

МБДОУ Детский сад №186
Дополнительная образовательная программа
**«Занимательная математика»,
или
«Путешествие по волшебной книге
сказок»
(для детей 6-7 лет).**



**Авторы: старший воспитатель
Медведкова М. В.**

**Воспитатели: Шпанова О. С.,
Иванова М. С., Шишкина А. Н.**

«Сказка выполняет важнейшую роль в развитии воображения – способности, без которой невозможна ни умственная деятельность ребёнка в период школьного обучения, ни любая творческая деятельность взрослого»

А. В. Запорожец.



Цель программы:

- развитие любознательности,
- развитие познавательного интереса к интеллектуальной деятельности, математике через игру в сказку.



Задачи программы:

- ❖ формирование элементарных математических представлений;
- ❖ развитие творческих и комбинаторных способностей, фантазии, логического мышления, внимания, памяти, речи; коммуникативных умений;
- ❖ воспитание самостоятельности, целеустремлённости, настойчивости, уверенности в себе; умения отстаивать свою идею, свое решение;
- ❖ воспитание требовательности друг к другу, внимательного, чуткого, но и критического отношения к сверстникам.



Программа

**Дети
6-7 лет**

**7 месяцев
28 занятий**

**1 раз в неделю
30 минут**



Схема занятий:



«Крибле-крабле-бумс!»



Основной прием программы – прием «вхождения в сказку»



Мир детства невозможно представить без сказки. Мы предлагаем детям поиграть в сказку, стать её непосредственными участниками.





**Для реализации программы используются
дидактические материалы:**

- палочки Кюизенера**
- игры Никитиных**
- игры Воскобовича**
- игры Зака**
- блоки Дьенеша**
- игры на воссоздание силуэтов
геометрических фигур**



Блоки Дьенеша

Игровая ситуация:

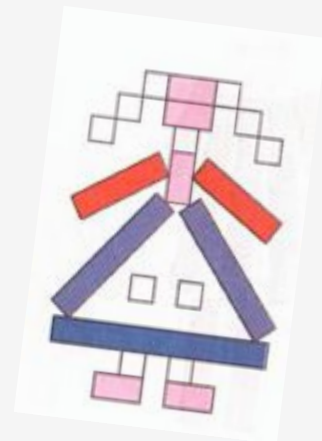
- А в саду растёт яблонька, под яблонькой сидит заяц. Одно из яблок и упало прямо зайцу в лоб. *Отгадайте, какое яблоко?*
- «Загадки без слов» (игра с блоками Дьенеша)
- *(не маленькое, красное, не треугольное)*



Палочки Кюизенера



- Игровая ситуация:
- Книга открывается на странице с иллюстрацией к сказке «Царевна – лягушка». Дети помогают превратить лягушку в Царевну.
 - Выкладывание из палочек Кюизенера.



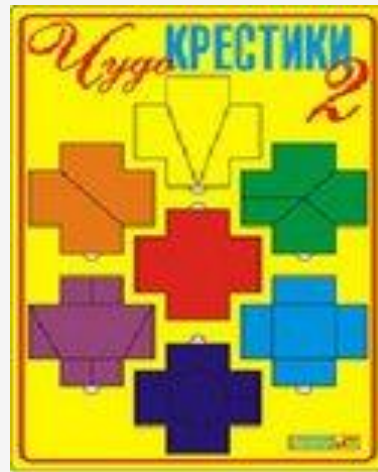
Игры Никитиных



- Игровая ситуация:
- Книга открывается на странице с иллюстрацией к сказке Г. Андерсена «Принцесса на горошине». Когда стало понятно, что перед ними настоящая принцесса. Принц взял красавицу в жёны.
 - Игра Никитиных «Сложи узор» (сердце).



Игры Воскобовича



Игровая ситуация:

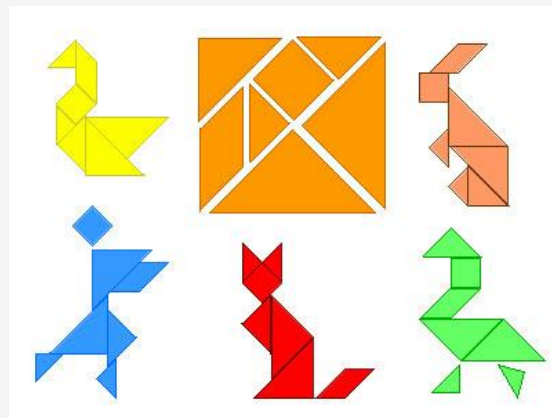
- Книга открывается на странице с иллюстрацией к сказке братьев Grimm «Золушка».
- Платье готово, но нельзя же на бал идти босиком. Игра Воскобовича «Двухцветный квадрат» - башмачок.

Игровая ситуация:

- Книга открывается на странице с иллюстрацией к сказке «У страха глаза велики». Пришли герои к колодцу, чтобы воды набрать.
- Игра Воскобовича «Чудо - крестики» (колодец).



Игры на воссоздание силуэтов из геометрических фигур

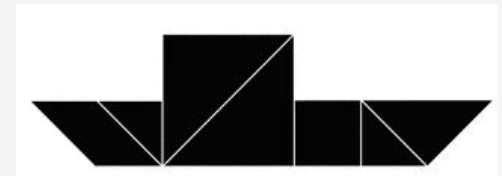


Игровая ситуация:

- Книга открывается на странице с иллюстрацией к сказке С. Писахова «Апельсин».

Ехал я вечером на маленьком пароходике.

- Игра «Танграм» - пароход



Апельсинов множество на дереве том, крупны,
сочны, да от воды высоко, не достанешь.

- «Вьетнамская игра» - апельсин.



Игры А.Зака



- Игровая ситуация:
- Книга открывается на странице с иллюстрацией к сказке «Три медведя».
- Когда Машенька зашла в избушку, то увидела большой стол, вокруг него стояли стулья. Посмотрите, все ли стулья одинаковые? Какой стул выбрала девочка?
- Игра Зака на группировку «Интеллектика» (стулья).



Упражнение «Раскодировка»

Отгадайте, какое угощение Журавль приготовил?

Чтобы узнать правильно ли вы ответили, нужно решить примеры и выложить все буквы по порядку.

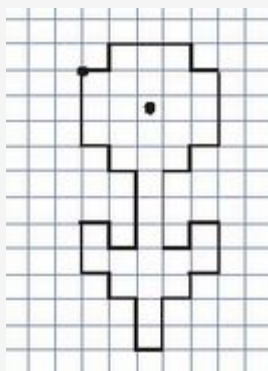
1. $2+6=$
2. $1+5=$
3. $7-2=$
4. $1+7=$
5. $9-5=$
6. $2+4=$
7. $9-8=$

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| к | ш | о | р | о | к | а |
| 6 | 4 | 8 | 5 | 8 | 6 | 1 |



Графический диктант

Вот уже на поляне кругом расцветают подснежники.



Основные знания и умения, которыми могут овладеть дети к концу учебного года:

- ✓ проявлять самостоятельность, инициативу, любознательность, интерес к играм с развивающей направленностью;
- ✓ уметь самостоятельно организовать игры с блоками Дьенеша, палочками Кюизенера, игры Никитиных, Воскобовича и другие логико-математические игры, а также привлекать, заинтересовывать интеллектуальными играми других детей;
- ✓ решать логические задачи, уметь выполнять задания в соответствии заданного алгоритма;
- ✓ выполнять устные вычисления;
- ✓ узнавать героев русских народных сказок, авторских сказок. Называть фамилии писателей: К. И. Чуковский, А. С. Пушкин, Н. Носов, Ш. Перро, братья Гримм, Г.Х. Андерсен, С. Михалков, В. Катаев, А. Толстой, А Лингрен, А. А. Милн, С. Писахов, В. Гаршин



Достоинства программы:

- ✓ Положительная эмоциональная атмосфера;
- ✓ Наличие учебно-тематического плана и краткий конспект кружковой деятельности;
- ✓ Наличие нетрадиционного дидактического материала на базе нашего детского сада;
- ✓ Ориентировка на зону ближайшего развития ребенка;
- ✓ Содержание сказки не пересказывается, а на основе ее создается проблемная ситуация.





Недостатки программы:



Требуется обновление волшебной книги сказок;



Организуется часть детей группы.



Спасибо за внимание!

