

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребенка – детский сад № 13»

Принята
на педагогическом совете
протокол №1 от 30.08.2023г.



Утверждаю:
Заведующий МБДОУ
«ЦРР - ДС №13»
Е.В. Акульчева
приказ № 71-о от 30.08.2023г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа естественнонаучной
направленности
«Стосчет-1»**

Возраст обучающихся: 5 – 6 лет

Срок реализации 1 год

Автор-составитель:
Кузнецова Зоя Васильевна,
воспитатель

г. Алексин, 2023 г.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

№	Название	Страница
1.	ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ	3
1.1.	Пояснительная записка	3
1.2.	Характеристики возраста детей 5 – 6 лет	5
1.3.	Планируемые результаты	5
2.	СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ	6
2.1.	Содержание программы	6
2.2.	Планирование реализации программы	7
2.2.1.	Учебно-тематический план	7
2.2.2.	Перспективный план	8
2.3.	Способы поддержки детской инициативы	12
2.4.	Особенности взаимодействия с семьями воспитанников	12
3	ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ	13
3.1	Психологолого-педагогические условия	13
3.1.1.	Материально-техническое обеспечение программы	14
3.1.2.	Примерное планирование образовательной деятельности	14
3.2.	Педагогическая диагностика освоения Программы	15

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. Пояснительная записка

В настоящее время к организации обучения и воспитания детей в ДОУ предъявляются все более высокие требования. Общество хочет видеть будущего школьника полноценным, всесторонне развитым. В связи с этим, важнейшими задачами стоящими перед дошкольным образованием являются задачи помощи ребенку развить и реализовать свои возможности.

Ведь ребенок дошкольного возраста обладает поистине огромными возможностями развития и способностями познавать. В нем заложен инстинкт познания и исследования мира. Самое главное – у него должно быть хорошее умственное развитие, которое является основой для успешного овладения школьными знаниями, умениями и навыками, а также для поддержания оптимального темпа интеллектуальной деятельности.

Результаты психологических и педагогических исследований последних лет показывают, что возможность умственного развития детей дошкольного возраста значительно выше, чем это предполагалось ранее.

Учитывая все выше сказанное, а также интерес детей и запросы родителей – все это способствовало созданию рабочей программы дополнительного образования «Развитие математических представлений детей дошкольного возраста».

Настоящая программа описывает курс занятий по развитию математических представлений детей старшего дошкольного возраста (5-6 лет).

Программа разработана на основе технологии Н.А. Зайцева «Стосчет», которая предусматривает построение учебного процесса на основе природосообразности развития ребенка, через отношение и деятельность, всесторонне активизируя мощь детского мозга. Основное средство обучения (вертикальная и горизонтальная числовая лента, таблицы сложения и вычитания) помогают установить уровень знакомства детей с числами, их цифровым изображением, счетом. В программе использована интеллектуальная игра для дошкольников «Как гусеница и муравей в гости ходили» А.З. Зак. Зада-

ния игры создают условия для активизации развития умственной деятельности ребенка. Это предусматривается рядом обстоятельств.

Во-первых, успешное выполнение заданий требует от ребенка не реальных, а воображаемых изменений ситуации. Во-вторых, содержание заданий составлено так, что в одних из них ребенок будет в позиции отгадывающего, в других – проверяющего отгадки, в иных – в позиции загадывающего. В третьих, игра построена так, что сложность последующих заданий в отношении предыдущих постоянно растет.

Актуальность программы заключается в том, что в ней используются важные достоинства Н.А.Зайцева - это формирование правильной осанки, высокий уровень общей двигательной активности, улучшение дикции, правильная фиксация взора и ещё немало дополнительных факторов связанных с возможностью активного раскрепощения индивидуальных способностей ребёнка.

Новизна программы «Развитие математических представлений детей дошкольного возраста» выстраивается на основах природосообразного развития ребёнка через отношение и деятельность, всесторонне активизируя познавательную мощь детского мозга.

1.1.1. Цель программы – развивать умственные способности детей, необходимые для успешного овладения математикой в школе.

Задачи.:

1. Формирование интереса к математической деятельности.
2. Создание условий для развития мышления детей.
3. Ознакомление с числами, их цифровыми изображениями, счетом в пределах 100.
4. Овладение представлениями о закономерностях образования чисел числового ряда.
5. Овладение различными действиями и представлениями, связанными с решением простых арифметических задач.

1.1.2. Принципы реализации программы

В основу реализации программы положены следующие принципы:

- принцип сознательности и активности**, который предусматривает, прежде всего, воспитание осмысленного навыка счёта.
- принцип наглядности**, который предусматривает использование при обучении таблиц, числовой ленты Н.А.Зайцева, карточек с цифрами.
- принцип системности**, который предусматривает регулярное совершенствование навыка счёта.

1.1.3. Особенности развития детей 5 - 6 лет

У детей 5 - 6 лет развиваются познавательные способности, способность к логическому мышлению. При развитии познавательных способностей основное внимание переносится с содержания обучения на его средства, т.к. для развития способностей важны не столько сами по себе знания и навыки (каковы бы они ни были), сколько то, каким образом они преподносятся детям, и, соответственно, осваиваются детьми.

Действия, которые выполняет ребенок в ходе обучения, выполняют двойную функцию: с одной стороны, они обеспечивают усвоение предлагаемых в обучении содержаний, что особенно важно для детей старших дошкольных возрастов в связи с подготовкой их к школе, а с другой стороны, и это главное, - развивают их общие способности.

Задача этого возраста ввести в обучение такие действия детей, которые в максимальной степени развивают их способности. Для детей старшего дошкольного возраста - это, прежде всего, действия по построению и использованию *наглядных моделей* различных типов и содержаний.

Наглядное моделирование позволяет ребенку с помощью таких средств, как схемы, модели, планы, выявлять объективные связи между предметами или частями предмета, обобщать свой познавательный опыт.

1.1.4 Планируемые результаты освоения обязательной части Программы

Планируемые результаты освоения Программы составлены с учетом возрастных возможностей и индивидуальных различий детей, а также в соответствии с требованиями ФГОС к целевым ориентирам. Программа направлена на овладение ребенком следующими представлениями, способами деятельности, специфическими для развития общих способностей действиями и средствами.

К концу учебного года ребёнок должен уметь:

- считать в пределах 100
- считать десятками
- обратный счёт в пределах 20
- находить числа по образцу
- находить числа по словесному указанию
- воспроизводить числа
- уметь решать задачи по определению ходов гусеницы и муравья на игровом поле.

2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1. Содержание программы

Блок 1. Освоение числового ряда.

Данный блок предполагает описание игр и занятий по технологии Н.Зайцева. Технология включает работу детей:

- На горизонтальной числовой ленте.

Числовая лента помогает установить уровень знакомства детей с числами, их цифровым изображением, счётом. Лента висящая на стене, сделает расположение чисел от маленьких к большим для ребёнка таким же привычным, как и для нас.

- Сложение и вычитание на столбцах.

Детям дают схематичные действия на сложение и вычитание чисел, где определены стрелы для определения десятков и стрелки для единиц.

Предполагаемый алгоритм действительно доступен детям 5- 7 лет. Дети без усталости решают задачи и примеры.

- Работа на зелёной таблице помогает закрепить навыки сложения и вычитания в пределах десятка, вводит знаки «плюс», «минус», «равно», знакомит со способами записи примеров на сложение и вычитание.

Блок 2. Игра «как гусеница и муравей в гости ходили»

Данный блок содержит комплекс игр, направленных на развитие логического мышления. Задания игры создают условия для активизации развития умственной деятельности ребёнка. Это предусмотрено рядом обстоятельств.

Во-первых, успешное выполнение задания требует от ребёнка не реальных, а воображаемых изменений ситуации; куда возможны передвижения её направлений.

Во-вторых, содержание задания составлено так, что на одних из них ребёнок будет в позиции отгадывающего, а в других-проверяющего загадки, в иных- в позиции загадывающего.

В третьих, игра построена так, что сложность последующих занятий в отношении предыдущих постоянно возрастает.

В четвёртых, при построении игровых заданий специально учитывалось то, чтобы последующее занятие никогда не повторяло предыдущее, это должно способствовать поддержанию у ребёнка интереса к занятиям. В пятых, игровые задания строились из того расчёта, чтобы имелась возможность использования разных способов их успешного выполнения,-это позволяет ребёнку проявлять инициативу в поиске путей достижения цели, способствует развитию у ребёнка интеллектуальной гибкости, возможности с разных сторон посмотреть на одну и ту же ситуацию.

2.2. Планирование реализации программы

2.2.1. Учебный план

Наименование блоков	Количество занятий
1 Блок. Освоение числового ряда. Счет в пределах 100 единицами	12
Находить на таблице любое заданное число.	5
Счет десятками до 100 от заданного числа	5
Сравнение чисел (на сколько больше, меньше) по вертикальной и горизонтальной таблице	8
решение арифметические задач по вертикальной и горизонтальной таблице	6
2. Блок. Игра «как гусеница и муравей в гости ходили» Найти одиночный ход гусеницы на 4 - 8 клеточном поле	6
Придумать правильный ход гусеницы на 9 - 12 клеточном поле	3
Найти одиночный ход муравья на 9 - 12 клеточном поле	6
Придумать правильный ход муравья на 9 - 12 клеточном поле	3
Найти второй ход гусеницы при известном первом	2

Найти второй ход муравья при известном первом	2
Найти сочетание ходов гусеницы и муравья	4
Придумать сочетание ходов гусеницы и муравья	4
Найти сочетание ходов гусеницы и муравья	4
Придумать сочетание ходов гусеницы и муравья	4
Итого	72

2.2.2. Тематический план

№ за- нятия	Программное содержание
1 - 2	Диагностика вводная. Выявление знаний, умений, навыков детей
3 - 4	1. Познакомить детей с числовой лентой. Учить находить называемые однозначные числа. 2. Познакомить с игрой «Как гусеница и муравей в гости ходили». Учить находить одиночный ход гусеницы на 4-клеточном поле.
5 - 6	1. Учить детей считать в пределах 100. Учить опознавать на таблице любое заданное число. 2. Учить находить одиночный ход гусеницы на 6-клеточном поле.
7 - 8	1. Учить детей находить на таблице любое заданное число. Закреплять умение считать в пределах 100. 2. Учить находить правильный одиночный ход гусеницы на 6-клеточном поле. Учить находить неверный ход гусеницы на 8-клеточном поле.
9 - 10	1. Учить детей опознавать на таблице любое заданное число. Закреплять умение считать в пределах 100. 2. Учить придумывать правильный ход гусеницы на 8-клеточном поле. Учить придумывать правильный ход гусеницы на 9-клеточном поле.
11 - 12	1. Закреплять умение детей считать в пределах 100. Учить детей считать десятками в пределах 100. Учить детей опознавать на таблице любое заданное число. 2. Учить придумывать правильный ход гусеницы на 9-клеточном поле. Учить придумывать правильный ход гусеницы на 12-

	клеточном поле
13 - 14	1. Закреплять умение детей считать в пределах 100. Учить детей считать десятками в пределах 100. Опознавать на таблице любое заданное число. 2. Учить находить одиночный ход муравья на 9-клеточном поле.
15 - 16	1. Закреплять умение детей счету в пределах 100, как единицами, так и десятками. Учить детей опознавать на таблице любое заданное число, определять, на сколько одно число больше (меньше) другого. 2. Развивать умение находить правильный ход муравья на 9-клеточном поле. Учить находить неверный ход муравья на 9-клеточном поле.
17 - 18	1. Закреплять умение детей считать в пределах 100, как единицами, так и десятками. Учить детей находить на таблице любое заданное число. 2. Развивать умение детей придумывать верный ход муравья на 9-клеточном поле и на 12-клеточном поле.
19 - 20	1. Закреплять умение детей считать в пределах 100 единицами и десятками. Учить опознавать на таблице любое заданное число. Учить опознавать на таблице любое заданное число, определять на сколько одно число больше (меньше) другого. 2. Развивать умение детей придумывать верный ход муравья на 12-клеточном поле. Учить находить правильный ход гусеницы на 9-клеточном поле.
21 - 22	1. Закреплять умение детей считать в пределах 100 единицами и десятками. Учить опознавать на таблице любое заданное число, определять на сколько одно число больше другого. 2. Развивать умение находить два верных одинаковых хода гусеницы вместе на 9-клеточном поле. Развивать умение находить два верных хода гусеницы вместе на 9-клеточном поле. Учить находить и отмечать два неверных хода гусеницы вместе на 9-клеточном поле.
23 - 24	1. Закреплять умение детей считать в пределах 100 единицами, и десятками. Учить опознавать на таблице любое заданное число, определять на сколько одно число больше другого. 2. Учить находить второй ход гусеницы при известном первом.

	Учить находить первый ход гусеницы при известном втором.
25 - 26	1. Закреплять умение детей считать в пределах 100 единицами, и десятками. Учить опознавать на таблице любое заданное число, определять на сколько одно число больше другого. 2. Учить находить два хода гусеницы при известных начальной и конечной клетках. Учить находить два хода гусеницы при известной конечной клетке.
27 - 28	1. Закреплять умение детей считать в пределах 100 единицами и десятками. Учить опознавать на таблице любое заданное число, определять на сколько одно число больше другого. 2. Развивать умение находить два верных одинаковых хода гусеницы вместе на 9-клеточном поле. Развивать умение находить два верных хода гусеницы вместе на 9-клеточном поле. Учить находить и отмечать два неверных хода гусеницы вместе на 9-клеточном поле.
29 - 30	1. Закреплять умение детей считать до 100 единицами. Учить считать до 100 десятками. От заданного числа. Закреплять умение находить на таблице любое заданное число. 2. Развивать умение детей находить два хода муравья по известным начальным и конечным клеткам. Учить детей находить два хода муравья по известной начальной клетке
31 - 32	1. Закреплять умение детей считать в пределах 100 единицами, и десятками. Учить опознавать на таблице любое заданное число, определять на сколько одно число больше другого. 2. Учить находить два хода гусеницы при известных начальной и конечной клетках. Учить находить два хода гусеницы при известной конечной клетке.
33 - 34	1. Закреплять умение детей считать в пределах 100 единицами, и десятками. Учить опознавать на таблице любое заданное число, определять на сколько одно число больше другого. 2. Развивать умение детей находить два хода гусеницы при известной промежуточной клетке.
35 - 36	1. Закреплять умение детей считать в пределах 100 единицами, и десятками. Учить опознавать на таблице любое заданное число, определять на сколько одно число больше другого. 2. Развивать умение детей, придумывать два хода гусеницы. Учить находить верный ход муравья.

37 - 38	1. Закреплять умение детей считать до 100 единицами. Учить считать до 100 десятками. От заданного числа. Закреплять умение находить на таблице любое заданное число. 2. Учить детей находить второй ход муравья по известному первому. Развивать умение находить первый ход муравья по известному второму.
39 - 40	1. Закреплять умение детей считать до 100 единицами. Учить считать до 100 десятками. От заданного числа. Закреплять умение находить на таблице любое заданное число. 2. Развивать умение детей находить два хода муравья по известным начальным и конечным клеткам. Учить детей находить два хода муравья по известной начальной клетке
41 - 42	1. Закреплять умение детей считать до 100 единицами. Учить считать до 100 десятками. От заданного числа. Закреплять умение находить на таблице любое заданное число. 2. Развивать умение детей находить два хода муравья по известным начальным и конечным клеткам. Учить детей находить два хода муравья по известной начальной клетке
43 - 44	1. Закреплять умение детей считать до 100 единицами. Учить считать до 100 десятками от заданного числа. Закреплять умение находить на таблице любое заданное число. 2. Развивать умение детей находить два хода муравья по известной конечной клетке. Учить детей находить два хода муравья по известной промежуточной клетке
45 - 46	1. Закреплять умение детей считать до 100 единицами, десятками. Учить детей считать до 100 двойками. Учить детей складывать числа по горизонтальной таблице. 2. Развивать умение придумывать два хода муравья. Учить находить верные одиночные ходы гусеницы и муравья.
47 - 48	1. Закреплять умение детей считать единицами от заданного числа. Учить детей вычитать числа на горизонтальной таблице. 2. Учить находить правильные сочетания одного верного хода гусеницы и одного второго хода муравья. Развивать умение находить правильные сочетания одного верного хода муравья и одного верного хода гусеницы.
49 - 50	1. Учить детей решать арифметические задачи по вертикальной и горизонтальной таблице. 2. Учить детей находить ход в сочетании ходов гусеницы и муравья.

	вья. Учить находить первый ход в сочетании ходов гусеницы и муравья:
51 - 54	1. Закреплять умение детей решать арифметические задачи по вертикальной и горизонтальной таблице. 2. Учить детей находить сочетание ходов гусеницы и муравья.
55 - 59	1. Познакомить детей со знаками плюс, минус, равно (+, -, =). Познакомить детей с таблицей на сложение. 2. Учить детей находить сочетание ходов гусеницы и муравья.
60 - 64	1. Учить детей действию сложения чисел в пределах 10. 2. Учить детей находить сочетание ходов гусеницы и муравья.
65 - 69	1. Закрепить навыки сложения чисел в пределах 10. 2. Учить детей придумывать сочетания ходов гусеницы и муравья на 16-клеточном поле.
70 - 72	Диагностика итоговая. Выявление знаний, умений, навыков детей

2.3. Способы поддержки детской инициативы

Создание соответствующей возрасту разнообразной и периодически сменяющейся развивающейся среды. Необходимо поощрять поиск детей при решении познавательной задачи: ни одно высказывание ребенка не должно быть оставлено без внимания или оценено негативно.

Предлагать детям эмоционально значимые, проблемно интересные ситуации, такие в которых ребенок не может действовать привычным способом, чтобы найти выход из проблемной ситуации он должен преобразовать свой прошлый опыт, найти новые пути его использования или "открыть" для себя новый способ.

При решении познавательной задачи воспитатель должен мягко направлять детей: давать возможность попробовать, т.к. пробуя, ребенок сам отбрасывает ошибочные варианты действия, ищет новые, фиксирует и запоминает действия, которые ведут к достижению цели.

Поощрение самостоятельной деятельности.

Поощрение детей к стремлению ставить собственные цели деятельности и реализации их;

Поощрение готовности и желание детей высказывать свою точку зрения и умение ее отстаивать.

2.4. Особенности взаимодействия педагогов с родителями

Первое направление - привлечение родителей к образовательной работе с детьми по развитию познавательных способностей. По конкретному заданию

педагогов родители дома проводят с детьми наблюдения, например, изучают вместе с детьми, где в окружающем встречаются числа и цифры и т.д.

Второе направление - создание родителями ситуаций, организация родителями деятельности детей таким образом, что это позволяет реализовывать детям сформированные у них способы деятельности, овладевать новыми способами.

Третье направление работы с родителями - это помощь родителям в овладении способами позитивной коммуникации с детьми, коммуникации направленной на развитие ребенка.

3.Организационный раздел

3.1. Психолого-педагогические условия, обеспечивающие развитие ребенка

Программа предполагает создание следующих психолого-педагогических условий, обеспечивающих развитие ребенка в соответствии с его возрастными и индивидуальными возможностями и интересами.

1. Личностно-порождающее взаимодействие взрослых с детьми, предполагающее создание таких ситуаций, в которых каждому ребенку предоставляется возможность выбора деятельности, партнера, средств и пр.; обеспечивается опора на его личный опыт при освоении новых знаний и жизненных навыков.

2. Ориентированность педагогической оценки на относительные показатели детской успешности, то есть сравнение нынешних и предыдущих достижений ребенка, стимулирование самооценки.

3. Формирование игры как важнейшего фактора развития ребенка.

4. Создание развивающей образовательной среды, способствующей физическому, социально-коммуникативному, познавательному, речевому, художественно-эстетическому развитию ребенка и сохранению его индивидуальности.

5. Сбалансированность репродуктивной(воспроизводящей готовый образец) **и продуктивной** (производящей субъективно новый продукт) **деятельности**, то есть деятельности по освоению культурных форм и образцов и детской исследовательской, творческой деятельности; совместных и самостоятельных, подвижных и статичных форм активности.

6. Участие семьи как необходимое условие для полноценного развития ребенка дошкольного возраста.

7. Профессиональное развитие педагогов, направленное на развитие профессиональных компетентностей, в том числе коммуникативной компетентности и мастерства мотивирования ребенка, а также владения правилами

безопасного пользования Интернетом, предполагающее создание сетевого взаимодействия педагогов и управленцев, работающих по Программе.*
(*Примерная основная образовательная программа дошкольного образования)

3.2. Материально-техническое обеспечение

Занятия проходят в познавательной студии, которая оборудована всем необходимым материалом.

3.3. Методическое обеспечение

Технология	Методическое обеспечение
Технология Н.Зайцева.	- Горизонтальная числовая лента - Вертикальная числовая таблица - Таблица на сложение и вычитание.
Интеллектуальная игра «Как гусеница и муравей в гости ходили»	- Комплекс дидактических игр

3.4. Примерное планирование образовательной деятельности

Программа предполагает проведение 2 занятий в неделю во второй половине дня по подгруппам. Продолжительность занятия до 25 минут.

План непрерывно образовательной деятельности с детьми 5 - 6 лет

Образовательная область	Виды организованной деятельности	Количество в неделю
Познавательное развитие	Познавательно-исследовательская деятельность - «Стосчет»	2
Всего		2(50 м)

3.5. Педагогическая диагностика освоения Программы

При реализации Программы может проводиться оценка индивидуального развития детей. Такая оценка производится педагогическим работником в рамках педагогической диагностики (оценки индивидуального развития детей дошкольного возраста, связанной с оценкой эффективности педагогических действий и лежащей в основе их дальнейшего планирования).

Результаты педагогической диагностики (мониторинга) могут использоваться исключительно для решения следующих образовательных задач:

1) индивидуализация образования (в том числе поддержки ребенка, построения его образовательной траектории или профессиональной коррекции особенностей его развития);

2) оптимизации работы с группой детей.* (*ФГОС ДО).

Педагогическая диагностика проводится 2 раза в год – вводная в сентябре, итоговая в мае.

Способ проверки знаний и умений, навыков счёта

Показатели	Оценка (в баллах)	Уровни (в баллах)
1. Счет в пределах 100	3 б. – считает самостоятельно 2 б. – считает с помощью воспитателя 1 б. – не считает или считает до 10	21-18 б. – высокий 17-8 б. – средний ниже 7 б. – низкий
2. Счет 10	3 б. – считает самостоятельно 2 б. – считает с помощью воспитателя 1 б. – не считает	
3. Обратный счет в пределах 20	3 б. – считает самостоятельно 2 б. – считает с помощью воспитателя 1 б. – не считает	
4. Нахождение чисел по образцу	3 б. – находит самостоятельно 2 б. – находит с помощью воспитателя 1 б. – не находит	
5. Нахождение чисел по словесному указанию	3 б. – находит самостоятельно 2 б. – находит с помощью воспитателя 1 б. – не находит	
6. Воспроизведение числа	3 б. – называет самостоятельно 2 б. – называет с помощью воспитателя 1 б. – не называет	
7. Решение задач по определению ходов гусеницы и муравья на игровом поле.	3 б. - находит одиночные ходы гусеницы и муравья, может придумать новые, находит сочетание ходов гусеницы и муравья 2 б. - находит одиночные ходы гусеницы и муравья, может придумать новые, затрудняется найти сочетание ходов гусеницы и муравья	

	1 б. - находит одиночные ходы гусеницы и муравья, с помощью взрослого придумать новые	
--	---	--

Примечание:

Программа имеет право на корректировку, внесение изменений и дополнений.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение №1. Описание блоков

Блок 1. Игры и задания по технологии Н. Зайцева

Игры для освоения числового ряда.

«Пересчет от 0 до 100»

Пересчет от 0 до 100 единицами по горизонтальной и вертикальной таблице.

Пересчет от 0 до 100 десятками по горизонтальной и вертикальной таблице.

«Кому сколько лет»

Детям предлагается отгадать:

- Сколько тебе лет?
- Покажи эту цифру
- А мне 36 лет
- На сколько старше я тебя?
- Сколько лет маме?
- Сколько лет папе?
- На сколько лет папа старше мамы?

«Сюрприз»

На число, которое ребенок забывает сделать сюрприз – картинку с этим количеством.

«Кнопочка»

Ребенок должен прикоснуться к числу, а педагог к его руке, называя это число. Затем наоборот.

«Давай попеременно»

Счет ведется попеременно: педагог – ребенок.

Найди число, которое заканчивается на 0, 1, ...

Детям предлагается найти числа, которые заканчиваются на 0, 1 и т.д. (счет десятками).

«Куда мы попали»

Педагог предлагает детям закрыть глаза и показать число. Затем открыть глаза и назвать это число, сравнить у кого больше, у кого меньше.

«Угадай-ка»

Ребенок угадывает число, которое закрыто (пересчитать числовой ряд десятками).

«Закрой любимое число»

Ребенок закрывает свое любимое число и объясняет почему это число любимое. Педагог тоже закрывает свое любимое число и объясняет почему.

«Угадай, какое число задумано»

Педагог задумывает число и предлагает детям отгадать это число.

«Телефон»

Педагог, показывая на вертикальную таблицу, говорит: «Представьте, что это телефон». Показывает карточку с цифрами, которые нудно набрать. Сначала показывает он, а затем ребенок.

«Ралли»

Например: горизонтальный ряд – это километры

30 км – бензин кончился

31 км – автозаправка

88 км – колесо спустило.

«Варвара – краса, длинная коса»

Педагог обращается к детям: «Представьте, что это царство. Кто царем будет? Держи указку, царь». Предлагается одному ребенку посчитать сколько стульев в царстве, другому – сколько окон, третьему – дверей, четвертому – стульев. Царь показывает числа.

«Запуск ракеты»

Педагог распределяет роли между детьми. Всем детям предлагается стать летчиками истребителями, а одному ребенку – ракетой. Все дети присели, а один запускает. - Пуск. Считает до 20 и идут на посадку. Потом меняются ролями.

«Капризная указка»

Педагог показывает число ребенку. Ребенок называет это число. Потом наоборот.

«Кто знает, где ... 67?»

Педагог называет число и предлагает найти это число на ленте. Ребенок, первым коснувшийся указкой нужной клетки, получит награду «Выходи». Можно посидеть и понаблюдать за игрой. Как только выходит последний ребенок, раздается команда: «Заходи». Все дети оказываются у ленты и игра продолжается.

«Счет в обратном порядке от 5, 10, 20, 100»

Ребенок считает в обратном порядке от заданного числа.

«Счет от заданного числа до заданного»

Детям предлагается посчитать от заданного числа до заданного. Например, от 2 до 8, от 10 до 7.

«Между какими числами находится число ... 3, 8.»

Педагог предлагает ребенку назвать и показать числа между которыми находится задаваемое число.

«Стоп! Палочка остановись!»

Ребенку предлагается посчитать от 0 и далее. На сигнал воспитателя «Стоп» ребенок должен останавливаться.

«Давай проверим»

Педагог предлагает детям посчитать:

- Сколько в треугольнике кружков? (10)
- Сколько в прямоугольнике квадратов? (10)

Диагностические игры (с карточками)

«Какая команда быстрее?»

Дети делятся на две команды

1 команда – горизонтальные.

2 команда – вертикальные.

Команды получают по набору карточек – в одном карточки с кружочками, в другом – с квадратами. Каждой команде нужно собрать числовую ленту из перемешанных карточек. Выигрывает та команда, которая соберет числовую ленту.

«Живой числовой ряд»

Педагог раздает каждому ребенку карточку и предлагает встать по порядку.

«Бегите и приклейтесь»

Ребенку дается карточка и он должен приклеиться к соответствующей карточке.

Предлагается отгадать:

- У кого больше?
- У кого меньше?
- На сколько?

Образцы задач.

1 задача. Папе 34 года, а маме 27. На сколько лет папа старше мамы?

2 задача. Сестре 15 лет, а брату 10. На сколько лет сестра старше брата?

3 задача. Бабушке 55 лет, а дедушке 62. На сколько лет дедушка старше бабушки?

4 задача. Дедушке 48 лет, а бабушке 42. На сколько лет бабушка моложе дедушки?

5 задача. Маме 25 лет, а папе 33. На сколько лет мама моложе папы?

6 задача. Брату 12 лет, а сестре 9. На сколько лет сестра моложе брата?

7 задача. В группе было 18 детей, 10 детей рисовали, а остальные играли в игрушки. Сколько детей играли в игрушки?

8 задача. Было 15 игрушек, 12 игрушек повесили на елку, а остальные разбились. Сколько игрушек разбилось*

И т.д.

Приложение №2 Блок 2.

Игра «Как гусеница и муравей в гости ходили»

План заданий.

1. Найти одиночный ход гусеницы на 4-клеточном поле («Куда может пойти...?»)»)
2. Найти одиночный ход гусеницы на 4-клеточном поле («Откуда может прийти...?»)»)
3. Найти одиночный ход гусеницы на 6-клеточном поле («Куда может пойти...?»)»)
4. Найти одиночный ход гусеницы на 6-клеточном поле («Откуда может прийти...?»)»)
5. Найти правильный одиночный ход гусеницы на 6-клеточном поле («Проверить, может ли так ходить гусеница?»)»)
6. Найти неверный ход гусеницы на 8-клеточном поле («Проверить, может ли так ходить гусеница?»)»)
7. Придумать правильный ход гусеницы и конечную клетку («Обозначить начальную и конечную клетки одиночного хода»)»)
8. Придумать правильный ход гусеницы на 9-клеточном поле.
9. Придумать правильный ход гусеницы на 9-клеточном поле.
10. Придумать правильный ход гусеницы на 12-клеточном поле.
11. Найти одиночный ход муравья на 9-клеточном поле (типа 1, 3)
12. Найти одиночный ход муравья на 9-клеточном поле (типа 2, 4)
13. Найти правильный ход муравья на 9-клеточном поле (аналогично 5, 6)
14. Найти неверный ход муравья на 9-клеточном поле (аналогично 5)
15. Придумать верный ход муравья на 9-клеточном поле (аналогично 7).
16. Придумать верный ход муравья на 12-клеточном поле (типа 8).
17. Придумать верный ход муравья на 12-клеточном поле (аналогично 15, 16).
18. Найти правильный ход гусеницы на 9-клеточном поле (типа 5).
19. Найти два верных одиночных хода гусеницы вместе на 9-клеточном поле (типа 13).
20. Найти и отметить два неверных хода гусеницы вместе на 9-клеточном поле (типа 6, 14).
21. Найти второй ход гусеницы при известном первом.
22. Найти первый ход гусеницы при известном втором.
23. Найти два хода гусеницы при известных начальной и конечной клетках.
24. Найти два хода гусеницы при известной начальной клетке.

25. Найти два хода гусеницы при известной конечной клетке.
26. Найти два хода гусеницы при известной промежуточной клетке.
27. Придумать два хода гусеницы («Обозначить начальную, промежуточную и конечную клетки»)
28. Найти верный ход муравья (аналогично 13)
29. Найти два верных хода муравья вместе (аналогично 13).
30. Найти два неверных хода муравья вместе (аналогично 6, 14, 20)
31. Найти второй ход муравья по известному первому (типа 21).
32. Найти первый ход муравья по известному второму (типа 22).
33. Найти два хода муравья по известным начальной и конечной клеткам (аналогично 23).
34. Найти два хода муравья по известной начальной клетке (как 24).
35. найти два хода муравья по известной конечной клетке (как 25)
36. Найти два хода муравья по известной промежуточной клетке (как 26).
37. Придумать два хода муравья (аналогично занятию 27).
38. Найти верные одиночные ходы гусеницы и муравья (как 5, 13).
39. Найти правильные сочетания одного верного хода гусеницы и одного второго хода муравья (аналогично занятию 29).
40. Найти правильные сочетания одного верного хода муравья и одного верного хода гусеницы (как в 39).
41. Найти второй ход в сочетании ходов гусеницы и муравья (21, 31).
42. Найти первый ход в сочетании ходов гусеницы и муравья (22, 32).
43. Найти сочетание ходов гусеницы и муравья (аналогично 23, 33).
44. Найти сочетание ходов гусеницы и муравья (аналогично 24, 34).
45. Найти сочетание гусеницы и муравья (аналогично 25, 35)
46. Найти сочетание гусеницы и муравья (аналогично 26, 36).
47. Придумать сочетание ходов гусеницы и муравья (типа 27, 37)
48. Придумать сочетание ходов гусеницы и муравья на 12-клеточном поле (аналогично заданиям на занятиях 27, 27, 47).
49. Придумать сочетания ходов гусеницы и муравья (как в 47).
50. Придумать сочетание ходов гусеницы и муравья на 16-клеточном поле (аналогично 27, 37, 47-49).

Приложение №3

Планы занятий

Занятия №1-2

Программное содержание:

1. Познакомить детей с числовой лентой. Учить находить называемые однозначные числа.
2. Познакомить с игрой «Как гусеница и муравей в гости ходили». Учить находить одиночный ход гусеницы на 4-клеточном поле.

Алгоритм проведения занятий:

1. Пересчет от 0 до 100 на горизонтальной и вертикальной таблице.
2. Игра «Давай проверим»
3. Игра «Кнопочки»
4. Игра «Как гусеница и муравей в гости ходили» (задание №1, 2)

Занятия №3-4

Программное содержание:

1. Учить детей считать в пределах 100. Учить опознавать на таблице любое заданное число.
2. Учить находить одиночный ход гусеницы на 6-клеточном поле.

Алгоритм проведения занятий:

1. Пересчет от 0 до 100 по горизонтальной и вертикальной таблице.
2. Игра «Кнопочки».
3. Игра «Найди число, которое заканчивается на 0, 2...»
4. Игра «Покажи число»
5. Игра «Как гусеница и муравей в гости ходили» (задание №3, 4).

Занятия №5-6

Программное содержание:

1. Учить детей находить на таблице любое заданное число. Закреплять умение считать в пределах 100.
2. Учить находить правильный одиночный ход гусеницы на 6-клеточном поле. Учить находить неверный ход гусеницы на 8-клеточном поле.

Алгоритм проведения занятий:

1. Игра «Давай попеременно».
2. Игра «Капризная указка».
3. Счет десятками.
4. Игра «Найди такое же число, как на карточке».

5. Игра «Назови число на карточке».
6. Игра «Как гусеница и муравей в гости ходили. Задание №5, №6.

Занятия №7-8

Программное содержание:

1. Учить детей опознавать на таблице любое заданное число. Закреплять умение считать в пределах 100.
2. Учить придумывать правильный ход гусеницы на 8-клеточном поле.
Учить придумывать правильный ход гусеницы на 9-клеточном поле.

Алгоритм проведения занятий:

1. Пересчет от 0 до 100 по вертикальной таблице.
2. Счет 10.
3. Игра «Покажи число».
4. Игра «Покажи любимое число».
5. Игра «Найди такое же число, как на карточке».
6. Игра «Назови число на карточке».
7. . Игра «Как гусеница и муравей в гости ходили. Задание №7, №8.

Занятия №9-10

Программное содержание:

1. Закреплять умение детей считать в пределах 100. Учить детей считать десятками в пределах 100. Учить детей опознавать на таблице любое заданное число.
2. Учить придумывать правильный ход гусеницы на 9-клеточном поле.
Учить придумывать правильный ход гусеницы на 12-клеточном поле

Алгоритм проведения занятий:

1. Игра «Давай попеременно».
2. Игра «Счет в обратном порядке от 100».
3. Игра «Кнопочки».
4. Игра «Покажи число, которое заканчивается на 0, 3,».
5. Игра «Найди такое же число, как на карточке».
6. Игра «Назови число на карточке».
7. Игра «Живой числовой ряд».
8. . Игра «Как гусеница и муравей в гости ходили. Задание №9, №10.

Занятия №11-12

Программное содержание:

1. Закреплять умение детей считать в пределах 100. Учить детей считать десятками в пределах 100. Оpoznавать на таблице любое заданное число.

2. Учить находить одиночный ход муравья на 9-клеточном поле.

Алгоритм проведения занятий:

1. Игра «Пересчет от 0 до 100 (единицами)».

2. Игра «Пересчет от 0 до 100 (десятками)».

3. Игра «Счет в обратном порядке от 100 до 0».

4. Игра «Найди такое же число, как на карточке».

5. Игра «Покажи число, которое заканчивается на 0, 2, 5, и так далее».

6. Игра «Назови число (по показу)».

7. Игра «Угадай-ка».

8. Игра «Бегите и приклейтесь».

9. . Игра «Как гусеница и муравей в гости ходили. Задание №11, №12.

Задания №13-14

Программное содержание:

1. Закреплять умение детей счету в пределах 100, как единицами, так и десятками. Учить детей опознавать на таблице любое заданное число, определять, на сколько одно число больше (меньше) другого.

2. Развивать умение находить правильный ход муравья на 9-клеточном поле. Учить находить неверный ход муравья на 9-клеточном поле.

Алгоритм проведения занятий:

1. Игра «Давай попеременно».

2. Игра «Пересчет до 100 парами».

3. Игра «Счет от заданного числа до заданного (обратный счет)».

4. Игра «Найди такое же число, как на карточке».

5. Игра «Покажи число (по словесному указанию)».

6. Игра «Назови число».

7. Игра «Какое число на карточке»

8. Игра «Живой числовой ряд».

9. Игра «Как гусеница и муравей в гости ходили» (задание №13, №14)».

Задания №15-16

Программное содержание:

1. Закреплять умение детей считать в пределах 100, как единицами, так и десятками. Учить детей находить на таблице любое заданное число.

2. Развивать умение детей придумывать верный ход муравья на 9-клеточном поле и на 12-клеточном поле.

Алгоритм проведения занятий:

1. Игра «Пересчет от 0 до 100».
2. Игра «Пересчет до 100 парами».
3. Игра «Счет в обратном порядке от 5, 10, 20, 100».
4. Игра «Найди такое же число, как на карточке (озвучить его)».
5. Игра «Покажи число (по словесному указанию)».
6. Игра «Угадай-ка».
7. Игра «На сколько число больше».
8. Игра «Бегите и приклейтесь» (составление числового ряда).
9. Игра «Как гусеница и муравей в гости ходили» (задание №15, №16).

Задания №17-18

Программное содержание:

1. Закреплять умение детей считать в пределах 100 единицами и десятками. Учить опознавать на таблице любое заданное число. Учить опознавать на таблице любое заданное число, определять на сколько одно число больше (меньше) другого.
2. Развивать умение детей придумывать верный ход муравья на 12-клеточном поле. Учить находить правильный ход гусеницы на 9-клеточном поле.

Алгоритм проведения занятий:

1. Игра «Пересчет от 0 до 100».
2. Игра «Пересчет от 100 до 0».
3. Игра «Кнопочки».
4. Игра «Пересчет от 0 до 100 (десятками)».
5. Игра «Счет от заданного числа (десятками)».
6. Игра «Найди такое же число, как на карточке».
7. Игра «Куда мы попали».
8. Игра «Как гусеница и муравей в гости ходили» (задание №17, №18).

Занятия №19-20.

Программное содержание:

1. Закреплять умение детей считать в пределах 100 единицами и десятками. Учить опознавать на таблице любое заданное число, определять на сколько одно число больше другого.
2. Развивать умение находить два верных одинаковых хода гусеницы вместе на 9-клеточном поле. Развивать умение находить два верных хода гусеницы вместе на 9-клеточном поле. Учить находить и отмечать два неверных хода гусеницы вместе на 9-клеточном поле.

Алгоритм проведения занятий:

1. Игра «Стоп! Палочка остановись».
2. Игра «Счет в обратном порядке».
3. Игра «Счет до 100 десятками».
4. Игра «счет от заданного числа десятками».
5. Игра «Найди такое же число, как на карточке».
6. Игра «Найди число, которое заканчивается на 0, 3, 5,».
7. Игра «Кнопочки».
8. Игра «Покажи число 32, 43,».
9. Игра «Как гусеница и муравей в гости ходили» (задание №19, №20).

Занятия №21-22.

Программное содержание:

1. Закреплять умение детей считать в пределах 100 единицами, и десятками. Учить опознавать на таблице любое заданное число, определять на сколько одно число больше другого.
2. Учить находить второй ход гусеницы при известном первом. Учить находить первый ход гусеницы при известном втором..

Алгоритм проведения занятий:

1. Игра «Попеременно».
2. Игра «Счет в обратном порядке от 100 до 0».
3. Игра «Пересчет от 100 до 0».
4. Игра «Найди такое же число, как на карточке».
5. Игра «Найди число, которое заканчивается на 0, 2,».
6. Игра «Какое число закрыто».
7. Игра «Варвара-краса, длинная коса».
8. Игра «Покажи число 35, 48,».
9. Игра «Живой числовой ряд».
10. Игра «Как гусеница и муравей в гости ходили» (задание №21, №22).

Занятия №23-24.

Программное содержание:

1. Закреплять умение детей считать в пределах 100 единицами, и десятками. Учить опознавать на таблице любое заданное число, определять на сколько одно число больше другого.
2. Учить находить два хода гусеницы при известных начальной и конечной клетках. Учить находить два хода гусеницы при известной конечной клетке.

Алгоритм проведения занятий:

1. Игра «Пересчет от 0 до 100».

2. Игра «Счет в обратном порядке от 50, 70,».
3. Игра «Счет от заданного числа».
4. Игра «Найди такое же число, как на карточке (озвучить)».
5. Игра «Найди число, которое заканчивается на 0, 4, 6,».
6. Игра «Какое число закрыто».
7. Игра «Кнопочки».
8. Игра «Кто быстрее соберет ряд».
9. Игра «Как гусеница и муравей в гости ходили» (задание №23, №24).

Занятия №25-26.

Программное содержание:

1. Закреплять умение детей считать в пределах 100 единицами, и десятками. Учить опознавать на таблице любое заданное число, определять на сколько одно число больше другого.
2. Развивать умение детей находить два хода гусеницы при известной промежуточной клетке.

Алгоритм проведения занятий.

1. Игра «Стой! Палочка остановись».
2. Игра «Счет в обратном порядке от 40, 20».
3. Игра «Запуск ракеты».
4. Игра «Капризная указка».
5. Игра «Найди число, которое заканчивается на 7,8,9...
6. Игра «Найди такое же число, как на карточке».
7. Игра «Живой числовой ряд».
8. Игра «Как гусеница и муравей в гости ходили». Задание №25, 26.

Задание №27, 28

Программное содержание

1. Закреплять умение детей считать в пределах 100 единицами, и десятками. Учить опознавать на таблице любое заданное число, определять на сколько одно число больше другого.
2. Развивать умение детей, придумывать два хода гусеницы. Учить находить верный ход муравья.

Алгоритм проведения занятий:

1. Игра «Пересчет от 0 до 100» (единицами).
2. Игра «Пересчет от 0 до 100» (десятками).
3. Игра «Счет в обратном порядке от заданного числа до заданного».
4. Игра «Ралли».
5. Игра «Найди такое же число, как на карточке».

6. Игра «Покажи число 58, 63,».
7. Игра «Угадай, какое число задумано».
8. Игра «Кто быстрее соберет ряд».
9. Игра «Как гусеница и муравей в гости ходили» (задание №27, 28).

Занятия №29-30

Программное содержание:

1. Закреплять умение детей считать до 100 единицами. Учить считать до 100 десятками. От заданного числа. Закреплять умение находить на таблице любое заданное число.
2. Учить детей находить второй ход муравья по известному первому. Развивать умение находить первый ход муравья по известному второму.

Алгоритм проведения занятий:

1. Игра «Счет до 100 единицами».
2. Игра «Счет до 100 десятками». От заданного числа.
3. Игра «Счет до 100 двойками».
4. Игра «Покажи число, как на карточке».
5. Игра «Покажи число, которое заканчивается на 0,3».
6. Игра «Какое число закрыто».
7. Игра «Живой числовой ряд».
8. Игра «Как гусеница и муравей в гости ходили» Задание №31, №32.

Занятия №33-34

Программное содержание:

1. Закреплять умение детей считать до 100 единицами. Учить считать до 100 десятками. От заданного числа. Закреплять умение находить на таблице любое заданное число.
2. Развивать умение детей находить два хода муравья по известным начальным и конечным клеткам. Учить детей находить два хода муравья по известной начальной клетке

Алгоритм проведения занятий:

1. Игра «Пересчет от 0 до 100».
2. Игра «Счет до 100 двойками».
3. Игра «Счет до 100 десятками». От заданного числа.
4. Игра «Покажи число, как на карточке».
5. Игра «Покажи номер своего дома».
6. Игра «Покажи номер своей квартиры».
7. Игра «Кнопочки».

8. Игра «Назови число».

9. Игра «Как гусеница и муравей в гости ходили» Задание №33, №34.

Занятия №35-36

Программное содержание:

1. Закреплять умение детей считать до 100 единицами. Учить считать до 100 десятками. От заданного числа. Закреплять умение находить на таблице любое заданное число.
2. Развивать умение детей находить два хода муравья по известной конечной клетке. Учить детей находить два хода муравья по известной промежуточной клетке

Алгоритм проведения занятий:

1. Игра «Стой! Палочка остановись».
2. Игра «Пересчет до 100 десятками от заданного числа».
3. Игра «Телефон».
4. Игра «Ралли».
5. Игра «Покажи число, которое заканчивается на 4,5...».
6. Игра «Кнопочка».
7. Игра «Как гусеница и муравей в гости ходили» Задание №35, №36.

Занятия №37-38

Программное содержание:

1. Закреплять умение детей считать до 100 единицами, десятками. Учить детей считать до 100 двойками. Учить детей складывать числа по горизонтальной таблице.
2. Развивать умение придумывать два хода муравья. Учить находить верные одиночные ходы гусеницы и муравья.

Алгоритм проведения занятий:

1. Игра «Пересчет до 100 единицами, десятками, от заданного числа, двойками».
2. Игра «Покажи число, которое заканчивается на 0,3...».
3. Игра «Какое число закрыто».
4. Игра «Покажи любое число».
5. Игра «Сколько будет».
6. Игра «Чья команда быстрее».
7. Игра «Как гусеница и муравей в гости ходили» Задание №37, №38.

Занятия №39-40

Программное содержание:

1. Закреплять умение детей считать единицами от заданного числа. Учить детей вычитать числа на горизонтальной таблице.

2. Учить находить правильные сочетания одного верного хода гусеницы и одного второго хода муравья. Развивать умение находить правильные сочетания одного верного хода муравья и одного верного хода гусеницы.

Алгоритм проведения занятий:

1. Игра «Пересчет до 100 единицами от задаваемого числа».
2. Игра «Покажи число».
3. Игра «Кто быстрее».
4. Игра «Как гусеница и муравей в гости ходили» Задание №39, №40.

Занятия №41-42

Программное содержание:

1. Учить детей решать арифметические задачи по вертикальной и горизонтальной таблице.
2. Учить детей находить ход в сочетании ходов гусеницы и муравья.
Учить находить первый ход в сочетании ходов гусеницы и муравья:

Алгоритм проведения занятий:

1. Задача
2. Задача3.
3. Игра «Как гусеница и муравей в гости ходили» Задание №41, №42

Занятия №43-44.

Программное содержание:

1. Закреплять умение детей решать арифметические задачи по вертикальной и горизонтальной таблице.
2. Учить детей находить сочетание ходов гусеницы и муравья.

Алгоритм проведения занятий:

1. Задачи.
2. Игра «Как гусеница и муравей в гости ходили» Задание №43, №44.

Занятия №45-46

Программное содержание:

1. Познакомить детей со знаками плюс, минус, равно (+, -, =). Познакомить детей с таблицей на сложение.
2. Игра «Как гусеница и муравей в гости ходили» Задание №45, №46.

Занятия №47-48.

Программное содержание:

1. Учить детей действию сложения чисел в пределах 10.

2. 7. Игра «Как гусеница и муравей в гости ходили» Задание №47, №48.

Занятия №49-50

Программное содержание:

1. Закрепить навыки сложения чисел в пределах 10.
2. Учить детей придумывать сочетания ходов гусеницы и муравья на 16-клеточном поле.

Алгоритм проведения занятий:

1. Игра «Кто первый назовет ответ»
2. Игра «Кто быстрее прочитает таблицу».
3. 7. Игра «Как гусеница и муравей в гости ходили» Задание №49, №50.

