в других видах деятельности.

Практические формы предполагают организацию **упражнений**. В процессе упражнений ребенок неоднократно повторяет практические и умственные действия. Упражнения развивают самостоятельность мышления, требуют творческого подхода, вырабатывают целенаправленность и целеустремленность. При выполнении упражнений ребенок прибегает к мыслительным и практическим пробам, выдвигает предположения и проверяет их, мобилизует имеющиеся знания, учится использовать их в новой ситуации, проявляет сообразительность, смекалку.

При формировании элементарных математических представлений **игра** выступает как ведущая форма обучения детей дошкольного возраста. Все виды дидактических игр являются эффективным средством и методом формирования элементарных математических представлений у детей во всех возрастных группах. Предметные и словесные игры проводятся на занятиях по математике и вне их. Все они выполняют основные функции обучения - образовательную, воспитательную и развивающую. Много используется игр математического содержания, обучающие игры с элементами информатики и моделирования, игры, направленные на интеллектуальное развитие детей. Игровые задачи решаются на основе усвоенных математических знаний. Игры, содержание которых ориентировано на формирование математических понятий, способствуют абстрагированию в мыслительной деятельности, учат оперировать обобщенными представлениями, формируют логические структуры мышления. Дидактические игры выполняют обучающую функцию успешнее, если они применяются в системе, предполагающей вариативность,

постепенное усложнение по содержанию и по структуре.

Дидактические игры могут применяться в качестве одной из форм проведения занятий, индивидуальной работы, быть формой организации самостоятельной познавательной деятельности детей. Игра предполагает использование отдельных элементов разных видов игр (сюжетно-ролевой, игры-драматизации, подвижной и т.д.), игровых приемов (сюрпризный момент, соревнование, поиск и т.д.), органическое сочетание игрового и дидактического начала в виде руководящей, обучающей роли взрослого и возрастающей познавательной активности и самостоятельности ребенка.

Работая в группе, всё же первостепенное значение в образовательном процессе я уделяю такой форме обучения как индивидуальный подход. Поскольку все дети обладают своими, только им свойственными качествами и уровнем развития, занятия строятся дифференцировано с учетом индивидуальных особенностей ребенка, дозировки сложности заданий, позволяющая создать ситуацию успеха для каждого ребенка. Каждый ребенок должен продвигаться своими темпами и с постоянным успехом!

Для решения этой задачи включается материал разной степени сложности - от необходимого минимума до возможного максимума. Также используются стандартные задания, которые требуют применение той или иной известной детям операции, и нестандартные, когда ребенок приступает к решению, не

зная заранее способы действия. 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 все это необходимо не только для познавательного развития детей, но и для их нормального психофизического состояния.

Учебно-тематический план по подпрограмме «Веселая математика» 1 год обучения

№	Темы занятий	Теория	Практика	Всего
1.	Вводное занятие	1	1	2
2.	Количество и счет	10	10	20
3.	Величина	3	9	12
4.	Форма	4	8	12
5.	Ориентировка в пространстве	2	4	6
6.	Ориентировка во времени	2	4	6
7.	Нетрадиционные задания	2	10	12
8	Итоговое занятие	1	1	2
	Итого	25	47	72

СОДЕРЖАНИЕ ИЗУЧАЕМЫХ ТЕМ

1 года обучения.

1. Вводное занятие. Игра «Знакомство».

2. Количество и счет. Определение, где один предмет, где много, где мало, и где их несколько; составление группы из предметов по одному, по два, по три. Нахождение, каких предметов в комнате много, каких по одному, по два, по три. Определение количественных отношений, последовательно накладывая один предмет на другой (или прикладывая один к другому). Сопоставление количественных групп в пределах 5 -10 и более. Счет предметов в пределах 5—10; знакомство с цифрами от 0 - 10; состав числа от 1-10; прямой и обратный счет (от 0 до 10 и от 10 до 0); нахождение отношений между числами больше, меньше, поровну; знакомство со знаками $<$, $>$, $=$, $+$, $-$; уменьшение или увеличение то или иное число на 1,2; составление и решение примеров на сложение и вычитание в пределах 10, используя цифры и знаки; называние числительных по порядку, указывая на предметы, расположенные в ряд, а затем и по-разному: по кругу, по квадрату, по трапеции, кучкой и т. д.; определение равенства и неравенства групп, ориентируясь на количество входящих в них предметов (без счета и с называнием числительных, под счет); счет предметов из большого количества по образцу, по названному числу, счет по осязанию, на слух (с закрытыми глазами); установление равенства и неравенства групп предметов, определяя их численность, когда предметы в группах находятся на различном расстоянии друг от друга, расположены не в ряд, а по кругу, по квадрату или в виде любой другой фигуры, а также когда они различны по величине.

Обсуждение с детьми, чего у всех нас и у каждого из них по два (уха, глаз, рук, ног, бровей, щек, висков, коленок, локтей, пяток, ладоней и т. д.), чего только по одному (рот, нос, лоб, шея, живот, затылок, спина, лицо и т. д.; голова одна), по пяти (пальцев рук и ног, ногтей на пальцах рук и ног).

3. Величина. Сравнение предметов по длине, высоте, ширине и обозначение словом соответствующих параметров: длиннее, короче, одинаковые (равные по длине); выше, ниже, одинаковые (равные по высоте); толще, тоньше, одинаковые (равные по толщине); глубже, мельче, одинаковые (равные по глубине); легче, тяжелее, одинаковые (равные по весу), больше, меньше, одинаковые (равные по величине). Определение величины предметов контрастных размеров (длинный, короткий) и одинаковых (равные, одинаковые по длине).

Выстраивание рядов предметов от самого короткого (низкого, узкого и т. д.) до самого длинного (высокого, широкого и т. д.) и наоборот (от самого длинного до самого короткого и т. д.). Раскладывание предметы в возрастающем или убывающем порядке.

4. Форма. Обследование форм осязательно-двигательным и зрительным путем. Нахождение знакомых форм в окружающих предметах, а также на себе

(«узнают себя»: голова круглая, глаза овальные, зрачки круглые, уши овальные, а у животных треугольные, лицо овальное); на одежде (платье, кофточке, рубашке) есть кружки, квадратики, треугольники. Выделение и обозначение словом форму реальных предметов: мяч-шар, кубики - кубы; блюдо-овальное, тарелка-круглая, портрет, картина-прямоугольные и т. д.; солнце, луна -круглые, месяц как долька

5. Ориентировка в пространстве. Указывание пространственных направлений от

себя вперед, назад, сзади, направо, налево, слева, в непосредственной близости или в ближайшем окружении. Ориентировка в направлении движений «к себе» и «от себя»; ориентировка на плоскости, ориентировка в пространстве (в том числе на листе бумаги, странице тетради).

6. *Ориентировка во времени.* Знакомство с частями суток (утро, день, вечер, ночь), с днями недели (понедельник, вторник, среда, четверг, пятница, суббота, воскресенье), с понятиями «сегодня, завтра, вчера».

7. *Нетрадиционные задания.* Решение заданий на смекалку; головоломки; занимательные дидактические игры; преобразование фигур; перекладывание палочек, предметов по заданному образцу или по собственному замыслу.

8. *Итоговое занятие.* Повторение всех изученных тем.

Учебно-тематический план по подпрограмме «Веселая математика. Развивающие игры» 2 год обучения

№	Темы занятий	Теория	Практика	Всего
1.	Вводное занятие	1	1	2
2.	Количество и счет	10	10	20
3.	Величина	2	10	12
4.	Форма	4	10	14
5.	Ориентировка в пространстве	1	5	6
6.	Ориентировка во времени	2	4	6
7.	Нетрадиционные задания	2	8	10
8	Итоговое занятие	1	1	2
	Итого	23	49	72

СОДЕРЖАНИЕ ИЗУЧАЕМЫХ ТЕМ

1. *Вводное занятие.* Повторение изученного материала на первом году обучения.

2. *Количество и счет.* Знакомство с числами до 20; различными типами организации цифр и чисел (номера машин, циферблаты); написанием цифр в любых сочетаниях. Определение места того или иного числа в ряду по его отношению к предыдущему и последующему; понимание отношений между числами больше, меньше, поровну; использование знаков при решении примеров: $>$ $<$ $=$ $+$ $-$; уменьшать или увеличивать то или иное число на 1. Составление числа из двух меньших (до 20); составление и решение простых арифметических задач на сложение и вычитание, использование цифры и знаки.

3. *Величина.* Измерение с помощью условной меры длину, ширину, высоту окружающих предметов; определение объем жидких и сыпучих тел, запоминание что результат пересчета зависит от величины меры (чем меньше мера, тем большее число раз она уложится, и наоборот). Счет по заданной мере, когда за единицу принимается не один, а несколько предметов или часть предмета («счет со сменой основания счета»).

4. *Форма.* Сведения из элементарной геометрии: о многоугольнике, изменение геометрических фигур по форме и площади (путем выкладывания из веревочек, палочек, готовых форм, рисования и и др.); классификация фигур по разным

основаниям (форме, величине).

5. *Ориентировка в пространстве и времени.* Ориентировка в пространстве (в том числе на листе бумаги, странице тетради), повторение дней недели, название текущего месяца. Узнавание времени по часам с точностью до получаса Беседы о цикличности, повторяемости как на числовом материале, так и природном, бытовом. Знакомство с календарем

6. *Нетрадиционные задания.* Решение заданий на смекалку, головоломки, занимательные дидактические игры, задания на развитие памяти, мышления, воображения, логики и т. д

7. *Итоговое занятие.* Повторение и закрепление изученного материала

Поурочное планирование по подпрограмме «Веселая математика.

Развивающие игры»

1 год обучения.

Количество часов на одну тему - 2 академических часа (30 мин.+30 мин.).

Итого по программе 72 часа (36 учебных занятия).

1. Игра «Знакомство».
2. Мир геометрических фигур, нахождение их в окружающих предметах.
3. Знакомство с понятиями один - много.
4. Ориентировка в пространстве (вправо-влево, вверх-вниз).
5. Ознакомление с понятиями высокий-низкий, длинный-короткий.
6. Ознакомление с цифрой и числом «0». Сравнение предметов по длине, ширине.
7. Ознакомление с цифрой и числом «1». Сравнение предметов.
8. Сравнение предметов по количеству. Ознакомление со знаками $>$, $<$, $=$.
9. Ознакомление с цифрой и числом «2». Нахождение отношений между числами и предметами.
10. Игры на развитие памяти и внимания.
11. Ознакомление с цифрой и числом «3». Решение простых примеров.
12. Состав чисел 1, 2, 3. Знакомство со знаками $+$, $-$.
13. Ознакомление с цифрой и числом «4». Решение задач до 4.
14. Состав числа 4. Повторение геометрических фигур.
15. Ознакомление с цифрой и числом «5». Игры на ориентировку в пространстве.
16. Состав числа 5. Решение примеров и задач до 5.
17. Контрольное занятие.
18. Занимательные дидактические игры.
19. Знакомство с цифрой и числом «6». Решение примеров в пределах 6.
20. Состав числа 6. Игры на развитие памяти и мышления.
21. Знакомство с цифрой и числом «7». Решение примеров в пределах 7.
22. Состав числа 7. Игры на развитие логического мышления.
23. Знакомство с цифрой и числом «8». Повторение знаков $>$, $<$, $=$.
24. Состав числа 8. Решение примеров в пределах 8.
25. Составление и решение простых задач. Увеличение и уменьшение чисел на 1
26. Знакомство с цифрой и числом «9». Игры с геометрическими фигурами на мышление.

27. Состав числа 9. Прямой и обратный счет.
28. Знакомство с цифрой и числом «10». Повторение числового ряда от 0 до 10.
29. Состав числа 10. Игры на развитие внимания, решение примеров и задач в пределах 10.
30. Составление простых задач и их решение. Примеры в пределах 10. (2 листа)
31. Понятия: точка, отрезок, прямая и кривая линия, замкнутая и незамкнутая линии. (2 листа)
32. Игры на развитие памяти и мышления.
33. Игра «Угадай, что лишнее», графический диктант. (2 листа)
34. Контрольное занятие.
35. Повторение пройденного материала.
36. Итоговое занятие.

**Поурочное планирование по подпрограмме «Веселая математика»
2 год обучения.**

Количество часов на одну тему - 2 академических часа (30 мин.+30 мин.).
Итого по программе 72 часа (36 учебных занятия).

1. Вводное занятие. Повторение изученного материала в прошлом году.
2. Состав чисел от 1 до 6. Отношения между числами (знаки \lt , \gt , $=$)
3. Решение простых примеров и задач на сложение и вычитание.
4. Изменение геометрических фигур по форме, размеру и цвету.
5. Ознакомление с понятиями «четное - нечетное» число. Задачи на развитие логики и мышления.
6. Состав числа от 7 до 10. Задания на развитие логического мышления.
7. Знакомство с цифрой и числом 11. Графический диктант.
8. Решение примеров и задач до 10. Игры на развитие памяти и мышления.
9. Знакомство с числом и цифрой 12. решение задач на смекалку.
10. Составление и решение простых арифметических задач.
11. Знакомство с числом и цифрой 13. Задачи шутки.
12. Знакомство с числом и цифрой 14.
13. Игры на развитие логического мышления и памяти.
14. Знакомство с числом и цифрой 15. Решение простых примеров.
15. Повторение знаков \lt , \gt , $=$. Задания на логику и мышление.
16. Знакомство с числом и цифрой 16. Решение примеров и задач в пределах 16.
17. Игры на ориентировку в пространстве. Решение примеров.
18. Контрольная работа.
19. Знакомство с числом и цифрой 17. Повторение геометрических фигур.
20. Занимательные игры на развитие внимания.
21. Знакомство с числом и цифрой 18. Графический диктант.
22. Игры на развитие логики, мышления и памяти. Решение примеров в пределах 18.
23. Знакомство с числом и цифрой 19. Задания на внимание. Графический диктант.
24. Игры на развитие логики, мышления и памяти.
25. Знакомство с числом и цифрой 20.

26. Знакомство с понятиями прямой, острый, тупой углы.
27. Закрепление пройденного материала. Решение примеров.
28. Понятие «симметрия». Задачи на смекалку.
29. Решение примеров цепочкой. Игры на развитие внимания и памяти.
30. «Времена года». Название месяцев, дней недели, частей суток.
31. Знакомство с единицей времени (1 час, 1 минута). Формирование временных представлений.
32. Работа с часами. Решение задач.
33. Игра «Скопируй фигуру по точкам»
34. Занимательные дидактические игры.
35. Контрольная работа.
36. Итоговое занятие.

Методическое обеспечение

Игра - основной вид деятельности ребенка вплоть до младшего школьного возраста. Игра постоянно привлекательна для ребенка, позволяет ему осуществить свои стремления. Зачастую в игре ребенок открывает в себе те качества, которые не были раньше заметны ни ему, ни окружающим, открывает в себе новые возможности. Игра лучший способ тренировки тех или иных навыков.

Нет таких положительных качеств, которые нельзя было бы развить у ребенка в ходе игры. Игра - основной способ развития этих качеств, так как она более привлекательна для детей и дети занимаются ей с большим удовольствием, чем, например, просто учёбой в школе. Через игру можно развить познавательные характеристики ребёнка, подготовить его к жизни в современном обществе, заставить его поверить в свои силы и возможности. Развитие ребёнка в игре происходит, прежде всего, за счёт разнообразной направленности её содержания. Есть игры, прямо нацеленные на физическое воспитание (подвижные), эстетическое (музыкальные), умственное (дидактические и сюжетные). Многие из них в то же время способствуют нравственному воспитанию (сюжетно-ролевые, игры-драматизации, подвижные и др.).

Все виды игр можно объединить в две большие группы, которые отличаются мерой непосредственного участия взрослого, а также разными формами детской активности. *Первая группа* - это игры, где взрослый принимает косвенное участие в их подготовке и проведении. Активность детей (при условии сформированности определённого уровня игровых действий и умений) имеет инициативный, творческий характер - ребята способны самостоятельно поставить игровую цель, развить замысел игры и найти нужные способы решения игровых задач. В самостоятельных играх создаются условия для проявления детьми инициативы, которая всегда свидетельствует об определенном уровне развития интеллекта. Игры этой группы, к которым можно отнести сюжетные и познавательные, особенно ценны своей развивающей функцией, имеющей большое значение для общего психического развития каждого ребёнка. *Вторая группа* - это различные обучающие игры, в которых взрослый, сообщая ребенку правила игры или объясняя конструкцию игрушки, даёт фиксированную программу действий для достижения определённого результата. В этих играх обычно решаются конкретные задачи воспитания и обучения; они направлены на усвоение определённого

программного материала и правил, которым должны следовать играющие. Важны обучающие игры также для нравственного - эстетического воспитания дошкольников. Активность детей в обучении играм носит в основном репродуктивный характер: дети, решая игровые задачи с данной программой действий, лишь воспроизводят способы их осуществления. На основе сформированности и умения детей могут затевать самостоятельные игры, в которых будет больше элементов творчества.

В группе игр с фиксированной программой действия относятся подвижные, дидактические, музыкальные, игры - драматизации, игры-развлечения.

Высоко оценивая значение игры, В.А. Сухомлиминский писал : «Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

Мне хотелось бы отметить систему дидактических игр для развития элементарного математического уровня детей 5-6 лет.

В дидактических играх ребенок наблюдает, сравнивает, сопоставляет, классифицирует предметы по тем или иным признакам, производит доступные ему анализ и синтез, делает обобщения.

Дидактические игры предоставляют возможность развивать у детей произвольность таких психических процессов, как внимание и память. Игровые задания развивают у детей смекалку, находчивость, сообразительность. Многие из них требуют умения построить высказывание, суждение; требует не только умственных, но и волевых усилий - организованности, умения соблюдать правила игры, подчинять свои интересы интересам коллектива.

Однако не всякая игра имеет существенное образовательное и воспитательное значение, а лишь та, которая приобретает характер познавательной деятельности. Дидактическая игра обучающего характера сближает новую, познавательную деятельность ребенка с уже привычной для него, облегчая переход от игры к умственной работе.

Дидактические игры конструируются по-разному. В некоторых есть элементы ролевой игры: сюжет, роль, действие, игровое правило, в других - только отдельные элементы: действие или правило, или то и другое.

Поэтому по структуре дидактические игры делятся на сюжетно-ролевые и игры-упражнения, включающие только отдельные элементы игры. В сюжетно-ролевых играх дидактическая задача скрыта сюжетом, ролью, действием, правилом. В играх-упражнениях она выражена явно. В дидактической игре ее замысел, правило, действие и включенная в них умственная задача представляют собой систему формирующих воздействий.

Дидактические игры особенно необходимы в обучении и воспитании детей 5-6 летнего возраста. В них удастся сконцентрировать внимание даже самых инертных детей. В начале дети проявляют интерес к игре, а затем к тому учебному материалу, без которого игра невозможна.

Как показывают наблюдения за обучением детей 5-6 лет, наибольших успехов достигают те педагоги, которые на занятиях по формированию элементарных математических представлений такой материал включают в ход самого занятия

или используют его, когда наблюдается снижение умственной активности детей. Так, головоломки целесообразны при закреплении представлений ребят о геометрических фигурах, задачи-шутки, загадки уместны в ходе обучения решению арифметических задач, действий над числами, формирование временных представлений и т.д. В самом начале занятий целесообразно использование несложных занимательных задач в качестве «умственной гимнастики».

Недооценка или переоценка игры отрицательно сказывается на образовательном процессе. При недостаточном использовании игры снижается активность учащихся на уроке, ослабляется интерес к обучению, при ее переоценке дети с трудом переключаются на обучение в неигровых условиях.

При отборе игр важно учитывать наглядно-действенный характер мышления дошкольников 5-6 лет. Необходимо помнить о том, что игры должны содействовать полноценному всестороннему развитию психики детей их познавательных способностей, речи, опыта общения со сверстниками и взрослыми, прививать интерес к учебным занятиям, формировать умения и навыки учебной деятельности, помогать ребенку овладевать умением анализировать, сравнивать, обобщать. В процессе проведения игр интеллектуальная деятельность ребенка должна быть связана с его действиями по отношению к окружающим предметам.

Все игры, которые используются в дидактических целях, можно разделить на два вида в зависимости от основного содержания игровых действий.

В одном случае основу дидактической игры составляет дидактический материал, действия с которым облекаются в игровую форму. Например, дети, разделившись на команды, соревнуются в скорости счёта, или нахождения ошибок в примерах и т.д. Они выполняют обычные учебные действия - считают, проверяют ошибки, - но выполняют эти действия в игре.

В другом случае дидактический материал вводится как элемент в игровую деятельность, которая является как по форме, так и по содержанию основной. Так в игру - драматизацию со сказочным сюжетом, где каждый играет свою роль, может быть внесён дидактический материал. Дети играют свои роли и упражняются в счёте, ориентируются в пространстве и времени, узнают формы предметов. Ясно, что во втором случае дидактическая «нагрузка» значительно меньше, чем в первом. Но это оправдывается тем,

что на первый план выдвигается не усвоение материала, а воспитательные задачи, использование знаний в различных ситуациях..

В группах раннего развития дошкольников уже сама постановка учебной задачи для детей может осуществляться с использованием игровых моментов. Так педагог может обратиться к детям от имени Незнайки и Буратино с просьбой вспомнить цифры, и какие числа они обозначают и т. п.

Для успешного обучения математике в процессе игры необходимо применять как предметы, окружающие детей, так и их модели. Психологи установили, что усвоение ребенком знаний начинается с материального действия с предметами или их моделями, рисунками, схемами. При этом образы предметов, их свойства, признаки и действия, которые дети осуществляют с предметами и их моделями, переносятся в план представлений. Практические действия дети описывают словесно. Этот процесс отражает взаимодействие ученика с познаваемым материалом. Таким образом осуществляется связь между материальной и внешнеречевой формами действия. Опора

на действие с предметами или их моделями постоянно сокращается. Проговаривание игровых действий переносится во внутренний план (действие в уме).

Таким образом, материальная форма действия является исходной, внешнеречевая - предполагает рассуждения, умственная форма действия (проговаривание про себя) осуществляется тогда, когда у ребенка уже будут сформированы представления и понятия.

Эти три формы действия взаимосвязаны, влияют на развитие различных сторон мышления: наглядно-действенного, наглядно-образного и словесно-логического. При изучении разделов математики необходимо, чтобы дети усвоили все формы действия. Деятельность детей должна быть разнообразной не только по форме, но и по содержанию и строиться в соответствии с закономерностями обучения, сформулированными педагогом: « Чем больше и разноостороннее обеспечиваемая педагогом интенсивность деятельности учащихся с предметом усвоения, тем выше качество усвоения на уровне, зависящем от характера организуемой деятельности - репродуктивной или творческой».

По характеру познавательной деятельности игровые и занимательные задания по все разделам программы по математике можно отнести к следующим группам:

1. Игры, требующие от детей исполнительной деятельности. С помощью этих игр дети выполняют действия по образцу (например, игра «Составим узор»).

2. Игры, требующие воспроизведения действий. Эти игры направлены на формирование навыков сложения и вычитания в пределах 10. Это - «Математическая рыбалка», «Лучший летчик» и др.

3. Игры, с помощью которых дети изменяют примеры и задачи в другие, логически связанные с ними. Например, «Цепочка», «Угадайка» и др.

4. Игры, в которые включены элементы поиска и творчества. Это «Загадки Буратино», «По какой тропинке ты пойдешь» и др. Некоторые исследователи делят игры на две группы: наглядные и словесные. Игры с использованием наглядности, в свою очередь, подразделяются на игры с демонстрационным и раздаточным материалом и игры с различными игрушками и сказочными персонажами.

В основе словесных игр лежит накопленный опыт детей, их наблюдения. Задача этих игр состоит в систематизации и обобщении. Они применяются на этапе закрепления и повторения учебного материала. Дети должны произвести полученные ранее знания, вспомнить изученные правила, вычислительные приемы.

К словесным играм относятся также игры-загадки (без картинок), игры на составление высказываний, на дополнение их.

Дидактические игры по числу участников в них делятся на коллективные, групповые и индивидуальные.