

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД № 245 СОВЕТСКОГО РАЙОНА ВОЛГОГРАДА»**

Согласовано
На педагогическом совете
МОУ Детский сад № 245
Протокол № 1 от «07» августа 2026 г

Утверждено
Заведующим МОУ Детский сад № 245
_____/ Т. А. Беркова
Приказ № 129 от «28» августа 2026 г

**Беркова
Татьяна
Александровна**

Подписан цифровой подписью:
Беркова Татьяна Александровна
DN: O=МОУ Детский сад № 245, CN
=Беркова Татьяна Александровна,
E=doc245@volgadmin.ru
Основание: Я подтверждаю этот
документ своей удостоверяющей
подписью
Расположение:
Дата: 2026.10.22 16:18:34+03'00'
Foxit PDF Reader Версия: 12.1.2

Дополнительная образовательная
общеразвивающая программа
социально-педагогической направленности
«Занимательная математика»
Возраст обучающихся: 5-6 лет
Срок реализации: 1 год

Автор:
Корнеева Анастасия Андреевна,
воспитатель
МОУ Детского сада № 245
Советского района Волгограда

Волгоград 2026

СОДЕРЖАНИЕ:

1. Раздел «Комплекс основных характеристик»

- 1.1. Пояснительная записка.
- 1.2. Цель и задачи Программы.
- 1.3. Принципы в организации образовательного процесса.
- 1.4. Значимые для разработки и реализации рабочей программы характеристики. Возрастные психофизические особенности детей 6-7 лет.
- 1.5. Планируемые результаты освоения Программы.
- 1.6. Учебный план Программы.

2. Раздел «Комплекс организационно-педагогических условий»

- 2.1. Материально-техническое оснащение, оборудование.
- 2.2. Методическое обеспечение.
- 2.3. Организационное обеспечение реализации Программы.
- 2.4. Формы подведения итогов.
- 2.5. Перспективное планирование.
- 2.6. Используемая литература.

1. Раздел «Комплекс основных характеристик»

1.1. Пояснительная записка.

Дополнительная общеразвивающая программа «Занимательная математика» носит социально-педагогическую направленность. Программа рассчитана на детей 5-6 лет. Она направлена на развитие математических, интеллектуальных способностей, развитие произвольности, развитие познавательной активности детей. Предусматривает использование эвристических приемов, поисковых вопросов, приемов сравнения, различных способов работы с наглядностью.

Программа составлена в соответствии с нормативными документами:

-Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (Статья 75.Дополнительное образование детей и взрослых).

-ФГОС дошкольного образования, утвержденный приказом Минобрнауки России от 17.10.2013 № 1155.

-ФОП ДО, утвержденная приказом Министерством просвещения РФ от 22 ноября 2022 года №1028

-Примерная общеобразовательная программа дошкольного образования «От рождения до школы» под редакцией Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой. Издательство «МОЗАИКА-СИНТЕЗ», Москва, 2019г.

Занимательный математический материал является хорошим средством воспитания у детей уже в дошкольном возрасте интереса к математике,

логики и доказательности рассуждений, желания проявлять умственную нагрузку, сосредотачивать внимание на проблеме. Решение разного рода нестандартных задач в дошкольном возрасте способствует формированию

и совершенствованию общих умственных способностей: логики мысли, рассуждений и действий, гибкости мыслительного процесса, смекалки и воображительности, пространственных представлений. В работах отечественных и зарубежных ученых дошкольное детство определяется как период, оптимальный для умственного развития и воспитания (Л.А. Венгер, А.В. Запорожец, М. Монтессори, Н.Н. Поддьяков, А.П. Усова, Ф.Фребель). Доказано, что ребенок дошкольного возраста может не только познавать внешние, наглядные свойства предметов и явлений, но и способен усваивать представления об общих связях, лежащих в основе многих явлений природы, социальной жизни, овладевать способами анализа и решения разнообразных математических и логических задач.

В Программе органично аккумулированы научные разработки в области современных методик формирования у дошкольников

элементарных математических представлений и практический опыт работы педагогов с детьми в области организации познавательной деятельности на занимательном математическом материале.

Основная идея Программы: дать детям возможность почувствовать радость познания, радость от получения новых знаний, иначе говоря, обеспечить процесс овладения знаниями с радостью, привить вкус к учению.

Актуальность Программы в том, что наибольшую трудность в начальной школе испытывают

Не те дети, которые имеют недостаточно большой объем знаний, а те, которые проявляют интеллектуальную пассивность, отсутствие желания и привычки думать, узнавать что-то новое.

К тому же, развитие – это не только объем знаний, полученных ребенком, а умение пользоваться ими в разнообразной самостоятельной деятельности, это высокий уровень психических процессов, логического мышления, воображения, связной речи, это развитие таких качеств личности, как: любознательность, сообразительность, смекалка, наблюдательность, самостоятельность.

Неслучайно, обучению дошкольников элементарным математическим представлениям в современном дошкольном образовании отводится важное место. Это вызвано целым рядом причин: повышением внимания к компьютеризации; обилием информации, получаемой ребенком, и в связи с этим: стремление родителей, как можно раньше научить ребенка узнавать цифры, считать, решать задачи.

Работа по формированию у дошкольников элементарных математических представлений – важная часть их общей подготовки к школе. Решая разнообразные математические задачи, дети проявляют волевые усилия, приучаются действовать целенаправленно, преодолевать трудности, доводить дело до конца (находить правильное решение, ответ).

Новизна Программы заключается в следующем:

-предполагает решение проблем дополнительного образования познавательной направленности на основе овладения детьми дошкольного возраста элементарными представлениями о математической деятельности в условиях проблемно-поисковых ситуаций математического содержания;

-содержание программы представлено различными формами организации математической деятельности через занимательные развивающие игры, упражнения, задания, задачи-шутки, загадки математического содержания, которые помогают совершенствовать навыки счета, закрепляют понимание отношений между числами натурального ряда;

-формирует устойчивый интерес к математическим знаниям, развивает внимание, память, логические формы мышления;

-дети непосредственно приобщаются к познавательному материалу, дающему пищу воображению, затрагивающую не только чисто интеллектуальную, но и эмоциональную сферу ребенка.

1.2. Цель и задачи Программы.

Цель: создание условий для познавательного развития детей старшего дошкольного возраста через организацию занимательных развивающих игр, заданий, упражнений математического содержания.

Задачи:

-отрабатывать арифметический и геометрический навыки;

-развивать произвольность психических процессов, абстрактно-логических и наглядно-образных видов мышления и типов памяти, основных мыслительных операций (анализ и синтез, сравнение, обобщение, классификация), основных свойств внимания, доказательную речь и речь-рассуждение;

-

воспитывать потребность в сотрудничестве, взаимодействии с сверстниками, умение подчинять свои интересы определенным правилам.

1.3. Принципы в организации образовательного процесса.

В основу работы по Программе положены следующие принципы:

- принцип природосообразности (учитывается возраст обучающегося, а также уровень его интеллектуального развития, математической подготовки, предполагающий выполнение математических заданий различной степени сложности);
- принцип проблемности – ребенок получает знания не в готовом виде, а в процессе собственной интеллектуальной деятельности;
- принцип адаптивности – предполагает гибкое применение содержания и методов математического развития детей в зависимости от индивидуальных и психофизиологических особенностей каждого воспитанника;
- принцип психологической комфортности – создание спокойной доброжелательной обстановки, вера в силы ребенка;
- принцип творчества – формирование способности находить нестандартные решения;
- принцип индивидуализации – развитие личных качеств посредством разноуровневого математического содержания.

Программа представляет систему занятий, организованных в занимательной игровой форме, что не утомляет ребенка и способствует лучшему запоминанию математических понятий. На занятиях активно используются

задачи-шутки, загадки, задания на развитие логического мышления детей, увлекательные игры и упражнения с цифрами, знаками, геометрическими фигурами.

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

1.4.Значимые для разработки и реализации рабочей программы характеристики. Возрастные психофизические особенности детей 5-6 лет.

Ребенок шестого года жизни стремится познать себя и другого человека как представителя общества, постепенно начинает осознавать связи и зависимости в социальном поведении и взаимоотношениях людей. В этом возрасте в поведении дошкольников формируется возможность саморегуляции. Так они могут, не отвлекаясь на более интересные дела, доводить до конца малопривлекательную работу.

Ребенок эмоционально переживает не только оценку его поведения другими, но и соблюдение им самим норм и правил, соответствие его поведения своим морально-нравственным представлениям.

В данном возрасте происходят изменения в представлениях ребенка о себе; оценки и мнение товарищей становятся для них существенными. Повышается избирательность и устойчивость взаимоотношений с ровесниками. Формируется система первичной половой идентичности по существенным признакам (женские и мужские качества, особенности проявления чувств, эмоций, специфика поведения, внешности, профессии).

Повышаются возможности безопасности жизнедеятельности ребенка. Это связано с ростом осознанности и произвольности поведения, преодолением эгоцентрической позиции (ребенок становится способным встать на позицию другого).

В игровом взаимодействии существенное место начинает занимать совместное обсуждение правил игры.

Более совершенной становится крупная моторика, появляются сложные движения: может пройти по неширокой скамейке и при этом даже перешагнуть через небольшое препятствие; умеет отбивать мяч о землю

одной рукой несколько раз подряд. Активно формируется осанка детей, правильная манера держаться. Развиваются выносливость и силовые качества. Ловкость и развитие мелкой моторики проявляются в более высокой степени самостоятельности ребенка при самообслуживании: дети все меньше нуждаются в помощи взрослого, когда одеваются и обуваются.

К 5 годам они обладают довольно большим запасом представлений об окружающем, которые получают благодаря своей активности, стремлению задавать вопросы и экспериментировать. Представления об основных свойствах предметов углубляются.

Внимание детей становится более устойчивым и произвольным. Объем памяти изменяется не существенно, улучшается ее устойчивость. При этом для запоминания дети уже могут использовать несложные приемы и средства (в качестве подсказки могут выступать схемы, карточки или рисунки).

Ведущее значение приобретает наглядно-образное мышление, которое позволяет ребенку решать более сложные задачи с использованием обобщенных наглядных средств (схем, чертежей и пр.). К наглядно-действенному мышлению дети прибегают в тех случаях, когда сложно без практических проб выявить необходимые связи. При этом пробы становятся планомерными и целенаправленными. Задания, которые можно решить без практических проб, ребенок нередко может решать в уме.

Возраст 5-6 лет можно охарактеризовать как возраст овладения ребенком активным воображением, которое начинает приобретать самостоятельность, отделяясь от практической деятельности и предвзято ее. Образы воображения значительно полнее и точнее воспроизводят действительность. Ребенок четко начинает различать действительное и вымышленное.

1.5. Планируемые результаты освоения Программы.

К концу учебного года у детей должны быть развиты:

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

- составлять (моделировать) заданное изображение или фигуру из других геометрических форм или разных плоскостных элементов;
- определять взаимное расположение объектов на плоскости и в пространстве (справа, слева, в центре, внизу, вверху, правее, левее, выше, ниже, внутри фигуры, вне фигуры и др.);
- выкладывать предметы в порядке убывания, возрастания;
- осуществлять упорядочивание и уравнивание предметов по длине, ширине, размеру разными способами, подбор предметов по цвету и форме;
- выстраивать продолжение ряда геометрических фигур по заданному правилу;
- «читать» план, осуществлять нахождение предмета по плану;
- создавать рисунок-схему, используя простейшие изображения;
- понимать независимость числа от величины, пространственного расположения предметов, направлений счета;
- осуществлять объединение различных групп предметов, имеющих общий признак, в единое множество;
- устанавливать смысловые связи между предметами;
- выполнять сравнение фигур по величине (больше – меньше), по длине (длиннее – короче), по высоте (выше – ниже) по ширине (шире – уже), по форме (круглый, треугольный, квадратный, прямоугольный, такой же по форме), по цвету (одного и того же цвета или разных цветов);
- создавать постройки по рисунку, чертежу;
- решать логические задачи на сравнение, классификацию, установление последовательности событий, анализ и синтез;
- располагать предметы в заданной последовательности;
- понимать задание и выполнять его самостоятельно;
- проводить самоконтроль и самооценку выполненной работы.

1.6. Учебный план Программы.

Календарный учебный график программы

Наименование программы	Максимально допустимое количество занятий		
	неделя	месяц	год
Дополнительная образовательная программа «Занимательная математика»	2	8	62

Курс развивающих занятий

№	Название раздела	Количество часов		
		всего	теория	практика
1	Арифметика	15	5	10
2	Геометрия	15	5	10
3	Составление плана- схемы	15	5	10
4	Решение логических задач	17	5	12
5	Всего	62	20	42

Расписание занятий.

Название кружка	продолжительность	время проведения	день недели
«Занимательная математика»	25 мин.	16.15-16.40	понедельник
«Занимательная математика»	25 мин.	16.40-17.05	среда

Формы занятий:

- по количеству детей, участвующих в занятии, - групповая;
- по особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и детей – занятие-игра, занятие-путешествие;
- по дидактической цели – комбинированные формы занятий.

Каждое занятие имеет дробную структуру, предусматривающую смену видов деятельности с физкультурными паузами. Основные виды деятельности — игра.

Календарный учебный график.

Содержание	
Начало срока оказания ПОУ	06 октября 2026 г.
Окончание срока ПОУ	27 мая 2027 г.
1-е полугодие	12 недель
2-е полугодие	19 недель
Продолжительность учебной недели	5 дней
Праздничные дни	4 ноября, 31 декабря-9 января, 23 февраля, 8 марта, 30 апреля-3 мая, 7-10 мая.
Сроки проведения мониторинга реализации программы	С 17.05.2027 по 27.05.2027 г.

2. Раздел «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Материально-техническое оснащение, оборудование.

Для обеспечения наглядности и доступности изучаемого материала необходимы наглядные пособия следующих видов:

- геометрические фигуры и тела;
- палочки Х. Кюизенера;
- наборы разрезных картинок;
- сюжетные картинки с изображением частей суток и времен года;
- полосы, ленты разной длины и ширины;
- цифры от 1 до 9;
- игрушки: куклы, мишка, петушок, зайчата, лиса, волчонок, белка, пирамидка и др;
- фланелеграф, мольберт;
- чудесный мешочек;
- кубики Никитина;
- блоки Дьенеша;
- пластмассовый и деревянный строительный материал;
- геометрическая мозаика;
- счетные палочки;
- предметные картинки;
- знаки – символы;
- игры на составление плоскостных изображений предметов;
- обучающие настольно-печатные игры по математике;
- мелкие конструкторы и строительный материал с набором образцов;
- геометрические мозаики и головоломки;
- занимательные книги по математике;
- задания из тетради на печатной основе для самостоятельной работы;
- простые карандаши; наборы цветных карандашей;
- линейки и шаблоны с геометрическими фигурами;
- небольшие ножницы;
- наборы цветной бумаги;
- счетный материал;
- наборы цифр;
- конспекты;
- ноутбук.

Дидактический материал подбирается и систематизируется в соответствии с учебно-тематическим планом (по каждой теме), возрастными и психологическими особенностями детей, уровнем их развития и способностей.

2.2. Методическое обеспечение.

- 1.Васильева Н.Н.,. Новоторцева Н.В Развивающие игры для дошкольников.–Ярославль: Академияразвития,2006.–374с
- 2.ВолинаВ.В. Праздникчисла–М.:Знание,2003–180с.

3. Гаврина С.Е. Веселые задачки для маленьких умников. – Ярославль: Академия развития, 2006. – 382 с.

4. Галанова Т.В. Развивающие игры с малышами. – Ярославль: Академия развития, 2006. – 375 с.

5. Дьяченко В.В. Чего на свете не бывает? – М.: Просвещение, 2011 – 208

2.3. Организационное обеспечение реализации Программы.

Программа предполагает организацию совместной и самостоятельной деятельности два раза в неделю с группой детей 5-6 лет.

Максимальное количество детей в группе 10 человек. Набор детей свободный. Режим организации занятий по данной дополнительной образовательной программе определяется календарным учебным графиком и соответствует нормам, утвержденным «СП 2.4.4283-26» к устройству, содержанию и организации режима работы образовательной организации. Режим организован следующим образом: 2 раза в неделю по 1 занятию в день, длительность занятий: 25 минут.

Воспитательно - образовательная работа на дошкольной ступени образования базируется одновременно на двух основаниях: планировании, направленном на усвоение детьми определенного содержания программы (стратегия педагогического процесса), и педагогической импровизации, посредством которой педагог варьирует содержание, формы и методы в каждой конкретной ситуации (тактика педагогического процесса). Для этого педагог активно использует в образовательной деятельности инновационные образовательные технологии.

2.4. Формы подведения итогов.

Для контроля реализации Программы определены следующие виды проверок:

- текущая – на каждом педагогическом мероприятии проводится проверка выполняемой работы и ее оценка;
- диагностические срезы на начало и конец учебного года.

Объектами контроля являются:

- математические умения;
- степень самостоятельности и уровень проявления математических способностей в процессе поиска решений; математические и логические загадки и задания, игры и упражнения с цифрами, знаками, геометрическими фигурами.

Основная задача диагностики заключается в том, чтобы определить степень освоения ребенком программы дополнительного образования по познавательному развитию детей с использованием занимательных игр и упражнений математического содержания.

Основными формами подведения итогов реализации Программы являются: открытые занятия, математическая викторина, мини-олимпиада.

2.5. Перспективное планирование.

Учебно-тематический план

Месяц	Тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
Октябрь	Головоломки.	8 занятий по 25 минут	10	15
	Головоломки.			
	Выложи сам.			
	Выложи сам.			
	Чиним одеяло.			
	Чиним одеяло.			
	Архитектор.			
	Архитектор.			
Ноябрь	Что такое длина, ширина, высота?	8 занятий по 25 минут	10	15
	Что такое длина, ширина, высота?			
	Волшебная палитра.			
	Волшебная палитра.			
	Угадай, что спрятано.			
	Угадай, что спрятано.			
	Преврати цифру в смешную фигурку.			
	Преврати цифру в смешную фигурку.			
Декабрь	Трудные виражи.	8 занятий по 25минут	10	15
	Трудные виражи.			
	Пляшущие человечки.			
	Пляшущие человечки.			
	Где ошибся Буратино?			
	Где ошибся Буратино?			
	Пары картинок.			

	Пары картинок.			
Январь	Запишем сказку.	6 занятий по 25 минут	10	15
	Запишем сказку.			
	Водители.			
	Водители.			
	Море волнуется.			
	Море волнуется.			
Февраль	Говорящие рисунки.	8 занятий по 25 минут	10	15
	Говорящие рисунки.			
	Дома зверей.			
	Дома зверей.			
	Бывает – не бывает.			
	Бывает – не бывает.			
	Собери –построй.			
	Собери –построй.			
Март	Что плавает, что тонет?	8 занятий по 25 минут	10	15
	Что плавает, что тонет?			
	Секреты.			
	Секреты.			
	Четвёртый лишний.			
	Четвёртый лишний.			
	Чудесные превращения.			
	Чудесные превращения.			
Апрель	Волшебный лес.	8 занятий по 25 минут	10	15
	Волшебный лес.			
	Задом наперёд.			
	Задом наперёд.			
	Поезд.			
	Поезд.			
	Изобретатель.			
	Изобретатель.			

Май	Угадай.	8 занятий по 25 минут	10	15
	Угадай.			
	Волшебники.			
	Волшебники.			
	Разноцветные цепочки.			
	Найди ошибки.			
	Звёзды в небе.			
	Разные дома.			
Всего		62 занятия по 25 минут	10	15

Календарно-тематическое планирование

Дата	№	Тема занятий	Задачи	Методические приёмы
Октябрь		Головоломки.	1.Учитьсоставлятьква дратизразных геометрических фигур 2.Развивать восприятие и пространственные представления.	Педагогпомещаетмоделиг еометрическихфигурнафл анелеграф,вызываетребен каипредлагаетемупоказать всефигурыиназватьих.Объ ясняетзадание: «Укаждогоизвастакиежег еометрическиефигуры,кот орыенужноприложитьдру гкдругуиполучитьцелыйк вадрат».Выполнив задание, дети рассказывают, из какого количества частей они составили свой квадрат.
05.10.26	1			
07..10.26	2			
12.10.26.	3	Выложи сам.	1.Учить анализировать форму предмета. 2.Развивать восприятие и мышление.	Ребёнку даётся контурное изображение предмета, составленного из нескольких геометрических фигур, и набор этих фигур. Необходимо выложить изображение из этих фигур. Сложность работы
14.10.26.	4			

				зависит от того, какое количество фигур дают ребёнку. Варианты игры: головоломки, разрезные картинки, кубики.
19.10.26.	5	Чиним одеяло.	1.Учить составлять геометрические фигуры из деталей. 2.Развивать внимание, мышление.	Для игры используется покрывало с прорезями в виде геометрических фигур, заплатки геометрических форм. Игру можно построить в виде рассказа. «Жил-был Буратино, у которого на кровати лежало красивое красное одеяло. одеяло прогрызла крыса? Теперь возьмите фигуры и помогите Буратино починить одеяло».
21.10.26.	6			
26.10.26.	7	Архитектор.	1.Учить раскладывать предметы в порядке возрастания, точно следуя проекту. 2.Развивать внимание, мышление.	Педагог использует полоски разной длины (до 10 градусов). <u>Вариант 1.</u> Полоски разложить в беспорядке. Предложить детям разложить их по порядку: от самой маленькой до самой большой или от самой большой до самой маленькой. <u>Вариант 2.</u> Полоски разложить в беспорядке. Предложить детям нарисовать план лестницы, не трогая полосок. Затем, предложить взять полоски и выстроить лестницу по плану.
28.10.26.	8			

Ноябрь				
02.11.26.	1	Что такое длина, ширина, высота.	1. Учить анализировать отдельные признаки предмета. 2. Развивать мышление. и восприятие.	<u>«Сломанная лестница»</u> На фланелеграфе строится лестница из прямоугольников разной высоты. Дети отворачиваются. Педагог вынимает одну ступеньку и сдвигает остальные. Кто раньше других укажет, где лестница «сломана», становится ведущим. Если при первом проведении игры дети допускают ошибки, то можно использовать мерку. Ею измеряют каждую ступеньку и находят сломанную. Если дети легко справляются с задачей, можно одновременно вынуть все ступеньки в разных местах. <u>«Кто быстрее подберет коробки»</u> Коробки расставлены вперемешку: длинные, короткие, широкие и узкие, высокие и низкие. Дети берут по одной коробке и описывают их длину, ширину, высоту. Также детям может быть предложено, построить коробки в ряд (от самой высоко до самой низкой или от самой длинной до самой короткой).
09.11.26.	2			
11.11.26.	3	Волшебная палитра.	1. Продолжать учить получать различные оттенки одного цвета. 2. Развивать творческие способности, воображение.	Смешивая краски во время рисования, можно получать различные оттенки цветов. Ребенок может изобразить, как светлеет небо на рассвете, с помощью синей и белой красок. Разбавлять синюю краску нужно на палитре, постепенно добавляя белила и последовательно нанося мазки на лист бумаги. Чем больше получится
16.11.26.	4			

				оттенков, темлучше. Главное – добиться, чтобы оттенки изменялись как можно равномернее. Затем можно переходить к другим заданиям на получение оттенков, различающихся уже не по светлоте, а по цветовой тону. Предложите ребенку нарисовать как заходит солнце (переход от оранжевого к красному цвету), как желтеют листья.
18.11.26.	5	Угадай, что спрятано.	1. Учить представлять предметы по их словесному описанию. 2. Развивать восприятие, внимание.	В этой игре от ребенка потребуется умение представлять предметы по их словесному описанию и самому давать описания разных предметов. Спрячьте какую-нибудь игрушку и опишите ребенку ее внешний вид, например: «Желтого цвета, туловище круглое, голова круглая, клюв острый» (цыпленок). Если ребенок догадается, вы отдадите ему спрятанный предмет. Следующим прятать и описывать предмет будет ребенок. Игру можно разнообразить, пряча предметы в «чудесный мешочек» и предлагая ребенку, после того как он отгадает, найти загаданный предмет на ощупь.
23.11.26.	6			
25.11.26	7	Преврати цифру в	1. Закрепить знания об образе цифр. 2. Развивать мелкую моторику рук, воображение.	Педагог предлагает детям путем дорисовывания или прорисовывания превратить цифры в «человечков», «зверюшек» или другие смешные фигурки.
30.11.26.	8	смешную фигурку		

Декабр.				
02.12.26.	1	Трудные виражи.	1.Учить проводить непрерывную линию.	Педагог предлагает детям нарисовать дорожку, например, от магазина к дому. Обязательное условие: –нельзя отрывать карандаш от бумаги и «выезжать» за пределы дорожки. При этом, дорожки могут быть
07.12.26.	2		2.Развиватьточностьдв ижений,мелкуюмотор икурук.	Разной формы. Позже можно предложить детям написание графических диктантов.
09.12.26.	3	Пляшущие человечки	1.Учитьвыделятьзадан ныеобъекты,умениепо льзоватьсярисунком- схемой.	Педагог предлагает детям карточки со схематичными изображениями
14.12.26.	4		2.Развивать внимание.	человечков, выполняющих различные гимнастические упражнения. Необходимо эти упражнения повторить (формирует знание схемы собственного тела– зеркальный перенос положения на себя).
16.12.26.	5	Где Ошибся Буратино?	1. Учить точно, следовать словесным заданиям, уметь находить ошибки.	Педагог рассказывает детям о том, как Мальвина учила рисовать Буратино: она рисовала узор, а он должен был повторить, и приводит пример: рисует
21.12.26.	6		2. Развивать внимание, мелкую моторику рук.	несложный узор(например, изогнутую линию), а с двух сторон от него по кружку. Ниже рисует версию Буратино: такую же изогнутую линию, но с одной стороны без кружка. Предлагает помочь Буратино исправить ошибку, то есть дорисовать недостающий элемент. Для детей, которые легко справляются с обычной версией игры, есть усложнённая. Детям предлагается сложный

				узор и несколько «ошибочных» версий этого же узора. Дети Должны в каждой версии найти и исправить ошибки. Постепенно игра усложняется более трудными элементами увеличением их количества.
23.12.26. 28.12.26.	7 8	Пары картинок.	1.Учитьустанавливать смысловыесвязимеждупредметами. 2.Развивать внимание, воображение.	На доске вывешивается 4-6 карточек, парные к ним раскладываются на столе рисунками вниз. Педагог объясняет задание: «Сейчас мы поиграем в игру «Найди парную картинку». Тот, кого я вызову, возьмет одну из карточек на этом столе, назовет, какие фигуры на ней нарисованы и где они расположены. Затем найдет такую же карточку среди висящих на доске и поместит под ней свою».
Январь 11.01.27. 13.01.27.	1 2	Запишем сказку	1.Учить составлять рисунок-схему. 2.Развивать воображение, творческие способности.	Педагог предлагает детям схему сказки и предлагает воспроизвести текст.
18.01.27. 20.01.27.	3 4	Водители.	1.Учить различать дорожные знаки, ориентироваться в пространстве. 2.Развивать мышление, внимание.	Педагог предлагает детям вспомнить дорожные знаки, затем выкладывает перед детьми вариант игрового поля со знаками, даёт одному из детей машинку и объясняет правила игры: «Ты–водитель

				автомобиля, тебе надо посетить 3 пункта: бензоколонку, станцию ремонта автомобилей, больницу, а затем вернуться в гараж. Порядок посещения пунктов ты выбираешь сам, при этом обязательно нужно смотреть на дорожные знаки и «слушаться» их. Ребёнок катит по дорожкам игрового поля машинку, а остальные дети наблюдают за его действиями. Если он нарушает предписания знака, или не посетил всех пунктов назначения, возвращается в гараж. Педагог Объясняет ребёнку все допущенные ошибки, их ход передаётся другому.
25.01.27.	5	Море волнуется.	1.Закреплять умение детей следовать Заданному алгоритму; точно выполнять словесную инструкцию.	Педагог использует палочки Кюизенера, предлагает детям вспомнить игру «Море волнуется» и изобразить руками движения морских волн. После этого ребята приступают к изображению волны по словесной инструкции педагога.
27.01.27.	6		2.Совершенствовать навыки измерительной деятельности.	– Возьмите две не очень длинные палочки и сделайте из них волну. – Следующую волну выложите рядом, но она должна быть выше первой. Повторите выкладывание волн еще два раза.

Февраль		Говорящие рисунки.	1.Учить придумывать рисунки-схемы. 2.Развивать творческие способности, воображение.	«Рисуем дорожку к участку» У детей листы бумаги с изображением плана территории /сада (здание и участок д/сада). Воспитательпредлагаетдетямсоставитькарту:придумайте,какмыбудемобозначатьнаправлениядвижения(прямой линией со стрелкой);положитетреугольникпосерединелиста;проведитепрямуюлиниюсострелкойотпрямоугольникадоотреугольника;положитекругпосерединеоднойизбоковыхсторонлиста(участок другой группы);проведите прямую линию со стрелкой от треугольника до круга; уточните дальнейшее направление движения до участка; проведите прямую линию со стрелкой от круга к участку. Затемдетипоочередирассказываютонаправленииидвиженияотсададоучастка,используяпространственные понятия.
01.02.27.	1			
03.02.27.	2			

08.02.27.	3	Дома зверей	1. Учить соотносить предметы по размеру. 2. Развивать внимание, восприятие.	Для этой игры нужны изображения зверей, различающихся по величине (например, слон, медведь, волк, заяц, еж, мышь). Сами рисунки должны быть одинакового размера. Кроме того, для зверей по требуются дома — 6 листов бумаги разной величины (например, квадраты, стороны которых равны 17, 15, 13, 11, 9 и 7 см). Разложите дома по порядку от большего к меньшему и предложите ребенку расселить зверей. Он догадается, что в самом большом доме будет жить слон, и положит его на соответствующий квадрат, в самом большом из оставшихся — медведь и т. д. После этого звери пойдут гулять (перемешайте картинки с их изображениями и отложите в сторону). На прогулке зайчик вдруг вспомнит, что он забыл дома морковку. Задача ребенка — помочь зайчику найти свой дом.
10.02.27.	4			

				Если это не сразу получится, предложите ребенку проверить, где дом зайчика. Для этого всем, зверям придется на время вернуться в свои дома. Конечно, с прогулки по одиночке могут возвращаться разные животные, причины для этого вы придумаете сами. <u>«Построим дома»</u> 1-й вариант. Трикартонных домаразной величины про резями для дверей и окон, без крыш; картонные окна, двери, крыши трех величин, соответствующие размерам домов. 2-й вариант. Маленькие картонные дома без крыш с прорезями для окон и дверей, элементы к ним (крыши, двери, окна) для каждого ребенка. Дети должны «достроить» дома, соблюдая пропорции.
15.02.27.	5	Бывает-не бывает. -	1. Учить внимательно, слушать задание, четко его выполнять.	Ребенку надо представить себе ситуацию, которую вы описываете, и сказать, бывает ли то, о чем идет речь. Если он ответит правильно, его очередь загадывать вам загадку (фразу), а неправильно — очередь пропускается. Обязательно чередуйте реальные и нереальные варианты, например:
17.02.27.	6		2. Развивать воображение, творческие способности.	«Волк бродит по лесу», «Волк на дереве сидит», «В кастрюле чашка варится», «Кошка по крыше гуляет», «Собака по крыше гуляет», «Лодка по небу плывет», «Девочка рисует домик», «Домик рисует девочку» и т. п. Можно использовать

				в игре мяч: игрок бросает мяч, произнеся фразу, а второй игрок ловит его, если то, о чем сказано „действительно бывает, и не ловит, если этого не бывает.
22.02.27. 24.02.27.	7 8	Собери-построй.	1.Закреплять умение детей узнавать и геометрические геометрических 2.Развивать логическое мышление. внимание, пространственное воображение.	Педагог использует кубик с наклеенными геометрическими фигурами, геометрические фигуры, вырезанные из картона; контурные образцы построек. <u>Вариант 1.</u> Ребенок бросает кубик, называет фигуру, которую видит на верхней грани и берет такую же картонную любого цвета. Из фигур, набранных за несколько ходов, ребенок составляет любое изображение. <u>Вариант 2.</u> Ребенок выбирает фигуру по цвету. Форма ,в этом случае может быть любой. Например: на верхней грани кубика выпал зеленый треугольник. Ребенку предлагается выбрать любую фигуру зеленого цвета. Из набранных фигур также составляется постройка.
Март 01.03.27. 03.03.27.	1 2	Что плавает, что тонет?	1.Учить делать элементарные умозаключения входе эксперимента. 2.Развивать любознательность, наблюдательность, логическое мышление.	Игра представляет собой игровое поле, разделенное на три колонки. В первой колонке изображены предметы. Вторая колонка для отчисления предметов, которые не тонут. Третья колонка для предметов, которые тонут. Дети, играя с водой, экспериментальным путем определяют, которые из предметов тонут, а которые нет.

				Результаты эксперимента дети фиксируют на игровом поле: если предмет не тонет—фишка кладется напротив изображения предмета во второй колонке, а если тонет —то в третьей колонке.
10.03.27. 15.03.27.	3 4	Секреты.	1. Учить Пользоваться планом, ориентироваться в пространстве. 2. Развивать логическое мышление, воображение.	<u>«Ищем клад»</u> 1-й вариант: выполнение задания основано на совместном творчестве взрослого и детей. Перед каждым ребенком лежит план микрорайона. Воспитатель предлагает детям отправиться в путешествие в поисках клада. Далее создается сказочная ситуация: Незнайка получил конверт с письмом, в котором сказано, что в нашем микрорайоне зарыт клад, и указано место, где его можно отыскать (у аптеки—справа). Но до этого места нужно дойти, выполняя все задания. 2-й вариант: путь к кладу можно указывать, прокладывая себе дорогу с помощью цветных карандашей, рисуя направление от точки от счета, которой является сам ребенок, к месту, где зарыт клад.

17.03.27.	5	Четвертый лишний	1.Продолжать Учить классифицировать предметы, обосновывать свое решение. 2.Развивать мышление. внимание, логическое мышление.	<u>«Что лишнее»</u> Распечатать предлагаемые дидактические карточки, на которых находятся 4разных изображения (живые и неживые предметы). Ребенку предлагается любая из карточек. Он должен посмотреть и выделить среди рисунков карточки, три из которых классифицируются по одному признаку, один лишний предмет, который не подходит под единую классификацию. Также можно использовать словесную игру «Четвёртый лишний» 1. заяц ,ёж, лиса, шмель; 2. трясогузка, паук, скворец, сорока; 3. 3.бабочка,стрекоза, енот, пчела ит.д.
22.03.27.	6			
24.03.27.	7	Чудесные превращения.	1.Учить в деталях, видеть целое и уметь дорисовывать их. 2.Развивать творческое мышление, воображение.	<u>«Незаконченные картинки»</u> Укаждогоребенкалистбум аги,накотором8незаверше нныхрисунков.Чтобызако нчитьрисунок,необходим ыпредметыразныхпропор ций, Соответствующие бумажные фигуры.
29.03.27.	8			
Апрель	1 2	Волшебный лес	1.Учить создавать рисунок-схему, на основе своего рассказа. 2.Развивать воображение, творческие способности.	Детям раздаются одинаковые листы, на них нарисовано несколько деревьев, и в разных местах расположены незаконченные, неоформленные изображения. Воспитатель предлагает нарисовать цветными карандашами лес, полный чудес, и рассказать про него сказочную историю. Незаконченные изображения можно превратить в реальные
05.04.27.				
07.04.27.				

				или выдуманные предметы. Для задания можно использовать материал на другие темы: «Чудесное море», «Чудесная поляна», «Чудесный парк» и другие.
12.04.27. 14.04.27.	3 4	Задомнаперед	1.Учить делать элементарные умозаключения, «задомнаперед». 2.Развивать логическое мышление, воображение.	Педагог использует 10 пар рисунков, качество которых не имеет особого значения. Пары картинок должны быть такими:1/ гнездо с птичкой – яйцо; 2/ мальчик в постели – он же идет с портфелем; 3/ гриб большой – грибомаленький;4/ бабушка вяжет носки– носки связаны; 5/ мальчик грязный–мальчик моется в душе;6/ женщина стирает белье– белье сушится; 7/ чистый лист бумаги перед мальчиком– на листе рисунок; 8/мальчик едет на велосипеде – велосипед сломан; 9/ дети играют в кубики, в комнате порядок–пустая комната, игрушки разбросаны; 10/ у мальчика воздушный шар –мальчик без шара, шар в воздухе. Дети должны определить последовательность событий и составить короткий рассказ.

19.04.27.	5	Поезд	1. Учить анализировать предметы по отдельным признакам, объясняя свое решение. 2. Развивать логическое мышление.	Для игры необходимы 10 картинок одинакового размера с разными предметами. Каждая картинка – это вагончик. Педагог объясняет, что в поезде вагончики скрепляются друг с другом, поэтому нужно подбирать картинки, связанные по смыслу. Например, ребенок берет картинку и называет предмет на этой картинке (ложка), 2 ребенок должен взять картинку, связанную по смыслу с первой картинкой и объяснить свой выбор. (Беру тарелку, т.к. ложка и тарелка – посуда). Игру можно проводить многократно, меняя картинки.
21.04.27.	6			
26.04.27.	7	Изобретатель.	1. Учить Анализировать назначение предметов, создавать предметы двойного назначения. 2. Развивать воображение, творческое мышление.	Педагог использует 10 предметных картинок. Рассматривает с детьми каждый предмет и его функцию, затем предлагает поиграть в изобретателей и изобрести новые предметы. На пример: вилка–нож; табуретка– книжная полка; молоток– клещи и т.д. Затем обсуждается функция нового предмета.
28.04.27.	8			
Май		Угадай	1. Учить решать задачи, определяя состав числа. 2. Развивать воображение, внимание, логическое мышление.	<u>Игра «Домики»</u> Педагог использует домики с окошками и набор цифр. На каждом этаже только одна цифра. Цифра на крыше обозначает количество жильцов на каждом этаже. Ребёнок должен подобрать и поставить цифру во второе окошко. <u>Игра «Числовик»</u>
05.05.27.	1			
07.05.27.	2			

12.05.27.				Для игры используется циферблат с двумя стрелками. Воспитатель называет любое число в пределах 10, а ребёнок указывает стрелками на числа, из которых можно составить это число.
	3	Волшебники.	1. Учить создавать 2. Развивать эмоциональность и творческое воображение.	Без предварительной беседы педагог предлагает детям с помощью карандашей превратить две совершенно одинаковые фигуры, изображенные на листе, в злого и доброго волшебника. Далее предложить придумать, что совершил плохого «злой» волшебник и как его победил «добрый». <u>Игра «Чудесные превращения».</u> Воспитатель раздает детям картинки с изображениями заместителей предметов, на каждой нарисованы три полоски разной длины, три круга разного цвета. Детям предлагается рассмотреть картинки, придумать, что они обозначают, нарисовать на своем листе цветными карандашами соответствующую картинку. Законченные рисунки педагог анализирует вместе с детьми: отмечает их соответствие изображенным предметам-заместителям (по форме, цвету, величине, количеству).

17.05.27.	4	Разноцветные цепочки	1. Учить располагать предметы в заданной последовательности, используя «Блоки Дьенеша». 2. Развивать внимание, логическое мышление.	Педагог предлагает от произвольно выбранной фигуры построить наиболее длинную цепочку. Варианты построения цепочки: • чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины); • чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету фигур (по цвету и размеру, по размеру и толщине и т.п.); • чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, но разные по форме и т.д.; • чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (одинакового размера, но разного цвета).
19.05.27.	5	Найди ошибки.	1. Учить сравнивать рисунок и схему. 2. Развивать воображение, наглядно-образное мышление.	Педагог использует картинки с изображением различных ситуаций. (Например: дети гуляют в лесу; играют во дворе; купаются и загорают около озера; катаются на горке; играют дома.) К каждой картинке изготавливают схему, на которой деревья, дети и разные предметы изображены условно. В каждой схеме намеренно сделаны ошибки, допущены неточности по сравнению с соответствующей картинкой.

24.05.27.	6	Звезды в небе.	1. Учить Соотносить схематическое изображение с художественным. 2. Развивать внимание, наглядно – образное мышление.	Воспитатель показывает детям картинки и рассказывает о созвездиях. Затем дети рассматривают картинки созвездиями, потом картинку, показываемую взрослым, и ищут нужное созвездие. В результате дети должны найти соответствие картинки созвездия ее схематическому изображению.
26.05.27. 31.05.27.	7 8.	Разные дома.	1. Учить сравнивать рисунок и чертёж предмета. 2. Развивать логическое мышление. внимание, наглядно – образное мышление.	Воспитатель рассказывает детям, что однажды строители строили по чертежу дом и допустили небольшие ошибки. И хотя дома получились красивые, они всё же отличались от чертежей. Предлагает Рассмотреть каждую постройку и найти неточности. Воспитатель показывает первую схему и картинку к ней. Дети находят ошибку. Затем педагог показывает следующую картинку к этой же схеме, потом – третью. Далее переходят ко второй схеме и рассматривают последовательно ещё три картинки. Если дети не могут найти правильный ответ, воспитатель помогает им. Точно так же рассматриваются остальные рисунки и чертежи. В этой игре можно использовать самые разнообразные схемы и рисунки.

2.6. Используемая литература.

1. Артемова Л.В. Окружающий мир в дидактических играх дошкольников. – М.: Просвещение, 2002. – 385 с.
2. Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду. – М.: Просвещение, 2001. – 404 с.
3. Венгер Л.А., Дьяченко О.М. Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста. – М.: Просвещение, 2003. – 312 с.
4. Ерофеева Т.И. Математика для дошкольников – М.: Просвещение, 2002 – 256с.
5. Логика. Программа развития основ логического мышления у старших дошкольников. / Сост. Корепанова М. В. – Волгоград, 2004.
6. Математика до школы. /Сост. Смоленцева А. А., Пустовойт О. В., Михайлова З. М., Непомнящая Р.Л. – СПб.: Детство-Пресс, 2000.
7. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников, М.: Просвещение, 2010. – 187с.
8. Михайлова З. А. Математика – это интересно. Методическое пособие. – СПб: Детство-Пресс, 2002.
9. Михайлова З.А. Математика от трёх до семи. Учебно-методическое пособие. – СПб: Акцидент, 1997.
10. Носова Е.А. Логика и математика для дошкольников. – СПб.: Феникс, 2006. – 123 с.
11. Петерсон Л.Г. Раз ступенька, два ступенька. – СПб: Феникс, 2008. – 418с.
12. Первые шаги в математику. Методическое пособие / Сост. Буланова Л.В., Корепанова М. В. и др. – Волгоград, 2004.
13. Мониторинг в детском саду/ под ред. Т.И. Бабаева, А.Г. Гогоберидзе, М.В. Крулехт. – СПб: Детство-пресс, 2011. – 297с.
14. Тихомирова Л.Ф. Развитие интеллектуальных способностей дошкольника. – Ярославль: Академия развития, 2005. – 267 с. 22
15. Учебное пособие Чего на свете не бывает?/ под редакцией О.М. Дьяченко и Е.Л. Агаевой. – М.: Просвещение, 2007. – 245с.
16. Харько Т. Г., Воскобович В. В. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет. – СПб., 2007

Интернет-ресурсы

1. <http://nsportal.ru/detskii-sad/matematika/zanimatelnyi-material-v->

obuchenii-doshkolnikov-elementarnoi-matematike (Занимательный материал в обучении дошкольников элементарной математике);

2. <http://www.baby.ru/community/view/30500/forum/post/38583820>

(Занимательные задачки для дошкольника);

3. <http://www.myadept.ru/page/zanimatelnaya-matematika> (Занимательная математика, занимательные задачи по математике);

4. <http://kazinopa.ru/matematika/interesnaya-matematika-i-schet-dlya-doshkolnikov/> (Интересная математика и счет для дошкольников);

5. <http://bib.convdocs.org/v14303> (Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников)