

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
Детский сад № 22 городского округа – город Камышин**  
Комитет по образованию  
Администрации городского округа – город Камышин

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «31»08-2023 г.  
Протокол № 3

Утверждена  
Заведующий МБДОУ Дс № 22  
\_\_\_\_\_ О.В. Дроздова  
Приказ № 63-о от 31.08.2023 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
социально-педагогической направленности  
«Игралочка. Ступенька к школе»**

Возраст обучающихся: 6-7 лет  
Срок реализации программы: 1 год

Автор-составитель:  
Вандышева Ирина Людвиговна,  
педагог дополнительного образования

## СОДЕРЖАНИЕ

I. Пояснительная записка	3
1. Вводная часть	3
2. Направленность программы	3
3. Новизна	3
4. Актуальность	3
5. Педагогическая целесообразность	4
6. Цель	4
7. Задачи программы - отличительные особенности данной дополнительной образовательной программы от уже существующих образовательных программ	4
8. Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной образовательной общеразвивающей программы	5
9. Сроки реализации дополнительной образовательной программы	5
10. Формы и режим занятия	5
11. Ожидаемые результаты и способы определения их результативности - способы определения результативности - формы подведения итогов реализации программы	5
II. Учебный план	8
III. Содержание учебного плана	9
IV. Календарный учебный график	10
V. Методическое обеспечение дополнительной образовательной общеразвивающей программы	14
VI. Список литературы	19
Приложения	
Список детей групп	20
Табель посещаемости	21
Диагностика	22
Календарный план работы на 2023-2024 учебный год	29

## Пояснительная записка

### 1. *Вводная часть*

Концепция по дошкольному образованию, ориентиры и требования к обновлению содержания дошкольного образования очерчивают ряд достаточно серьёзных требований к познавательному развитию дошкольников, частью которого является математическое развитие. Оно не сводится к тому, чтобы научить дошкольника считать, измерять и решать арифметические задачи. Это ещё и развитие способности видеть, открывать в окружающем мире свойства, отношения, зависимости, умения их «конструировать» предметами, знаками, символами. Всем известно, что математика обладает уникальными возможностями для развития детей. Занятия математикой развивают психические процессы: восприятие, внимание, память, мышление, воображение, а также формируют личностные качества учащихся: аккуратность, трудолюбие, инициативность, общительность, волевые качества и творческие способности детей. Исследования психологов, многолетний опыт педагогов – практиков показывают, что наибольшие трудности в школе испытывают не те дети, которые обладают недостаточно большим объёмом знаний, умений и навыков, а те, кто не готов к новой социальной роли ученика с определённым набором тех качеств, как умение слушать и слышать, работать в коллективе и самостоятельно, желание и привычка думать, стремление узнать что-то новое.

2. *Направленность программы* – социально-педагогическая.

3. *Новизна* данной программы заключается в использовании современных образовательных технологий:

- технологии игрового моделирования;
- технологии поискового моделирования;
- лично-ориентированных технологий.

4. *Актуальность программы* Развитие культуры, общества, человека – это эволюционный процесс. Современные дети – это продукт эволюции Природы и Общества. В процессе эволюции, согласно законам развития (Л.С. Выготский), происходят как количественные, так и качественные изменения, в результате чего появляются новообразования. Таким качественным новообразованием выступает новый тип сознания современных детей: системно-смысловой.

Именно ориентация современного ребёнка на смысл и стала ключевым звеном при разработке данной Программы, так как содержание образования должно определяться содержанием потребностей и возможностей детей.

Отличительной особенностью предоставленной программы является использование деятельностного метода для знакомства детей с новым материалом, что позволяет дошкольникам получать не знание в готовом виде, а постигается ими путём самостоятельного анализа, сравнения, выявления существенным признаков. А воспитатель подводит их к этим

«открытиям», организуя и направляя их поисковые действия. Программа базируется на личностно - ориентированном подходе, главным направлением которого являются развитие личностного отношения к миру, деятельности, себе, воспитание гражданина, готового к дальнейшей жизнедеятельности на благо общества.

5. *Педагогическая целесообразность.* В программе обращается особое внимание на развитие тех качеств личности, тех особенностей психических процессов и тех видов деятельности, которые определяют становление устойчивых познавательных интересов детей и успешное обучение их в школе. Исходя из этого, программа «Игралочка - Ступенька к школе» построена не по областям знаний, а в соответствии с логикой психического развития дошкольников: мышления, воображения, внимания, объяснительной речи: произвольности процессов; ценностного отношения к окружающему миру и к себе.

6. *Цель программы* - всестороннее развитие ребенка дошкольного возраста, способствующее успешному его обучению в общеобразовательной школе.

7. *Задачи программы:*

*Обучающие задачи:*

1. Формирование мотивации учения, ориентация на удовлетворение познавательных интересов, радость творчества.
2. Познакомить детей с общими математическими понятиями.
3. Формировать математические представления о числах.
4. Формировать пространственно-временные отношения.
5. Учить ориентироваться на листе бумаги в клетку, ориентироваться в пространстве с помощью плана.
6. Формировать умения выделять в окружающей обстановке предметы одинаковой формы, знакомить с геометрическими фигурами.
7. Учить составлять фигуры из частей и делить фигуры на части, конструировать фигуры из палочек.
8. Увеличение объема внимания и памяти.
9. Формирование мыслительных операций (анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации, аналогии).

*Развивающие задачи:*

1. Развитие образного и вариативного мышления, фантазии, воображения, творческих способностей.
2. Развитие речи, умения аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.
3. Формирование умений планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами и алгоритмами, проверять результат своих действий.

*Воспитательные задачи:*

1. Выработка умения целенаправленно владеть волевыми усилиями, устанавливать правильные отношения со сверстниками и взрослыми, видеть себя глазами окружающих.
2. Воспитывать у детей культуру поведения в коллективе, доброжелательные отношения друг к другу.
3. Выработка умения целенаправленно владеть волевыми усилиями, устанавливать правильные отношения со сверстниками и взрослыми, видеть себя глазами окружающих.
4. Формировать умение планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами и алгоритмами, проверять результат своих действий и т.д.

*Отличительные особенности данной дополнительной образовательной программы от уже существующих образовательных программ является адаптация детей при переходе на новый уровень образования.*

4. *Возраст детей – 6-7 лет.*

5. *Сроки реализации дополнительной образовательной программы* Программа рассчитана на 1 год, 32 академических часа в год.

6. *Формы и режим занятий*

Формы организации занятия – групповая, фронтальная.

Формы проведения занятия – беседа, занятие-игра, мастер-класс, учебное занятие, открытое занятие, игровые образовательные ситуации.

Занятия проводятся: 1 раз в неделю, во второй половине дня. Длительность занятий – 30 минут.

7. *Ожидаемые результаты и способы определения их результативности*

*По окончании обучения дети овладевают знаниями и умениями:*

- 1) В простейших случаях выделять и объяснять признаки сходства и различия двух предметов (по цвету, форме, размеру).
- 2) Продолжать ряд, составленный из предметов или фигур с одним изменяющимся признаком, самостоятельно составлять подобные ряды.
- 3) Сравнить предметы по длине, ширине, высоте, вместимости.
- 4) В простейших случаях находить общий признак совокупности предметов, состоящей из 4—5 элементов, найти в совокупности "лишний" элемент.
- 5) Соотносить запись чисел 1-10 с количеством и порядком элементов.
- 6) Сравнить совокупности предметов путем составления пар и на основе этого - сравнивать числа в пределах 10.
- 7) Устанавливать пространственно-временные отношения, находить последовательность событий и нарушение последовательности.
- 8) Распознавать простейшие геометрические фигуры, находить в окружающей обстановке предметы, сходные по форме.
- 9) Познакомиться с количественным и порядковым счетом в пределах десяти.
- 10) Познакомиться с идеей сохранения количества.

*Главный ожидаемый результат:* Необходимым условие успешной реализации программных задач является создание ситуации успеха для каждого ребенка.

*Способы определения результативности:*

1. Педагогическое наблюдение.

2. Педагогический анализ результатов анкетирования, тестирования, участие воспитанников в мероприятиях, активности воспитанников на занятиях.

3. Мониторинг (оформление фотоотчетов).

*Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной общеразвивающей программы*

- выступления детей на открытых мероприятиях;
- участие в тематических праздниках;
- контрольные занятия;
- итоговое занятие;
- открытые занятия для родителей.

<i>Педагогический мониторинг</i>	<i>Мониторинг образовательной деятельности детей</i>
Контрольные задания	Оформление листов индивидуального образовательного маршрута
Диагностика личностного роста и продвижения	Оформление фотоотчетов
Педагогические отзывы	

<b>Виды контроля</b>		
<b>Время проведения</b>	<b>Цель проведения</b>	<b>Формы контроля</b>
<i>Начальный или входной контроль</i>		
В начале учебного года	Определение уровня развития детей, их интеллектуальных и речевых способностей	Беседа, повтор задания
<i>Текущий контроль</i>		
В течение учебного года	Определение степени усвоения воспитанниками учебного материала. Определение готовности детей к восприятию нового	Педагогическое наблюдение, опрос, контрольное занятие, самостоятельная работа

	материала. Повышение ответственности и заинтересованности воспитанников в обучении. Выявление детей, отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.	
<i>Промежуточный контроль</i>		
По окончании изучения темы или контроля	Определение степени усвоения воспитанниками учебного материала. Определение результатов обучения.	контрольное занятие, отчет, открытое занятие
<i>В конце учебного года или курса обучения</i>		
В конце учебного года или курса обучения	Определение изменения уровня развития детей, их творческих способностей. Ориентирование воспитанников на дальнейшее обучение. Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.	контрольное занятие, отчет, открытое занятие

**II. Учебный план**  
**Подготовительная к школе группа**

месяц	№ занятия	Тема	Часы	Форма контроля
октябрь	1-2	Числа 1-5. Повторение	2	игра
	3-4	Число 6. Цифра 6.	2	игра
ноябрь	5	Длиннее, короче	1	игра
	6-8	Измерение длины	3	игра
	9	Число 7. Цифра 7	1	игра
декабрь	10-11	Тяжелее, легче. Сравните по массе	2	игра
	12	Измерение массы	1	игра
	13	Измерение массы	1	игра
январь	14	Число 8. Цифра 8	1	игра
	15-16	Объем. Сравнение по объему	2	игра
февраль	17	Измерение объема	1	игра
	18	Число 9. Цифра 9	1	игра
	19	Площадь. Измерение площади	1	игра
	20	Измерение площади	1	игра
март	21-22	Число 0. Цифра 0	2	игра
	23	Число 10	1	игра
	24	Шар. Куб. Параллелепипед	1	игра
апрель	25-26	Пирамида. Конус. Цилиндр	2	игра
	27-28	Символы	2	игра
май	29-31	Повторение	3	игра
	32	Игра-путешествие в страну Математику	1	итоговое занятие
		Итого	32	



### **III. Содержание учебного плана**

#### **Сравнение предметов и групп предметов**

Формирование представлений о свойствах предметов. Выделение признаков сходства и различия. Объединение предметов в группу по общему признаку. Выделение части группы. Нахождение «лишних» элементов. Сравнение групп предметов по количеству на основе составления пар (равно, не равно, больше, меньше). Формирование представлений о сохранении количества. Поиск и составление закономерностей.

#### **Числа 1–5 [1–10]**

Знакомство с понятиями «один» и «много». Образование последующего числа путем прибавления единицы. Количественный и порядковый счет от 1 до 5 [от 1 до 10]. Сравнение предыдущего и последующего числа. Знакомство с наглядным изображением чисел 1–5 [1–10], формирование умения соотносить цифру [и запись числа 10] с количеством.

#### **Величины**

Формирование представлений о длине предмета [объеме, или вместимости жидких и сыпучих веществ]. Непосредственное сравнение по длине, ширине, толщине, высоте [объему, или вместимости жидких и сыпучих веществ]. Формирование представлений о возрастающем и убывающем порядке изменения величин.

#### **Пространственно-временные представления**

Формирование пространственных представлений: на – над – под, слева – справа, вверху – внизу, снаружи – внутри, за – перед и др. Ориентировка в пространстве (вперед – назад, вверх – вниз, направо – налево и т.д.). Знакомство с временными отношениями: раньше – позже, вчера – сегодня – завтра. Установление последовательности событий. Части суток. Формирование умения выделять в окружающей обстановке предметы одинаковой формы. Знакомство с геометрическими фигурами: квадрат, прямоугольник, треугольник, круг, шар, куб, цилиндр, конус, пирамида, призма (коробка), параллелепипед.

## IV. Календарный учебный график

для детей 6-7(8) лет

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1-2	октябрь	3,10	16.45-17.15	игра	2	Педагогическая диагностика. Числа 1-5. Повторение	музыкальный зал	
3-4		17,24	16.45-17.15	Интегративная деятельность	2	Число 6. Цифра 6.	Метод кабинет	опрос
5		31	16.45-17.15	Игровая беседа	1	Длиннее, короче	Метод кабинет	игра
6-8	ноябрь	7,14,21	16.45-17.15	Интегративная деятельность	3	Измерение длины	Метод кабинет	опрос
9		28	16.45-17.15	Игровая беседа	1	Число 7. Цифра 7	Метод кабинет, музыкальный зал	опрос
10-11	декабрь	5,12	16.45-17.15	Игровая беседа	2	Тяжелее, легче. Сравните по массе	Метод кабинет, музыкальный зал	игра
12		19	16.45-17.15	Игровая беседа	1	Измерение массы	Метод кабинет, музыкальный зал	игра
13		26	16.45-17.15	Игровая беседа	1	Измерение массы	музыкальный зал	игра

14	январь	16	16.45-17.15	Коллективное обобщающее занятие	1	Число 8. Цифра 8	музыкальный зал	игра
15-16		23,30	16.45-17.15	Интегративная деятельность	2	Объем. Сравнение по объему	Метод кабинет	игра
17	февраль	6	16.45-17.15	Игровая беседа	1	Измерение объема	Метод кабинет	игра
18		13	16.45-17.15	Интегративная деятельность	1	Число 9. Цифра 9	Метод кабинет	опрос
19		20	16.45-17.15	Игровая беседа	1	Площадь. Измерение площади	Метод кабинет	игра
20		27	16.45-17.15	Игровая беседа	1	Измерение площади	Метод кабинет	игра
21-22		5,12	16.45-17.15	Игровая беседа	2	Число 0. Цифра 0	Метод кабинет	игра
23	март	19	16.45-17.15	Игровая беседа	1	Число 10	Метод кабинет	игра
24		26	16.45-17.15	Игровая беседа	1	Шар. Куб. Параллелепипед	Метод кабинет	игра
25-26	апрель	2,9	16.45-17.15	Игровая беседа	2	Пирамида. Конус. Цилиндр	Метод кабинет	игра

27-28		16,23	16.45-17.15	Игровая беседа	2	Символы	Метод кабинет	игра
29-31	май	7,14,21	16.45-17.15	Игровая беседа	3	Педагогическая диагностика. Повторение	Метод кабинет	игра
32		28	16.45-17.15	Игровая беседа	1	Игра-путешествие в страну Математику	Метод кабинет	игра

## **V. Методическое обеспечение дополнительной образовательной общеразвивающей программы**

### ***Составление геометрических фигур***

Цель: упражнять в составлении геометрических фигур на плоскости стола, анализе и обследовании их зрительно-осозаемым способом.

Материал: счётные палочки (15-20 штук), 2 толстые нитки (длина 25-30см)

Задания:

1. Составить квадрат и треугольник маленького размера
2. Составить маленький и большой квадраты
3. Составить прямоугольник, верхняя и нижняя стороны которого будут равны 3 палочкам, а левая и правая - 2.
4. Составить из ниток последовательно фигуры: круг и овал, треугольники. Прямоугольники и четырёхугольники.

### ***Цепочка примеров***

Цель: упражнять в умении производить арифметические действия

Ход игры: взрослый бросает мяч ребёнку и называет простой арифметический, например  $3+2$ . Ребёнок ловит мяч, даёт ответ и бросает мяч обратно и т.д.

### ***Помоги Фунтику найти и исправить ошибку.***

Ребёнку предлагается рассмотреть, как расположены геометрические фигуры, в какие группы и по какому признаку объединены, заметить ошибку, исправить и объяснить. Ответ адресовывается Фунтику (или любой другой игрушке). Ошибка может состоять в том, что в группе квадратов может оказаться треугольник, а в группе фигур синего цвета - красная.

### ***Только одно свойство***

Цель: закрепить знание свойств геометрических фигур, развивать умение быстро выбрать нужную фигуру, охарактеризовать её.

Ход игры: у двоих играющих по полному набору геометрических фигур.

Один кладёт на стол любую фигуру. Второй играющий должен положить на стол фигуру, отличающуюся от неё только одним признаком. Так, если 1-й положил жёлтый большой треугольник, то второй кладёт, например, жёлтый большой квадрат или синий большой треугольник. Игра строится по типу домино.

### ***Найди и назови***

Цель: закрепить умение быстро находить геометрическую фигуру определённого размера и цвета.

Ход игры: На столе перед ребёнком раскладываются в беспорядке 10-12 геометрических фигур разного цвета и размера. Ведущий просит показать различные геометрические фигуры, например: большой круг, маленький синий квадрат и т.д.

### **Назови число**

Играющие становятся друг против друга. Взрослый с мячом в руках бросает мяч и называет любое число, например 7. Ребёнок должен поймать мяч и назвать смежные числа - 6 и 8 (сначала меньшее)

### **«Лишняя картинка».**

Она предназначена для изучения цифр. Для игры возьмите лист бумаги А4 и поделите его на равные четыре части. В верхнем правом углу нарисуйте 3 ореха, а в нижнем 4 листика. Нарисуйте вверху слева три игрушки, а под ними 3 овоща. Ребёнок должен учиться думать логически. Он найдёт лишнюю картинку (4 листочка).

Чтобы дети стали более внимательными предложите игру

### **«Паровозик».**

Благодаря ей дети смогут быстро выучить и запомнить геометрические фигуры. Вырежьте из картона для дошкольников несколько овалов, кругов, квадратов, ромбов, треугольников и паровоз с пятью вагонами. Поделите детей на команды. К первому паровозу прикрепите овал. Дети поймут, для какой фигуры этот домик. Также квадрат, круг, ромб и треугольник. Какая команда быстрее разберёт фигуры по нужным домикам, та и выиграла.

## **Самые популярные игры Воскобовича**

«Геоконт» - её еще называют «дощечкой с гвоздиками» или «разноцветные паутинки» - представляет собой фанерную дощечку с нанесенной на неё координатной пленкой. На игровом поле закреплены пластмассовые гвоздики, на которые натягиваются разноцветные «динамические» резинки. В результате такого конструирования получаются предметные силуэты, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы.

Игровой набор сопровождается методическая сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и Я, дядя Слава» (в названии сказки зашифровано слово «геометрия»).

*А начинается сказка так: «Однажды малышу Гео приснился сон. Идет он по белу свету день, второй, третий, и вдруг - навстречу Красный Зверь. Испугался малыш, побежал, и вдруг - голос: «Не бойся Красного Зверя, прогони его оранжевым криком». Крикнул малыш оранжевым криком – исчез Красный Зверь, но появилось дерево, на вершине которого сидела Желтая Птица. Взмахнула Желтая Птица крылами, закружила, Малыш испугался и побежал. И снова голос: «Не бойся*

*Желтую Птицу – прогони ее зеленым свистом». Свистнул малыш зеленым свистом – исчезла Желтая Птица. Появилось озеро, на берегу стояла лодочка. Сел Малыш в лодочку, сделал несколько гребков и вдруг выплывает Голубая Рыба. Снова испугался Малыш, подналег на весла, но не тут-то было. И снова голос: «Не бойся Голубую Рыбу, прогони ее синим шепотом». Шепнул Малыш синим шепотом – исчезло озеро, исчезла лодочка. Гео стоял перед входом в Фиолетовый Лес».*

Таким образом, малыш не просто создает изображения на «Геоконте», а делает паутинку паука Юка, лучи и отрезки, которые называются "оранжевым криком Красного зверя", "зеленым свистом Желтой птицы" или "синим шепотом Голубой рыбы". В книжке приводятся схемы-рисунки того, что должно у ребенка получиться. В результате игр с "Геоконтом" у детей развивается моторика кисти и пальчиков, сенсорные способности (освоение цвета, формы, величины), мыслительные процессы (конструирование по словесной модели, построение симметричных и несимметричных фигур, поиск и установление закономерностей), творчество.

**«Квадрат Воскобовича»** или **«Игровой квадрат»** бывает 2-х цветным (для детей 2-5 лет) и 4х цветным (для 3-7летних детей) Игра представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных с двух сторон на расстоянии 3-5 мм друг от друга на гибкую тканевую основу. С одной стороны «Квадрат» - зеленого и желтого цвета, с другой – синего и красного. «Квадрат» легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях по принципу «оригами» для получения объемных и плоскостных фигур. Потому-то эту игру называют еще «Вечное оригами» или «Квадрат–трансформер».

Игру сопровождает методическая сказка «Тайна Ворона Метра, или сказка об удивительных превращениях-приключениях квадрата». В ней "Квадрат" оживает и превращается в различные образы: домик, мышку, ежика, котенка, лодку, туфельку, самолетик, конфетку и т.п. Ребенок собирает фигуры по картинкам в книжке, где показано, как сложить квадрат, и дано художественное изображение того же предмета. Этот квадрат-головоломка позволяет не только поиграть, развить пространственное воображение и тонкую моторику, но и является материалом, знакомящим с основами геометрии, стереометрии, счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.

**«Чудо-крестики»** представляют собой игру с вкладышами. Вкладыши сделаны из кругов и крестиков. Крестики разрезаны на части в виде геометрических фигур. На начальном этапе дети учатся собирать разрезанные фигуры в единое целое. Далее задание усложняется: по схемам в «Альбоме фигурок» (прилагается) ребенок собирает сначала дорожки, башни, а затем драконов, человечков, солдатиков, насекомых

и многое другое. Игра развивает внимание, память, воображение, творческие способности, «сенсорику» (различение цветов радуги, геометрических фигур, их размера), умение «читать» схемы, сравнивать и составлять целое из частей.

**"Кораблик «Брызг – брызг»** представляет собой игровое поле из ковролина в виде корабля с приклеенным фанерным корпусом и нанесенными цифрами от 1 до 7. К мачте на корпусе нужно прикреплять по цветам радуги и по необходимому количеству флажки на липучках - паруса.

Игра развивает мелкую моторику, внимание, память, мышление, дает представление о математических понятиях, о цвете, высоте, пространственном расположении предметов, условной мерке, количестве предметов, их порядковом номере и цифровом ряде.

**«Математические корзинки»** - это пособие поможет ребенку буквально «на ощупь» закрепить счет, уяснить состав чисел, а также понять смысл сложения и вычитания. Малышу нужно вкладывать в корзины с разным количеством выемок определенное количество вкладышей-грибов.

По сказочному сюжету ребенок вместе с зверятами-цифрятами: Ежиком-Единичкой, Зайкой-Двойкой, Мышкой-Тройкой и другими собирает грибы в корзинки, считает их, раздает зверятам равное количество грибочков и проверяет у кого корзинки полные, а у кого нет. Зверята собирают грибы, а малыш выясняет, кто собрал больше, а кто меньше.

**«Забавные буквы»** - это карточки с изображениями гласных букв русского алфавита в виде шутов-акробатов: первый шут изогнулся как буква А и зовут его Арлекин, другой шут скрутился буквой О и его имя – Орлекин, У – представляется Урлекином, также существуют Ярлекин, Ырлекин, Юрлекин и т.д. Играя с карточками и пропевая имена шутов, ребенок знакомится с буквами, упражняется в звуковом анализе слов; развивает внимание, память, мышление, воображение и речь.

**Теремки Воскобовича»** - это уникальное пособие для обучения чтению на наглядной основе. Игра состоит из 12 деревянных кубиков–теремков разного цвета (2 белых, 2 голубых, 2 желтых, 2 лиловых, 2 коричневых) с согласными буквами на гранях, а также 12 картонных кубиков–сундучков (2 синих, 2 зеленых, 6 двойных сине-зеленых, 2 знаковых) с гласными на гранях, которые вкладываются в кубики-теремки, чтобы получались слоги. А из нескольких "теремков" можно составить слово.

*На первом этапе игры ребенок знакомится со звуками и буквами. На гранях первого кубика белого цвета живут буквы Б, П, В и Ф. Ребенок поворачивает кубик разными сторонами и называет звуки. Затем*



придумывает, какие животные могли бы поселиться в этом теремке: бабочка, попугай, волк, филин. Таким же образом ребенок знакомится с остальными "теремками".

Теперь подключаются кубики-вкладыши с гласными-шутами. В синем кубике живут А, О, У, Э, Ы (гласные, показывающие твердость звука), в зеленом – Я, Ё, Ю, И, Е (гласные, показывающие мягкость гласного звука).

## **VI. Список литературы**

1. В.Б. Воскобович «Лабиринты игры»
2. Б. Никитин «Развивающие игры»
3. Л.Г. Петерсон, Н.П. Холина Раз – ступенька, два – ступенька...  
Практический курс математики для дошкольников. Методические  
рекомендации. М.: «Ювента», 2008.

## Список детей подготовительной к школе группы

№ п/п	Ф.И.О. воспитанника	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

**Журнал посещаемости детей подготовительной к школе группы**

<b>№ п/п</b>	<b>Ф.И.О. воспитанника</b>					
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

**КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ УРОВНЯ ОСВОЕНИЯ  
И СПОСОБЫ ИХ ПРОВЕРКИ К ПРОГРАММЕ «Игралочка.  
Ступенька к школе»**

Год обучения 6-7лет

Дата проведения \_\_\_\_\_

Педагог дополнительного образования \_\_\_\_\_

№ п/п	Фамилия, имя ребёнка	Умение продолжить заданную закономерность с 1-2 изменяющимися признаками, найти нарушение	Умение сравнивать числа в пределах 10; знаки сравнения: больше, меньше, поровну	Умение выполнять сложение и вычитание чисел в пределах 10	Умение использовать числовой отрезок для причисывания и отсчитывания одной или нескольких единиц	Умение непосредственно сравнивать предметы по длине, массе, объёму, площади	Пользоваться различными мерками: шаг, локоть, стакан. Иметь представление об сантиметре, литре, кг	Узнавать и называть: круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, многоугольник, шар, куб, параллелепипед, цилиндр, конус, пирамида	Умение по заданному образцу конструировать более сложные фигуры из простых.	ИТОГО
1										
2										
3										

**Оценка уровня развития:**

**0 баллов** – данная характеристика не сформирована, а ее появление носит случайный характер (низкий уровень);

**1 балл** – характеристика предполагает периодическое проявление, зависящее от особенностей ситуации, наличия контроля со стороны взрослого, настроения ребенка и т.д. (средний уровень);

**2 балла** – проявляющаяся характеристика является устойчиво сформированной, не зависит от особенностей ситуации, присутствия или отсутствия взрослого, других детей, настроения ребенка, успешности или неуспешности предыдущей деятельности и т.д. (высокий)

## Задания для диагностики дошкольников 6 - 7 лет

### **Сохранение количества и величины.**

*Высокий* - Ребёнок владеет навыками сосчитывания предметов (до 8-10), обнаруживает зависимости и отношения между числами. Владеет навыками наложения и приложения предметов с целью доказательства их равенства и неравенства. Устанавливает независимость количества предметов от их расположения в пространстве путём сопоставления, сосчитывания предметов (на одном и том же количестве предметов). Осмысленно отвечает на вопросы, поясняет способ сопоставления, обнаружения соответствия.

*Средний* - Ребёнок в достаточной степени владеет навыками сосчитывания предметов (до 4-7), пользуясь при этом приёмами наложения и приложения с целью доказательства равенства и неравенства. С помощью взрослого устанавливает независимость количества предметов от их расположения в пространстве. Затрудняется в высказываниях, пояснениях.

*Низкий* - Допускает ошибки при сосчитывании предметов (до 3-5).

*Методика обследования.* Сосчитай, сколько здесь кругов (5 кругов расположены в беспорядке). Сосчитай, сколько здесь квадратов (4 квадрата расположены в ряд). Где фигур больше: там, где 5, или там, где 4?

Что можно сосчитать в группе? Сосчитай.

А дома что у тебя можно сосчитать? Вспомни, сосчитай и скажи сколько?

Возьми круги (4) и квадраты (5). Как узнать, поровну ли их? Или квадратов больше, чем кругов? Какое число больше: 4 или 5? Какое число меньше: 5 или 4?

**Ребёнку предлагается посчитать (5) маленьких матрёшек и (5) больших мишек.** Каких предметов больше: маленьких матрёшек или больших мишек; Как проверить?

Ребёнку предлагается посчитать квадраты (4), расположенные по кругу и в линию. Где меньше квадратов: там, где они расположены в линию или по кругу? Как проверить?

Ребёнку предлагается посчитать грибы (5), расположенные близко и далеко друг к другу. Где грибов больше: там, где они стоят близко или далеко друг от друга?

### **Свойства предметов.**

*Высокий* - Ребёнок оперирует свойствами предметов. Группирует предметы по одному, двум, трём свойствам, по наличию одного и отсутствию другого свойства. Различает геометрические фигуры и тела. Называет и показывает структурные элементы фигур: сторона, угол, их количество. В речи пользуется соответствующей терминологией.

Средний - Ребёнок различает, называет, обобщает предметы по выделенным свойствам (все большие, все некруглые). Выполняет действия по группировке фигур. Затрудняется в высказываниях, пояснениях.

Низкий - Ребёнок различает предметы по форме, размерам, называет их, группирует с помощью взрослого.

*Методика обследования.*

Д/упр. "Найди самую длинную (короткую) ленточку; широкий (узкий) ручеёк; высокое (низкое) дерево; толстый (тонкий) карандаш; тяжёлый (лёгкий) шарик; глубокий (мелкий) стакан; большой (маленький) гриб".

Д/упр. "Найди прямоугольник, квадрат, треугольник, овал, круг". Сколько сторон у квадрата? Треугольника? Прямоугольника? Сколько у них сторон? Чем они отличаются друг от друга?

Найди в группе и назови предметы круглой, овальной, прямоугольной, треугольной, квадратной формы.

Д/упр. с блоками Дьенеша.

Найди все фигуры (блоки) как эта по цвету (форме, размеру);

Найди не такую, как эта по цвету (форме, размеру);

Найди все такие фигуры, как эта по цвету и форме (по форме и размеру, по размеру и цвету);

Найди не такие фигуры, как эта по цвету и размеру (по цвету и форме, по форме и размеру; по цвету, размеру и форме).

**Отношения между предметами.**

Высокий - Ребёнок самостоятельно устанавливает закономерность увеличения (уменьшения) размеров предметов по длине, толщине, высоте, толщине, весу, объёму, Ориентируется в парных направлениях от себя, от других объектов, в движении в указанном направлении. Имеет представления о временных отношениях - в последовательности частей суток, протяжённости во времени: вчера, сегодня, завтра.

Средний - С небольшой помощью взрослого ребёнок устанавливает некоторые отношения групп предметов (длине, ширине, весу); пространственные и временные отношения.

Низкий - Ребёнок устанавливает некоторые отношения между предметами, пространственные и временные отношения только по подсказке взрослого.

*Методика обследования.*

Д/упр. "Разложи ленточки от самой длинной до самой короткой; поставь дома от самого низкого до самого высокого" и т. д.

Д/упр. "Что где?" (Ребёнку предлагается назвать, что находится впереди от него (сзади, вверху, внизу, слева, справа).

Д/игра на наглядном материале "Что сначала, что потом" (Ребёнку предлагается разложить картинки с изображением частей суток и деятельности людей, соответствующей этим отрезкам времени).

Беседа "Вчера, сегодня, завтра".

Д/упр. "Пойдѐшь-найдѐшь" (Ребѐнку предлагается идти в заданном направлении и найти предмет. Например: "Сделай два шага вперѐд, повернись налево, сделай три шага вперѐд, повернись направо. Протяни руку. Что ты нашѐл?")

### **Числа и цифры.**

Высокий - Ребѐнок самостоятельно устанавливает связи между числом, цифрой и количеством.

Средний - Допускает ошибки при установлении связей между числом, цифрой и количеством, но при помощи взрослого устраняет их.

Низкий - Не устанавливает связей между числом, цифрой и количеством.

*Методика обследования.*

Посчитай матрѐшек (5). Сколько их? Поставь на стол столько же грибочков, сколько матрѐшек. Что надо сделать, чтобы матрѐшек стало больше? Сколько матрѐшек получилось? Найди цифру, которая обозначает это число.

Д/упр. "Кому какая цифра?". (Ребѐнку предлагается к картинкам из игры "Лото" найти и подложить соответствующие цифры").

### **Преобразование, воображение, комбинаторские способности.**

Высокий - Ребѐнок проявляет интерес к играм на видоизменение фигур, составление силуэтов, комбинирование. Ориентируется на результат. Легко справляется с заданием на допридумывание, дорисовывание изображений. Средний - Ребѐнок с помощью воспитателя выполняет задания на преобразование фигур и комбинирование. С помощью наводящих вопросов взрослого додумывает, дорисовывает изображѐнные фигуры.

Низкий - Ребѐнок равнодушен к заданиям на преобразование, комбинирование, проявление творчества и фантазии.

*Методика обследования.*

Наблюдения за ребѐнком в повседневной жизни.

Ребѐнку предлагается рассмотреть изображения предметов, выложенные из счѐтных палочек: телевизор, бантик, конверт, лодка и т. д. (каждый предмет выложен из 6-ти палочек). Затем ребѐнку предлагается видоизменить фигуры так, чтобы получилось что-то новое. (Можно переложить палочки по - другому, а можно изменить количество палочек).

Ребѐнку предлагается из плоскостных геометрических фигур выложить изображения и назвать их.

Д/игра "Дорисуй и назови предмет"

### **Проявление догадки, сообразительности при решении логических задач и установлении последовательности действий.**

Высокий - Пытается размышлять, доказывает ход своих мыслей. Поясняет последовательность действий.



Средний - Проявляет догадку, но допускает ошибки при решении задач на логику. Осуществляя заданную последовательность действий, допускает ошибки.

Низкий - Не пытается подумать, не принимает условий задачи.

*Методика обследования.*

Наблюдения за ребёнком в повседневной жизни.

Д/игра "Какая фигура следующая?" Д/игра "Собери цепочку"

### **Методика проведения обследования уровня развития математических представлений детей**

1. Умение пересчитывать предметы.

Цель: выявить уровень овладения счетными навыками (фиксируется способ, который ребенок использует при пересчете: глазами, дотрагивается рукой, используется движение головой, переставляет матрешки в ряд). Перед ребенком по кругу расставлены 8 матрешек. Сколько матрешек? Сосчитай.

2. Сравнение двух групп предметов.

Цель: выявить способ сравнения двух групп предметов (множеств). Перед ребенком 9 уток и 9 уток в виде числовой фигуры буквы «Т». Сравни, где уток больше, меньше. Почему ты так думаешь? Докажи. Ребенок может пересчитать утки. Как еще можно определить, что их поровну? Ребенок может продемонстрировать способ наложения или приложения.

3. Отсчитывание предметов.

Цель: выявить технику счета и умение отсчитывать по заданному числу. Перед ребенком на столе 5 матрешек и 10 кружков.

Отсчитай на 1 кружок меньше, чем здесь матрешек и т. д.

4. Сложение и вычитание. Найди ошибку и исправь ее.  $7+2=9$   $8-2=10$   $14-1=13$   $6-1=7$   $6+2=7$   $20+1=19$   $7-2=5$   $10-1=9$   $17+1=18$   $8+1=10$   $4-4=1$   $13+1=14$ .

Дети производят вычислительные действия, найди ошибку, исправляют ее. В установке детям отмечается, что ошибки можно исправлять разными способами.

5. Представления о цифрах.

Цель: выявить представления о цифрах. Перед ребенком цифры от 0 до 10 в случайном порядке. Разложи цифры по порядку. Назови цифры, которые тебе показываю. Покажи цифры: 2,7,4,9,3.

6. Умение оперировать представлениями о записи двузначных чисел. Перед ребенком на листе изображено число 12 – синим цветом, а число 22 – красным. Здесь записаны два числа. Найди в них различие и сходство.

7. Умение определять соседей числа ..... 1.....; ..... 5.....; .....17.....; 7 .....  
.....;..... ..... 10; .....19..... Детям предлагается определить соседей числа и  
вписать цифры.
8. Умение сравнивать пары чисел и записывать с помощью знаков: больше ,  
меньше, равно. 5....7; 6...2; 3...4; 5...8; 15...15; 17...18; 19...10; 0...6;  
28...27; ... 99..100; 52...25; 10 100.
9. Умение ориентироваться в математической задаче. Цель: выявить  
сложившиеся умения ориентироваться в арифметической задаче и решать  
ее. Рабочие красили забор. Сначала они израсходовали две банки краски, а  
потом еще одна. Сколько банок краски потребовалось на покраску забора?  
(фиксируется ответ и рассуждения ребенка).
10. Умение решать логические задачи. Цель: выявить умение решать  
логические задачи. По столбу ползла божья коровка. Проползла два метра  
и остановилась отдохнуть как раз в середине столба. Сколько еще метров  
осталось проползти божьей коровке до самого верха?
11. Установление последовательности: событий, времен года, месяцев,  
дней недели. Разложи согласно последовательности событий и т д.  
(ребенку предлагается набор картинок).
12. Умение соотносить полоски по величине. Цель: выявить умения детей  
использовать способ соизмерения при построении ряда, знание терминов  
при словесном определении сравнительной величины элементов ряда.  
Перед ребенком в случайном порядке 5 полосок, отличающихся на 0,5 см (  
5, 5,5; 6; 6,5; 7 см ). Разложи полоски по порядку от самой длинной.  
(фиксируется способ соизмерения: приложение, наложение, глазомер,  
измерительные навыки).
13. Умение классифицировать геометрические фигуры. Цель: выявить  
умение классифицировать геометрические фигуры по заданному признаку.  
На листе бумаги наклеены или нарисованы геометрические фигуры разные  
по размеру, цвету, конфигурации: большой и маленький круг;  
прямоугольный, равнобедренный, равносторонний треугольник; два  
квадрата; два прямоугольника, ромб, трапеция, пятиугольник. Рассмотр  
фигуры. Сколько их всего? Сколько разных цветов? Сколько разных типов  
фигур? (наивысший уровень, если ребенок объединяет в одну группу  
многоугольники или четырехугольники; низкий уровень, если перечисляет  
все фигуры.)
14. Представления о геометрических формах. Цель: выявить представления  
ребенка о геометрических фигурах и умение определять признаки  
геометрических фигур (наличие углов). Перед ребенком на карточке в ряд  
изображены шестиугольник, пятиугольник, четырехугольник. Художник,

рисуя эти фигуры, загадал одну хитрость. Разгадай ее и скажи, какую фигуру здесь надо нарисовать? Если ребенок не смог ответить на этот вопрос, тогда ему предлагается несколько карточек с разными фигурами, среди которых есть треугольник. Попробуй из этих фигур выбрать ту, которую надо нарисовать (треугольник). Попросить ребенка объяснить свой выбор.

15. Представление об условной мерке. Измерение длины. Перед ребенком картонная мерка длиной 2см. Предлагается с помощью мерки сравнить две линии по длине и результат записать цифрами и сравнить. Фиксируется способ сравнения, измерительные навыки.

*Оценка уровня освоения ребенком программного материала*

2 балла - ребенок имеет высокий уровень математических представлений, способность мыслить, рассуждать, понимать причинно-следственные связи. Ребенок отвечает правильно и полно, аргументирует свой ответ, заметив ошибку или неточность, исправляет ее сам, объясняет, почему именно так надо ответить. 1 балл - ребенок имеет математические представления, репродуктивно владеет ими, не умеет аргументировано обосновать их использование. Ребенок отвечает верно, но односложно, пытается объяснить ответ, используя формальное или поверхностное объяснение, самостоятельно и уверенно исправляет ошибки.

0 баллов - ребенок имеет «размытые», поверхностные представления, применяет их наугад, не объясняет их использование. Ребенок отвечает наугад или с ошибками, объяснить свой ответ затрудняется, ошибки исправляет неуверенно, отказывается от ответа.

**ПЛАНИРОВАНИЕ**  
**«ИГРАЛОЧКА – СТУПЕНЬКА К ШКОЛЕ»**  
**Л.Г.ПЕТЕРСОН, Е.Е. КОЧЕМАСОВА**  
**(ДОШКОЛЬНИКИ 6-7 ЛЕТ)**

№ занятия	Тема	Задачи	Используемые игры В.В. Воскобовича	Средства ИКТ
1-2	Числа и цифры 1-5. Повторение	Повторить числа 1-5: образование, написание, состав	«Волшебная восьмерка», «Математические корзинки - 5» «Кораблик Плюх-Плюх»	Область Фиолетового леса «Цифроцирк» (зверята - цифрята) Интерактивная игра «Математические корзинки 5»
3-4	Число и цифра 6	Сформировать представление о составе числа 6 из двух меньших. Уточнить представление о составе числа 6 из двух меньших; познакомить со способом печатания цифры 6	«Волшебная восьмерка» «Кораблик Буль-Буль» «Математические корзинки 10»	Область Фиолетового леса «Цифроцирк» (зверята - цифрята)
5	Длиннее, короче	Сформировать представление о длине.	«Разноцветные веревочки» - игровой комплект «Ларчик»	
6-8	Измерение длины	Формировать умение сравнивать длины предметов «на глаз» и с помощью непосредственного наложения	«Разноцветные веревочки» - игровой комплект «Ларчик»	Презентация «Старинные меры длины»
	Измерение длины	Закрепить представления об измерении длины с помощью мерки и умение практически измерять длину отрезка заданной меркой	«Разноцветные веревочки» - игровой комплект «Ларчик»	

9	Число и цифра 7	Сформировать представление о составе числа 7 из двух меньших	«Волшебная восьмерка» «Математические корзинки 10»	Область Фиолетового леса «Цифроцирк» (зверята - цифрята)
10-11	Тяжелее, легче. Сравните по массе	Познакомить с новым способом сравнения предметов по массе с помощью чашечных весов		Исследовательская деятельность с чашечными весами
12-13	Измерение массы	Закрепить представления об измерении массы предметов с помощью различных видов весов, о сложении и вычитании масс предметов		Презентация «Измерение массы с помощью весов»
14	Число и цифра 8	Познакомить с образованием и составом числа 8, цифрой 8. Образование, написание, состав	«Волшебная восьмерка» «Математические корзинки 10»	Область Фиолетового леса «Цифроцирк» (зверята - цифрята)
15-16	Объем. Сравнение по объему	Сформировать представление об объеме (вместимости), сравнении сосудов по объему с помощью переливания; сформировать представления об измерении объемов с помощью мерки, зависимости результата измерения от выбора мерки		Просмотр презентации
17	Измерение объема	Сформировать представления об объеме (вместимости), сравнении сосудов по объему с помощью переливания; сформировать представления об измерении объемов с помощью мерки, зависимости результата измерения от выбора мерки		Интерактивная игра «Чашка для Мишика»
18	Число и цифра 9	Познакомить с образованием и составом числа 9, цифрой 9	«Волшебная восьмерка» «Математические корзинки 10»	

19-20	Площадь. Измерение площади	Сформировать представления о площади фигур, сравнении фигур по площади непосредственно и с помощью условной мерки.	Коврограф «Ларчик»	
21-22	Число и цифра 0	Сформировать представления о числе 0 и его свойствах	«Волшебная восьмерка»	Область Фиолетового леса Цифроцирк»(зверята - цифрята)
23	Число 10	Сформировать представления о числе 10: его образовании, составе, записи	«Математические корзинки 10» «Кораблик Буль-Буль»	Интерактивная игра «Кораблик Буль- Буль»
24	Шар. Куб. Параллелепипед	Формирование умения выделять в окружающей обстановке предметы одинаковой формы. Знакомство с геометрическими фигурами: шар, куб, параллелепипед.	Игровой комплект «Ларчик», «Волшебная восьмерка», «Чудо-крестики 2,3», «Кораблик Буль-Буль» «Математические корзинки»	
25-26	Пирамида. Конус. Цилиндр	Формирование умения выделять в окружающей обстановке предметы одинаковой формы. Знакомство с геометрическими фигурами: конус, цилиндр, пирамида, призма (коробка).		Интерактивная игра - викторина «Играем и внимание развиваем»
27-28	Символы	Поиск и составление закономерностей.		Просмотр презентации
29-31	Повторение	Повторение и закрепление полученных знаний		Игровая деятельность
32	Игра-путешествие в математику			Итоговое занятие