

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.





# 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:

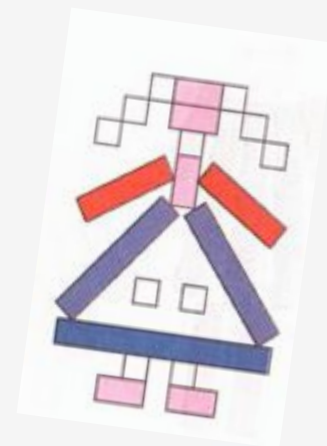
- А в саду растёт яблонька, под яблонькой сидит заяц. Одно из яблок и упало прямо зайцу в лоб. *Отгадайте, какое яблоко?*
- «Загадки без слов» (игра с блоками Дьенеша)
- *(не маленькое, красное, не треугольное)*



## Палочки Кюизенера



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



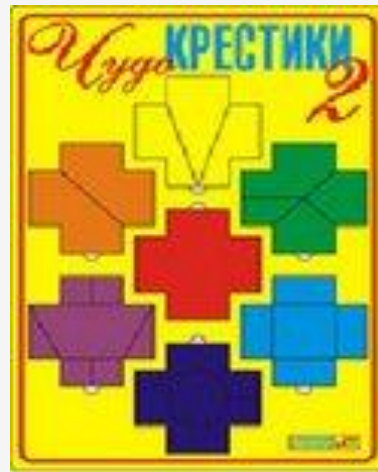
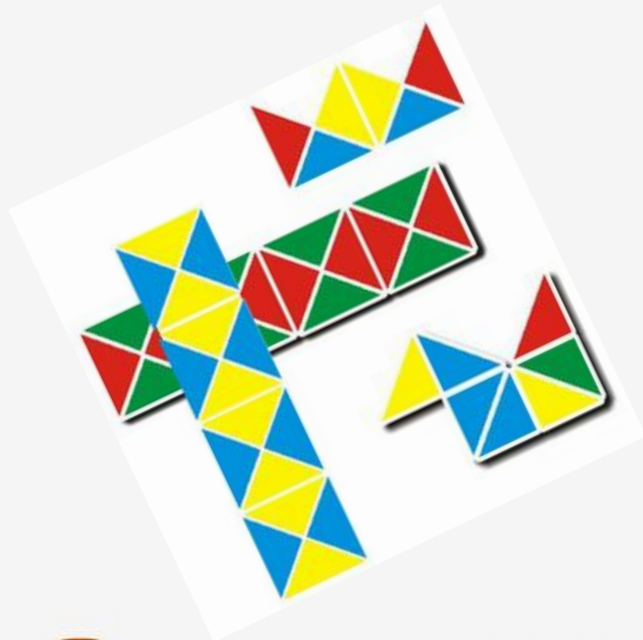
# Игры Никитиных



- 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:

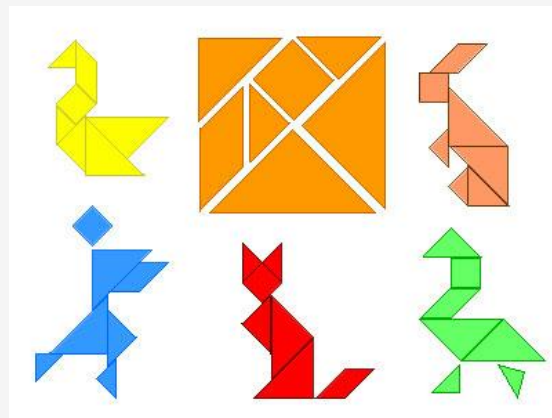
- Книга открывается на странице с иллюстрацией к сказке братьев Grimm «Золушка».
- Платье готово, но нельзя же на бал идти босиком. Игра Воскобовича «Двухцветный квадрат» - башмачок.

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.

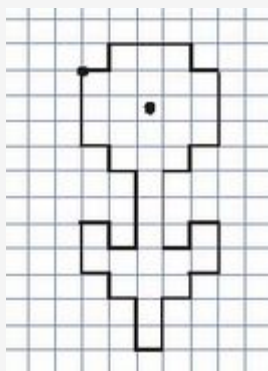
1.  $2+6=$
2.  $1+5=$
3.  $7-2=$
4.  $1+7=$
5.  $9-5=$
6.  $2+4=$
7.  $9-8=$

к	ш	о	р	о	к	а
6	4	8	5	8	6	1



# Графический диктант

Вот уже на поляне кругом расцветают подснежники.



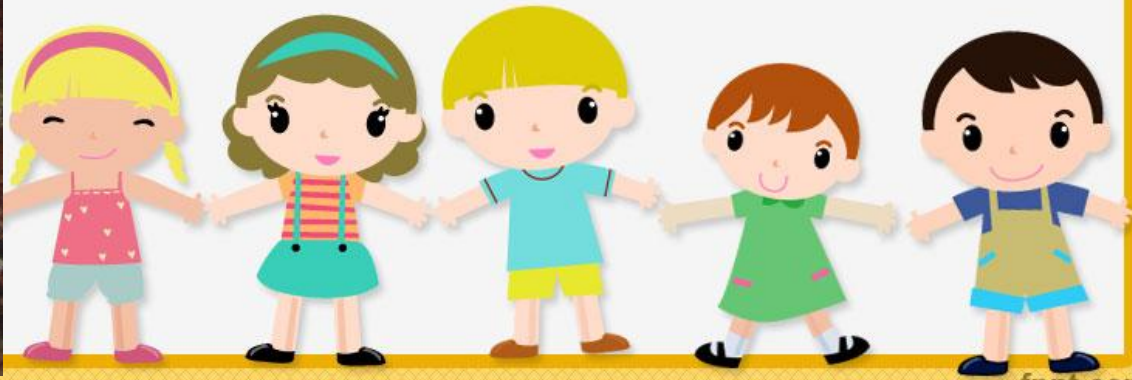
# Основные знания и умения, которыми могут овладеть дети к концу учебного года:

- ✓ 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:



- Требуются обновление волшебной книги сказок;
- Организуется часть детей группы.



Спасибо за внимание!

