


государственное общеобразовательное учреждение Тульской области
«Ефремовский областной центр образования»

РАССМОТРЕНО
на педагогическом совете
протокол № 1
«28» 08 2023г.

СОГЛАСОВАНО

/ зам. директора по УВР
С.Б. Терехова/



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ ГРАМОТНОСТЬ
«ПОЗНАВАЙКА»
НАПРАВЛЕННОСТЬ:
ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ**

Уровень: *базовый*

Возраст обучающихся: *6 — 7 лет*

Срок реализации: *1 год*

Авторы-составители:
Миронова Ирина Николаевна
Гамура Еленa Николаевна
Дулова Марина Петровна
педагоги дополнительного образования

г. Ефремов
2023г

Раздел 1. Пояснительная записка.

Актуальность и новизна: Главной целью дошкольной подготовки является всестороннее развитие ребенка: развитие его мотивационной сферы, интеллектуальных и творческих сил, качеств личности. Большая роль здесь принадлежит комплексному обучению дошкольников. Так как такой подход является мощным фактором интеллектуального развития ребенка, формирования его познавательных и творческих способностей. Современные требования к дошкольному образованию ориентируют педагогов на развивающее обучение, диктуют необходимость использования новых форм его организации, при которых синтезировались бы элементы познавательного, игрового, поискового и учебного взаимодействия.

Актуальность программы определена тем, что у дошкольников формируется мотивация к обучению, развиваются интеллектуальные возможности. Данная программа позволяет детям ознакомиться со многими интересными вопросами. Не менее важным фактором реализации данной программы является и стремление развить у детей умение самостоятельно работать, думать, решать творческие задачи, а также совершенствовать навыки аргументации собственной позиции по определенному вопросу. Содержание программы соответствует познавательным возможностям дошкольников и предоставляет им возможность работать, развивая интерес к познанию. Образовательная деятельность осуществляется в соответствии с возрастными и индивидуальными особенностями детей, состоянием их соматического и психического здоровья.

Новизна программы состоит в том, что данная программа дополняет и расширяет знания, прививает интерес к предмету и позволяет использовать эти знания на практике. В ней заложен основной принцип дошкольного образования - поддержка инициативы детей. Вариативность использования дидактического материала, позволяющая развивать интеллектуально – творческую личность в соответствии с интересами и наклонностями каждого ребенка.

Цели реализации программы: всестороннее развитие ребенка: развитие его мотивационной сферы, интеллектуальных и творческих сил, качеств личности. Программа направлена на создание условий для поднятия интереса к изучению родного языка, финансовой грамотности и математики. Формирование у детей познавательных интересов и обеспечение преемственности между дошкольным и начальным образованием.

Читательская грамотность «Говорунья»

Задачи программы:

Обучающие - обучать правильному слоговому чтению с постепенным переходом к чтению целыми словами; определять количество слов в предложении и составление предложений; обогащать словарный запас.

Развивающие - развивать речь детей, фонематический слух, внимание, память, мышление, навыки чтения целыми словами.

Воспитательные - воспитывать интерес к чтению, любовь к родному языку.

Коррекционные – развивать зрительное восприятие, мелкую моторику, ориентировку в пространстве.

Финансовая грамотность «Школа гнома Эконома»

Задачи программы:

Обучающие – познакомить дошкольников с денежной сферы жизни; раскрыть взаимосвязь понятий: труд – продукт (результат труда) – деньги, подготовить к восприятию денег как жизненно необходимого, ограниченного ресурса, труда как честного способа заработать; подготовить к принятию своих первых финансовых решений; способствовать формированию гармоничной личности, осознающей нормы и ценности, определяющие основы финансово экономических отношений между людьми в обществе; подготовить детей к жизненному этапу, когда будут появляться карманные личные деньги.

Развивающие – развивать представление о сущности таких нравственных категорий, как экономность, бережливость; развивать познавательный интерес детей к вопросам финансовой грамотности и применению этих знаний на практике.

Воспитательные – активизировать коммуникативную деятельность детей; стимулировать детей к изучению миру финансов; воспитывать внимательность, умение точно следовать инструкции при работе ИКТ, коммуникативные навыки при работе в командах.

Коррекционные – развивать зрительное восприятие, мелкую моторику, ориентировку в пространстве.

Математическая грамотность «Внуки Пифагора»

Задачи программы:

Обучающие - Формирование мотивации учения, ориентированной на удовлетворение познавательных интересов; увеличение объема внимания и памяти; формирование мыслительных операций (анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации).

Развивающие - развитие образного и вариативного мышления, воображения, творческих способностей; развитие речи, умение аргументировать свои высказывания, доказывать.

Воспитательные — воспитывать умения владеть волевыми усилиями, устанавливать правильные отношения со сверстниками и взрослыми, видеть себя глазами окружающих; формирование умений планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами и алгоритмами, проверять результат своих действий.

Коррекционные - развивать зрительное восприятие, мелкую моторику, ориентировку в пространстве.

Уровень сложности и направленности: программа рассчитана на базовый уровень сложности, направленность — познавательная и речевая.

Категория учащихся: дети от 6 до 7 лет. Специальный набор не проводится.

Объем и срок освоения программы:

<i>Год обучения</i>	<i>Общее количество часов</i>	<i>Количество часов в неделю</i>
1	Читательская грамотность - 36	1
	Математическая грамотность - 36	1
	Финансовая грамотность - 36	1

Форма обучения, особенности организации образовательной деятельности: очная.
 Программа реализуется с применением ИКТ: интерактивная доска, компьютер, а также с использованием дидактических игр.

Отличительные особенности: программа представляет собой синтез авторских методик современных образовательных технологий.

Условие реализации программы: формирование дополнительного образования осуществляется на добровольной основе. Набор детей с ОВЗ осуществляется после консультации врача офтальмолога. Пол детей, участвующих в освоении программы, не учитывается.

Планируемые результаты освоения программы:

К концу года обучения:

У детей сформированы: познавательные способности, мотивационная сфера, речевое восприятие родного языка. Владеют функциональными возможностями при планировании своих действий, осуществляют решение в соответствии с заданными правилами и алгоритмами, проверяют результат своих действий.

Раздел 2. Содержание программы

Читательская грамотность «Говорунья»

Учебный план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		всего	теория	практика	
1	Введение в читательскую грамотность	1	0,15	0,05	Входной контроль Опрос, игры по дидактическим материалам
	Ознакомление. Что такое речь?	1	0,05	0,15	Самоанализ
2	Слог. Ударение в словах	3	0,05	0,15	Беседа, практическая работа
3	Правила написания букв А, Е, Ё, Ю после согласных мягких звуков	4	0,05	0,15	Наблюдение, задания по теме
4	Правила написания букв А, Е, Ё, Ю в начале слова	4	0,05	0,15	Наблюдение, задания по теме
5	Буквы Ъ, Ь. Их	2	0,05	0,15	Самоанализ

	основные функции				
6	Закрепление звуков и букв. Сочетание жи-ши, ча-ща, чу-щу.	3	0,05	0,15	Наблюдение, проверочные задания на карточках
7	Предложения. Знакомство с предлогами. Работа со схемами.	7	0,05	0,15	Наблюдение, работа в тетрадях
8	Предложения. Родственные слова	1	0,05	0,15	Самоанализ
9	Дифференциация звуков. Глухие, звонкие согласные	3	0,05	0,15	Наблюдение, работа в тетрадях
10	Слогослияние	2	0,05	0,15	Наблюдение, проверочные задания на карточках
11	Закрепление пройденного материала	4	0,05	0,15	Творческие задания
12	Заключение. Итоги читательской грамотности	1	0	0,20	Итоговый контроль Опрос, игры по дидактическим материалам
	итого	36	0,02	0,05	

Содержание дополнительной общеразвивающей программы

1. Введение в читательскую грамотность.

Теория: знакомство с читательской грамотностью.

Практика: выявить уровень знаний детей по речевому развитию.

2. Что такое — речь? (повторение пройденного материала)

Теория: что такое слово; классификация звуков по их признакам.

Практика: работа со звуками, словами, предложениями, их графическое обозначение.

3. Слог. Ударение в словах

Теория: знакомство с понятием ударение, ударный слог.

Практика: составление рассказов описательного характера, деление слов на слоги, определение ударного слога

4. Правила написания букв А, Е, Ё, Ю после согласных мягких звуков.

Теория: буквы А,Е,Ё,Ю, знакомство с правилами их написания.

Практика: Закрепление знаний детей о гласных звуках, использование различных частей речи в предложении, различать на слух гласные и согласные звуки родного языка.

5. Правила написания букв А,Е,Ё,Ю в начале слова.

Теория: знакомство с правилами написания гласных букв, обозначающих два звука в начале слова.

Практика: выполнение заданий, направленных на знания порядка следования звуков в словах, правильного обозначения.

6. Закрепление знаний о звуках и буквах. Сочетание жи-ши, ча-ща, чу-щу.

Теория: знакомство с правилами написания сочетаний в словах

Практика: деление слов на слоги, выделение ударного слога, определение ударного звука, в словах с сочетанием жи-ши, ча-ща, чу-щу.

7. Предложения. Знакомство с предлогами. Работа со схемами.

Теория: дать определение понятию «предлог», построение схем к предложениям с предлогами.

Практика: согласование слов в предложениях, составление графической записи, обозначая предлоги, выполнение упражнений, направленных на обогащение словарного запаса у детей.

8. Предложения. Родственные слова.

Теория: дать определение понятию «родственные слова».

Практика: составление предложений с родственными словами, умение находить их в тексте; составление слов из слогов, придумывание с ними предложений.

9. Дифференциация звуков. Глухие, звонкие согласные звуки.

Теория: знакомство со звонкими и глухими согласными звуками, их дифференциация.

Практика: составление по схеме предложений с предлогами; слов с дифференцированными звуками; определение место звука в слове.

10. Слогослияние.

Теория: знакомство с понятием «слогослияние», со схемой слогослияния.

Практика: использование схемы слогослияния при выполнении звукового анализа слов; упражнения подбора к существительным прилагательных.

11. Закрепление пройденного материала

Теория: закрепление знаний по ранее изученным темам.

Практика: составление из слов предложений с предлогами, придумывание предложения по схемам с заданными словами, выполнение звукобуквенного анализа слов, с использованием схем слогослияний.

12. Заключение. Итоги читательской грамотности.

Теория: итоги педагогической диагностики

Практика: выполнение итоговых заданий

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Чи сл о	Время проведения занятий	Форма занятий	Количест во часов	Тема занятий	Мест о прове дения	Фор мы кон тро ля
1	сентябрь	06. 13. 20. 27.	15.40 – 16.10 (среда)	групповые	1 1 2	-Введение в читательскую грамотность. -Что такое речь? (повторение пройденного материала) -Знакомство с термином «слог». -Ударение в словах.	Группа «Почемучки»	Творческие задания. наблюдения
2	октябрь	04. 11. 18. 25.	15.40 – 16.10 (среда)	групповые	1 3	- Ударение в словах» закрепление. -Правила написания буквы «Я» после согласных мягких звуков -Буква «Я» в начале слова. -Правила написания буквы «Ё». после согласных мягких звуков.	Группа «Почемучки»	самоанализ
3	ноябрь	01. 08.	15.40 – 16.10 (среда)	групповые	1 3	- Буква «Е» в начале слова. -Правила написания буквы «Е» после мягких	Группа «Почемучки»	Наблюдения, задания

		15. 22.				согласных. -Буква «Е» в начале слова. -Правила написания буквы «Ю» после мягких согласных звуков.		
4	декабрь	06. 13. 20. 27.	15.40 – 16.10 (среда)	групповые	1 2 1	-Буква «Ю» в начале слова Закрепление изученного материала. -Буква «Ь». Её основные функции. -Буква «Ъ». Её основная функция. -Закрепление изученного материала.	Группа «Почемучки»	самоанализ
5	январь	10. 17. 24.	15.40 – 16.10 (среда)	групповые	3	-Звуки и буквы «Ж», «Ш». Сочетание жи- ши. - Звуки и буквы «Ч», «Щ». Сочетание ча- ща. - Сочетание чу- щу.	Группа «Почемучки»	Прочные задания
6	февраль	07.	15.40 – 16.10 (среда)	групповые	4	-Предложение Слова помощники (предлоги).	Группа «Почемучки»	Работа в тетрадях

		14. 21. 28.				-Предложение (предлог на) -Предложение (предлог к) -Предложение (предлог в)	и»	
7	март	06. 13. 20. 27.	15.40 – 16.10 (среда)	групповые	3 1	-Предложение (предлог у) -Предложение Работа со схемами. -Предложение Знакомство со словами: он, она, оно, они. -Предложение. Родственные слова	Группа «Почемучки»	наблюдения
8	апрель	03. 10. 17. 24.	15.40 – 16.10 (среда)	групповые	3 1	Дифференциация звуков [с] [з] (глухие звонкие согласные) - Дифференциация звуков [г], [к]. Дифференциация звуков [д], [т], Закрепление изученного материала	Группа «Почемучки»	Работа в тетрадях
9	май	08. 15. 22-	15.40 – 16.10 (среда)	групповые	2 1 1	Слогослияние -Закрепление пройденного материала Заключение.		Творческие задания. Итогов

		25				Итоги читательской грамотности.		ые задания.
--	--	----	--	--	--	---------------------------------	--	-------------

Раздел 3. Организационно-педагогические условия

Организационно - педагогические условия реализации программы

№	ФИО	Должность	Образование, год окончания обучения	Повышение квалификации/профессиональная переподготовка	Общий стаж работы/стаж работы по специальности
	Миронова Ирина Николаевна	Воспитатель, педагог дополнительного образования	Тульское педагогическое училище №1, 1989 г. Елецкий Государственный педагогический институт, 1995 г.	Высшая категория	32 года/29лет

Материально-техническое обеспечение: помещение для занятий (группа), соответствующее нормам СП 2.4.3648-20 и СанПиН 2.3/2.4.3590-20 ; используется следующее оборудование: компьютер, интерактивная доска, авторские пособия, демонстрационный материал по темам, презентации.

Учебно-методическое обеспечение:

Учебные и наглядные средства	Журова Л.Е. Обучение дошкольников грамоте {текст}/Л.Е. Журова, Н.С. Варенцова, Н.В. Дурова. -М;Школьная Пресса,2001 Астафьева Е.О. Играем, читаем, пишем [текст] Е.О. Астафьева, - Спб: Детство-Пресс,2003г Варенцова Н.С.Обучение дошкольников грамоте [текст] Н.С. Варенцова – М; Мозаика – Синтез,2009г Ванюхина Г. Речеветик {текст} / Г. Ванюхина –
------------------------------	---

	Екатеринбург; Старео,1993г Максаков А.И. Учите, играя {текст}/А.И.Максаков, Г.А. Туманова – М: Мозаика-Синтез,2005г Авторские пособия (Звукобуквенное полотно, Волшебный домик букв и звуков, Чудесный букет), демонстрационный игровой материал, презентации.
Расходные материалы	Тетради, индивидуальные карточки, ребусы, кроссворды, набор букв и слогов.

Раздел 4. Оценка качества освоения программы

Оценка качества освоения образовательной программы

Формы контроля: для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся следующие контроли:

- входной
- текущий
- итоговый

Оценочные материалы:

Критерии освоения образовательной программы:

- ребенок самостоятельно выполняет задания в предложенной игровой форме (владеет знаниями);
- ответ ребенка требует дополнений (владеет знаниями, но допускает неточности при выполнении практических игровых заданий);
- ребенок затрудняется выполнять задания даже с помощью педагога.

Оценочные баллы:

3 балла - высокий уровень;

2 балла -средний уровень;

1 балл – низкий.

Перечень контрольно-измерительных материалов для достижения обучающимися планируемых результатов:

- информационная карта оценки уровня результативности освоения программы по группе и индивидуально на каждого.

Дидактический материал:

Игра «Лабиринт»

1 этап «Слово»

Цели:

Определить степень усвоения материала по темам:

- а) Деление слов на слоги;
- б) Постановка ударения в словах;
- в) Подобрать вторую часть слова;

Игровой материал: разноцветная дорожка, на которой распределены задания: схемы слов, предметные картинки.

Ход игры:

Педагог называет картинку. Ребёнок называет слово.

- 1) Определить ударный звук (назвать предмет) — 1 часть пути.
- 2) Найти схему к заданному слову — 2 часть пути.
- 3) Придумать слово с заданной частью — 3 часть пути.

Игра «Лабиринт»

2 этап «Предложение»

Цели:

-уточнить степень формирования умений и навыков составлять предложение из 23 слов, графическое изображение их.

Игровой материал: Трёхцветная дорожка, на которой распределены задания: схемы слов, предметные картинки; лиса, заяц, волк собака. Графическая запись предложений.

Ход игры:

В конце лабиринта задание:

-придумать предложение по схеме с заданным словом.

Игра «Дерево слов»

Цели: определить степень усвоения знаний материала по темам:

- 1) деление слов на слоги;
- 2) ударение в словах;
- 3) умение составлять слова из слогов.

Игровой материал: рисунок в виде дерева с ветвями, на которых схемы слова, предметные картинки, птичка (фигура).

Ход игры:

Задание:

- 4) поделить слово на слоги;
- расположить картинку с изображением на ветвь с подходящей схемой слова;
- 5) обозначить ударение, используя схему в виде птички; - придумать слово с нужным слогом.

Игра «Придумай предложение»

Цель: уточнить уровень знаний по данной теме.

Игровой материал: карточки — картинки, схемы.

Ход игры:

б) придумай предложение по заданной схеме, к слову.

Игра «Угадай, что выросло на грядке»

Цель: уточнить уровень знаний и умений составлять предложения из 3 — 4 слов, выделять предлог, составлять графическую запись.

Игровой материал: макет грядки со схемой предложения, карточки — слова: «НА», «грядке», «выросли», «овоци».

Ход игры:

- 7) что сажают на грядке?;
- 8) что выросло на нашей грядке?; прочитайте слова и расположите их в правильной последовательности.

Финансовая грамотность «Школа гнома Эконома»

Учебный план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		всего	теория	практика	
1.	Введение в финансовую грамотность	1	0,15	0,05	Входной контроль опрос, игры по дидактическому материалу
2.	«Без труда нет жизни на земле»	1	0,20	0	беседа
		1	0,15	0,05	наблюдение, игра
		1	0,15	0,05	беседа, игра
		1	0,15	0,05	беседа, игра
		1	0	0,20	практическая работа
		1	0	0,20	практическая работа
3.	«Что такое деньги, откуда они берутся и зачем они берутся»	1	0,20	0	беседа
		1	0,15	0,05	наблюдение, игра
		1	0,05	0,15	беседа, игра
		1	0,05	0,15	беседа, игра
		1	0	0,20	практическая работа
		1	0	0,20	практическая работа
4.	«Покупаем, продаем и обмениваем»	1	0,20	0	беседа
		1	0,15	0,05	наблюдение, игра
		1	0,15	0,05	беседа, игра
		1	0,05	0,15	беседа, игра
		1	0	0,20	практическая работа
		1	0	0,20	практическая работа
5.	«Тратим разумно, сберегаем и экономим»	1	0,20	0	беседа
		1	0,05	0,15	наблюдение, игра
		1	0,20	0	беседа
		1	0,05	0,15	беседа, игра, практическая работа
		1	0,20	0	беседа
		1	0,05	0,15	беседа, игра
6.	«Учимся планировать»	1	0,20	0	беседа
		1	0,15	0,05	беседа, опрос
		1	0,05	0,15	беседа, опрос
		1	0	0,20	практическая работа

		1	0	0,20	практическая работа
7.	«Богатство и бедность»	1	0,20	0	беседа
		1	0,15	0,05	беседа, игра
		1	0,15	0,05	беседа, игра
		1	0,05	0,15	беседа, практическая работа
		1	0	0,20	практическая работа
8.	Заключение. Итоги финансовой грамотности	1	0	0,20	Итоговый контроль опрос, игры по дидактическому материалу
	Итого	36	0,09	0,102	-

Содержание дополнительной общеразвивающей программы

1. Введение в финансовую грамотность.

Теория: знакомство с финансовой грамотностью.

Практика: выявить уровень знаний детей по развитию финансовых представлений.

2. Без труда нет жизни на земле.

Теория: Труд – основная деятельность человека, источник средств для его существования. Честность и порядочность – отличные качества личности. Трудиться означает что-то делать, созидать для себя, на благо своей семьи, близких людей, друзей, домашних питомцев и пр. Любой труд-это хорошо, сидеть без дела-это плохо.

Практика: Определяем, что такое труд, порядочность и честность.

3. Что такое деньги, откуда они берутся и зачем они нужны.

Теория: Появление обмена товарами. Проблемы товарного обмена. Появление первых денег. Появление монет. Происхождение слов «рубль», «копейка», «деньги». Деньги-мера оценки труда (вознаграждение за проделанную работу), универсальное средство обмена (инструмент обмена товаров и услуг).

Практика: Закрепляем понятие, что такое деньги. Появление денег.

4. Покупаем, продаем и обмениваем.

Теория: Домашнее хозяйство, главные потребности человека, желания и капризы. Соотносим потребности, желания и возможности. Разбираем цепочку товар-стоимость-цена. Определяем стоимость товара (сделанных поделок: затраченные материалы, наше время и наш труд) и формируем цену.

Практика: Определяем стоимость товара (сделанных поделок: затраченные материалы, наше время и наш труд) и формируем цену.

5. Тратим разумно, сберегаем и экономим.

Теория: Деньги зарабатываются трудом, и поэтому тратить их необходимо только с пользой, относиться к ним бережливо. Бережливый человек - всегда богаче. Воспитываем, бережное отношение к труду и деньгам.

Практика: закрепляем понятие, зарабатывания денег.

6. Учимся планировать

Теория: Знакомим с понятием «план». Объясняем важность составления планов.

Закладываем основы планирования. Начинаем с планирования своего дня.

Учимся организовывать свое время. Закрепляем понятия: цель, план, планировать.

Практика: решаем несложные экономические задачи.

7. Богатство и бедность.

Теория: Выясняем, что не все продается и покупается, что главные ценности (жизнь, мир, друзья, солнце, близкие люди и пр.) за деньги не купишь. Формируем представление об истинных ценностях и богатстве человека. Выясняем, что не все продается и покупается, что главные ценности (жизнь, мир, друзья, солнце, близкие люди и пр.) за деньги не купишь.

Практика: закрепление материала по теме.

8. Заключение. Итоги финансовой грамотности.

Теория: итоги финансовой грамотности.

Практика: выявить уровень знаний детей по развитию финансовых представлений.

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Чи сл о	Время проведения занятий	Форма занятий	Количество часов	Тема занятий	Место проведения	Формы контроля
1	сентябрь	04. 11. 18. 25.	15.40 – 16.10 (понедельник)	групповые	1 3	-Что такое труд? -Знакомство с термином «трудиться». -Что создаётся трудом? -Что означает зарабатывать? -Любой труд-это хорошо... -Что будет, если люди перестанут трудиться?	Группа «Почемучки»	Педагогика наблюдения

						-закрепление.		
2	октябрь	02. 09. 16. 23. 30.	15.40 – 16.10 (понедельник)	групповые	5	-Что означает зарабатывать? -Любой труд это хорошо... -Что будет, если люди перестанут трудиться? -Что такое деньги? -Появление, виды, и изготовления денег.	Группа «Почемучки»	самоанализ
3	ноябрь	06 13 20 27.	15.40 – 16.10 (понедельник)	групповые	4	-труд и доходы. -вознаграждение за честный труд. -денежку бережём. -закрепляем понятие "деньги"	Группа «Почемучки»	Наблюдения, задания
4	декабрь	04 11 18 25	15.40 – 16.10 (понедельник)	групповые	4	-Главные потребности человека, желания и капризы. -Различаем разницу между желаниями и потребностями. -Разбираем цепочку товар-стоимость-цена. -Волшебные правила для	Группа «Почемучки»	самоанализ

						продавца и покупателя, обмен, подарок, реклама.		
5	январь	08 15 22 29	15.40 – 16.10 (понедельник)	групповые	4	-Относиться к деньгам бережливо. -Бережливый человек всегда богаче. -Учимся различать понятия <i>хочу</i> и <i>могу</i> . -Уясняем: зачем надо копить и сберегать.	Группа «Почемучки»	Проверочные задания
6	февраль	05 12 19 26	15.40 – 16.10 (понедельник)	групповые	4	-Закрепляем понятия: <i>откладывать, копить, сберегать</i> . -Развиваем потребность радовать близких добрыми делами. -Знакомим с понятием «план». Объяснять важность составления планов. -Воспитывать желание и умение ставить перед	Группа «Почемучки»	Работа в тетрадях

						собой цели, строить планы, действовать по плану и достигать цели.		
7	март	04 11 18 25	15.40 – 16.10 (понедельник)	групповые	4	-Учимся подводить итоги всего, что делали и планировали. -Закрепление изученного материала. -Выясняем, что не всё продаётся и покупается. -Формируем представлени е о вечных ценностях.	Групп а «Поч емучк и»	набл юде ния
8	апрель	01 08 15 22	15.40 – 16.10 (понедельник)	групповые	4	-Разбираемся что такое жадность и почему это плохо для человека. -Чтение финансовых сказок -Осознаём, что бережливый человек всегда умеет трудиться, мастерить своими руками. -Закрепление понятий.	Групп а «Поч емучк и	Рабо та в тетр адах
9	май	06	15.40 – 16.10	групповые	3	-Показать		

		13 20	(понедельник)			детям через сказку пользу природы для человека. -Закрепить с детьми экономии воды, света, тепла. Для чего нужно беречь и как беречь? -Закрепление пройденного материала		диагностика
--	--	----------	---------------	--	--	---	--	-------------

Раздел 3. Организационно-педагогические условия

Организационно - педагогические условия реализации программы

№	ФИО	Должность	Образование, год окончания обучения	Повышение квалификации/профессиональная переподготовка	Общий стаж работы/стаж работы по специальности
	Гамура Елена Николаевна	Воспитатель, педагог дополнительного образования	Саркандское культурно-просветительное училище, 1989 г. ГОУ ДОШКОЛЬНО-ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «Институт повышения квалификации и профессиональной переподготовки»	Высшая категория	14 лет

			вк работников образования ТО» 2014 г.		
--	--	--	--	--	--

Учебно-методическое обеспечение:

Учебные и наглядные средства	<p>Учебники и учебные пособия</p> <p>Семенкова Е.В., Стахович Л.В., Рыжановская Л.Ю. Образовательная программа \diamond, Вита-Пресс, 2019</p> <p>Семенкова Е.В., Стахович Л.В., Рыжановская Л.Ю. Обучающие сказки. Знакомство с основами финансовой грамотности и формирование финансовой культуры дошкольников, Издательство (ВАКО), 2019</p> <p>Смоленцева А. А. Введение в мир экономики, или как мы играем в экономику - СПб: ИТЭС 'ВО-ПРЕСС, 2019 - 176 с.</p> <p>Рыжановская Л.Ю. Методические рекомендации для воспитателя по финансовой грамотности для организации обучения и воспитания дошкольников - №4.: Вита-Пресс, 2019.</p> <p>Стахович Л.В., Семенкова Е.В., Рыжановская Л.Ю. Сборник игр для организации занятий по финансовой грамотности в дошкольных учреждениях №4.: ВИТА-ПРЕСС, 2019.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Презентации • Интерактивная доска • Компьютер • Дидактические игры
Расходные материалы	<p>Наборы цифр, наборы монет, наборы купюр, тетради в клетку, наборы цветных карандашей, ручки, подносы, индивидуальные карточки, рабочие тетради.</p>

Раздел 4. Оценка качества освоения программы

Формы контроля: для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся следующие контроли:

- 1) входной
- 2) текущий
- 3) итоговый

Оценочные материалы:

Критерии освоения образовательной программы:

-ребенок самостоятельно выполняет задания в предложенной игровой форме (владеет знаниями);

- ответ ребенка требует дополнений (владеет знаниями, но допускает неточности при выполнении практических игровых заданий);

-ребенок затрудняется выполнять задания даже с помощью педагога.

Оценочные баллы:

3 балла - высокий уровень;

2 балла -средний уровень;

1 балл – низкий.

Перечень контрольно-измерительных материалов для достижения обучающимися планируемых результатов:

- информационная карта оценки уровня результативности освоения программы по группе и индивидуально на каждого.

Дидактические игры:

Необходимо с помощью игр и практик донести до детей, что:

1. Деньги не появляются сами собой, а зарабатываются! Объясняем, как люди зарабатывают деньги и каким образом заработок зависит от вида деятельности.
2. Сначала зарабатываем - потом тратим. Рассказываем, что «из тумбочки можно взять только то, что в нее положили», - соответственно, чем больше зарабатываешь и разумнее тратишь, тем больше можешь купить.
3. Стоимость товара зависит от его качества, нужности и от того, насколько сложно его произвести. Объясняем, что цена -это количество денег, которые надо отдать, а товар в магазине - это результат труда других людей, поэтому он стоит денег; люди как бы меняют свой труд на труд других людей, и в этой цепочке деньги - это посредник.
4. Деньги любят счет. Приучаем считать сдачу и вообще быстро и внимательно считать деньги.
5. Финансы нужно планировать. Приучаем вести учет доходов и расходов в краткосрочном периоде.
6. Твои деньги бывают объектом чужого интереса. Договариваемся о ключевых правилах финансовой безопасности и о том, к кому нужно обращаться в экстренных случаях.

7. Не все покупается. Прививаем понимание того, что главные ценности - жизнь, отношения, радость близких людей - за деньги не купишь.

8. Финансы - это интересно и увлекательно!

Игра «Груша-яблоко» Цель: научить считать деньги и ресурсы. Материалы: бумага, карандаши, ножницы. Суть игры: предложите ребенку нарисовать на одной стороне бумаги грушу. Когда рисунок закончен, предложите нарисовать на обратной стороне листа яблоко. Когда завершены оба рисунка, дайте ребенку в руки ножницы и попросите вырезать для вас и грушу, и яблоко. Увидев замешательство, объясните, что, конечно, это невозможно. Потому что лист бумаги один, и, если мы изначально хотели вырезать два рисунка, необходимо было заранее спланировать место на бумаге. Так и с деньгами: их нужно планировать заранее.

Игра «Размен» Цель: научить считать деньги. Материалы: монеты и купюры разных номиналов. Количество участников: 1-5. Суть игры: Выдайте детям мелкие монеты, по 2-3 десятка каждому. А себе оставьте несколько банкнот разного номинала. Это игра-соревнование. Кто из игроков быстрее разменяет выложенную вами банкноту мелочью, тому банкнота и достается. В конце игры считаем суммы выигрышей.

Игра «Кто кем работает?» Цель: На примере сказочных героев закрепить и расширить представление о профессии. Воспитывать желание познавать многообразный мир профессий, уважение к человеку-труженику. Материал: Кукла-Загадка, рисунки с изображениями людей разных профессий и сказочных героев. Суть игры: показать детям картинки, на которых изображены люди разных профессий. Дети, ориентируясь по рисункам, называют профессии родителей, своих близких, всех тех, с кем они встречаются. Получив из кассы картинки с изображениями сказочных героев, просят отгадать их профессии. Раздать девочкам рисунки с изображением сказочных персонажей, а мальчикам - с изображениями людей разных профессий. По сигналу колокольчика девочки и мальчики начинают искать свою пару и по двое садятся за столы, а затем по очереди доказывают правильность своего выбора. Можно предложить детям, чтобы с помощью движений, имитаций и других образных действий они показали профессию своего героя. Организовать постепенный переход к сюжетно - ролевым играм на эту тему. Можно провести и беседы о том, как относится к своему труду герой, кто производит товары, а кто предоставляет услуги (если дети знакомы с этими понятиями).

Игра «Услуги и товары» Цель: закреплять сведения о том, что такое услуги и товары, показать, что они встречаются не только в реальной жизни, но и в сказках. Воспитывать уважение к любой работе. Материал: Предметные, сюжетные картинки с изображением труда - изготовление товаров или предоставления услуг - в сказках: Красная Шапочка несет корзину с пирожками, художник Тюбик рисует картины, Кнопочка варит варенье, доктор Айболит лечит, Дедушка ловит неводом рыбу, Винтик и Шпунтик ремонтируют машину, почтальон Печкин разносит письма и т. д.; таблицы Товары, Услуги. Суть игры: из-за театральной ширмы слышать голос героя: ребята, я решил печь пирожки и продавать их лесным жителям. Как вы считаете, я произвожу товар или предоставляю услугу?

Воспитатель и дети уточняют, что такое товары (это разные предметы, которые производят) и что такое услуги (это помощь, которую можно предоставить другому). Дети говорят, люди каких профессий производят товары: пекарь, земледелец, сапожник, художник, шахтер, ткач. Потом вспоминают профессии, представители которых предоставляют услуги: няня, воспитатель, учитель, парикмахер, врач, продавец. В сказках персонажи работают так же, как люди в реальной жизни. Расположите две таблицы Товары и Услуги. Дети прикрепляют к таблицам соответствующие рисунки, объясняя свои действия: -Мама печет пирожки бабушке.

Пирожки -это товар, который изготовила мама. А вот внучка несет эти пирожки бабушке. И так, девочка предоставляет услугу. -Винтик со Шпунтиком ремонтируют автомобили. Они предоставляют услуги. По окончании детям читают любимую сказку и проводят беседу по теме игры.

Игра «Кто как работает?» Цель: расширить представление о том, что в сказке герои по-разному приобретают богатство: одни трудятся, а другие стремятся порой неблагоприятными делами получить большие деньги. Воспитывать уважение и привязанность к добрым и трудолюбивым героям сказок. Материал: Лесенка, состоит из пяти ступеней; сказочные герои: Золушка, Буратино, старая из сказки Пушкина, Крит, Кот в сапогах, Маугли, Котигорошко, Кривенька Уточка, Золотая Рыбка, Наф-Наф, Бабка, Лисичка-сестричка и др. Суть игры: показать черный ящик, солнышко и облако. Просить помочь разобраться, каких же сказочных героев больше - трудолюбивых или ленивых? С этой целью, нарисована на доске (листе ватмана) лесенку, предложите каждому ребенку достать из черного ящика рисунок с изображением сказочного героя. Затем знакомьте с правилами игры: если появится солнышко, всех трудолюбивых героев нужно разместить на верхней ступеньке. А как только солнышко изменится облаком, к игре приобщаются дети, у которых на рисунках изображены ленивые герои. Их нужно расположить на нижние ступени. Дети доказывают правильность своего выбора. Воспитатель помогает детям определить, какие пословицы и поговорки подходят тем или иным сказочным героям: «Так работает, что даже весь день на солнышке лежит». «Хочешь, есть калачи - не лежи на печи». Дети рассказывают о том, что трудолюбивых героев в сказках больше. После окончания игры устроить дискуссию о том, можно ли помочь ленивым героям сказок стать трудолюбивыми и как это сделать.

Игра «Разложите товар» Цель: учить детей классифицировать предметы по общим признакам; закреплять знания детей о разновидности торговых объектов. Ход игры: перед ребенком раскладывают несколько картинок с изображением предметов, которые могут быть товаром в различных магазинах. Задание 1. Разложить картинки на группы, в которых предметы объединены по общим назначением. Дать названия магазинам, которые могут взять для продажи данный товар, например: «Молоко», «Хлеб», «Игрушки», «Одежда» и тому подобное. Задание 2. Сгруппировать картинки, не нужно дифференцировать предметы по общим признакам, а предложить свои варианты их сочетания, руководствуясь собственным опытом. Например, «Гастроном», «Детский мир», «Мясо - молоко», «Фрукты и овощи» и тому подобное.

Игра «Умелые руки» Цель: воспитывать бережное отношение к предметам, изготовление которых требует кропотливого труда разных по специальности людей; учить рационально, использовать вещи, бывшие в употреблении. Ход игры: Детей распределяют на две команды по 5-6 человек. Воспитатель называет или показывает какой-либо предмет и предлагает рассказать о его назначении. После этого детям дается задание придумать, как еще можно использовать его в несколько измененном или в том же состоянии, однако при условии, что он уже устаревший и не может быть использован по своему назначению.

Игра «Оцени поступок» Цель: воспитывать бережное отношение к природным ресурсам и другим материальным ценностям; на основе логического мышления учить делать самостоятельные выводы. Ход игры: Ведущий предлагает детям послушать рассказ, который предусматривает ошибку объективно неоправданную для любого героя. Задачи: а) найти ошибку в действиях; б) обосновать свой ответ; в) дать оценку действиям. Ориентировочные рассказы ведущего: рано утром заглянуло солнышко в окошко Вовиной комнаты. Проснулся

мальчик, сладко зевнул, потянулся, включил свет и начал делать гимнастику. Решила Маша постирать платье своей куклы. Выбрала она самую большую чашку, налила в нее воды доверху, взяла мыло и начала стирать. Очень старалась Машенька, и платьице стало чистым и красивым.

Игра «Не ошибитесь» Цель: закреплять знания детей о последовательности процесса покупки товара; формировать умение устанавливать логическую цепочку действий, объединенных одним сюжетом; развивать логическое мышление. Ход игры: Ребенку предлагаются для рассмотрения картинки (5-6), отличающихся по содержанию изображения: - мама дает ребенку деньги; - ребенок идет по улице с пустой котомкой; - ребенок входит в магазин; - стоит у кассы; - берет хлеб у продавца; - идет домой с наполненной сумкой.

Задание 1. Разложить картинки в ряд в такой последовательности, которая соответствует логике действий изображенного на них. Задание 2. Составить коротенький рассказ по картинкам, соблюдая последовательность действий.

Игра «Что важнее?» Цель: закреплять умение ориентироваться в понятиях «предметы роскоши» и «жизненно необходимые предметы»; учить дифференцировать предметы по степени их значимости, делая логические выводы. Ход игры: В игре могут принимать участие 2-3 детей. Каждому из них дается карточка с изображением предметов, которые используются людьми в различных жизненных ситуациях. Задание 1. Закрыть фишками предметы, которые не являются жизненно необходимыми для человека и которые можно назвать предметами роскоши. Задание 2. Объяснить назначение предметов, изображенных на рисунках, что остались. Обосновать их необходимость для человека. Задание 3. Закрыть фишками изображения вещей, наиболее важных для жизнедеятельности человека, предметов, без которых трудно обойтись. Предложить обосновать свое отношение к предметам роскоши, изображения которых остались закрытыми. С целью усложнения задачи возможно использование второго варианта игры: ребенку дается более сложное задание - закрыть фишками изображения тех предметов, которые могут иметь двойную функцию, то есть в одно и то же время быть и предметами роскоши, и жизненно важными для отдельных людей. Например, машина для инвалида, фортепиано для пианиста, украшения для артиста и тому подобное.

Игра «Мы - художники» Цель: закреплять знания детей о рекламе; развивать у них эстетические чувства и художественный вкус; учить устанавливать взаимосвязь между рекламой и успехом в торговых отношениях «продавец - покупатель». Ход игры: Каждому участнику игры, «художнику-оформителю» (их может быть 2-3), дается задание - сделать рекламу своей лавки. Остальные дети оценивают работу тех, кто играет, в конце определяют победителей. Вариант 1. Каждый участник игры получает определенное количество цветных силуэтов различных предметов, которые могут быть товаром магазинов определенного вида («Игрушки», «Цветы», «Хлеб», «Молоко» и др.). Вариант 2. Из общего количества силуэтов необходимо выбрать только те, которые нужны для составления рекламы «своего» магазина.

Игра «Чей труд важнее?» Цель: закреплять знания детей об источниках денежных доходов; учить дифференцировать виды трудовой деятельности человека, в соответствии, с их целевой направленности. Ход игры: Ребенку предлагается несколько картинок с изображением различных действий взрослых людей: муж спит; врач слушает больного; продавец обслуживает покупателя; женщина стирает белье; мужчина копает яму для посадки дерева. Задание 1. Сгруппировать те картинки, на которых изображены действия, которые объясняются как общественно полезный труд и оплачиваются (врач слушает пациента,

продавец отпускает товар покупателю). Задание 2. Сгруппировать те картинки, на которых изображены действия человека, которые имеют двойную функцию. Например, женщина стирает белье - это может быть и мама, и сотрудница прачечной; человек копает землю - это может быть и папа, и садовник.

Игра «Дополни предложение» Цель: в игре развивать речевую активность, быстроту мышления. Игровое задание. Воспитатель произносит несколько слов, а дети должны дополнить их новыми, чтобы получилось законченное предложение. Например: Мама купила... книжки (тетради, игрушку, конфеты). Мама купила, в каком магазине продукты... Игра проводится с детьми индивидуально, группами или по рядам. Побеждает ребенок (ряд, группа), составивший больше предложений. Материалы: фишки.

Игра «День рождения куклы Тани» Цель: в игре закреплять навыки культурного поведения, навыки эффективного управления личными деньгами, формировать умение экономить денежные средства. Игровые задания. Кукла Таня приглашает детей на день рождения. Детям предлагается подумать о том будет ли подарок куплен, либо сделан своими руками. Далее каждый ребенок рекламирует свой подарок. Дети вместе обсуждают, какой подарок они подарят имениннице (игрушку-самоделку, представление и др.) Кукла Таня принимает гостей. Вручение подарка. Угощение. Совместные игры. Материалы: Кукла, деньги, игрушки-самоделки, костюмы, грамзапись.

Игра «Школа банкиров» Цель: продолжать закреплять знание цифр, умение соотносить цифру и количество, упражнять в понятиях больше, меньше, продолжать работу по воспитанию элементарных знаний об экономике, активизировать словарь словами банк, банкир, купюра, расходный и приходный ордер, закреплять знания названия дней недели. Воспитатель: сегодня мы с вами продолжим занятия в школе банкиров, мы будем работать с деньгами или, как их еще называют, знаками. У нас лежат несколько купюр разного достоинства: 1, 3, 5, 10 рублей. Какие купюры у вас на столе лежат? Какая из купюр большего достоинства, какая - меньшего, и почему? Сколько всего у вас купюр? Покажите купюру самого высокого достоинства, самого низкого достоинства. Как вы узнали? Купюры, какого достоинства у вас нет? Какие купюры можно сложить, чтоб получить 8, 9, 4 и т. д. Первое задание: в один ряд положите все купюры достоинством в 3 рубля; в другой - в 5 рублей; в третий - в 1 рубль. Второе задание: на столе оставить только 4 рубля (3+1 или 1+1+1+1). Третье задание: оставить на столе 5 рублей, но не одной купюрой, а несколькими (3+1+1, 1+1+1+1+1). Четвертое задание: оставить на столе 3 рубля, но разными купюрами. Правильные ответы поощряются звездочками. Воспитатель раздает детям бланки квитанций оплаты за электроэнергию, квартиру, выполняет роль работника банка. Одна группа детей получает деньги, другая платит за электроэнергию, третья – за квартиру и т. д. Воспитатель: Наш банк работает в течение всей недели с одним выходным днем.

Игра «Чья это продукция?» Цель: продолжать знакомить детей с элементарными понятиями об экономике; вводить в активный словарь детей слова производство, продукция, производитель. Дать детям знания о том, что все, что мы имеем, не само собой получается, все добыто трудом людей и каждую вещь надо беречь; воспитывать чувство бережливости, уважение к труду. Ход игры: Воспитатель: Ребята, сегодня мы с вами отправимся на экскурсию. Эта экскурсия будет необычная, потому что мы с вами сможем побывать на многих предприятиях. А кто знает, что такое предприятие? Да, правильно, это место, где работают люди, в том числе и ваши родители. А знаете, как ещё можно назвать предприятие? Каким словом можно заменить? Слово предприятие можно заменить, словом, производство.

А почему? Как вы думаете? А потому что заводы, фабрики производят, т. е. выпускают продукцию. А что такое продукция? Это то, что изготавливается на производстве. (Желательно неоднократно уточнить эти термины с детьми, т. е. попросить одного, другого, третьего ребёнка повторить и объяснить сказанное) Воспитатель предлагает детям сесть в заранее построенный трамвай, где один ребёнок и кондуктор. Воспитатель вновь упражняет детей в закреплении слов продажа, покупка. Кондуктор продаёт билеты, мы покупаем билеты, он производит продажу билетов, а мы - покупку. Кондуктор объявляет остановку «Швейная фабрика». Дети и воспитатель выходят из трамвая и идут на фабрику. На столах разложены изделия, детская одежда: (платье, майка, пальто, брюки и т. д.) Детей встречает кукла-экскурсовод. Воспитатель от имени экскурсовода рассказывает и показывает детям изделия, изготовленные на фабрике и говорит: «Дети, это продукция нашей фабрики». Показывает изделия и уточняет у детей их название, говорит: «Наша продукция поступает в магазин детских товаров, и там ваши мамы могут купить её для вас». Дети ещё раз рассматривают изделия, благодарят экскурсовода за интересную экскурсию и отправляются с воспитателем на трамвае на другую фабрику. В трамвае вновь покупают билеты. Уточняются термины: покупка, продажа. Кондуктор объявляет остановку: «Трикотажная фабрика». Дети выходят из трамвая и идут на фабрику. Здесь все так же, как и на первой экскурсии, с той лишь разницей, что разложены изделия вязаные: шапочки, брючки, кофточки, колготки и т. д. После экскурсии дети приезжают в детский сад, и воспитатель предлагает им поиграть в игру «Узнай, чья это продукция». Детям предлагается рассмотреть предметы на столе у воспитателя: ткани, изделия из ткани, вязаные изделия, чайный сервиз, стеклянная посуда. Если дети не могут назвать, чья это продукция, воспитатель им подсказывает и закрепляет неоднократным повторением название производства. Далее детям предлагаются карточки с изображением разных видов продукции. Дети должны их рассортировать.

Игра «Конвейер» Задачи: познакомить детей с такой формой организации труда - как конвейер; закреплять знания о товаре, помочь понять зависимость спроса и предложения на товар от сезона, используя рекламу на предлагаемый товар; воспитывать чувства хозяина, экономного и бережливого рационалиста. Материалы: палочки Кьюзенера, чертежи различных построек (домов), стройматериал, эмблемы с названием фирм, карточкисхемы, пластилин. Ход игры: Дети входят в зал, где располагается две фирмы. Воспитатель - руководитель коммерческого центра - предлагает детям найти свои фирмы. Приглашаются директора фирм «Солнышко» и «Радуга», и их работники для строительства дома по схемам-чертежам из палочек Кьюзенера. Каждая команда строит дома для своего города. Звучит негромкая музыка. Дети, проходя по улице вновь построенного города, идут в свои фирмы. Воспитатель им рассказывает об автомобильном короле, одном из основателей промышленности США, Генри Форде. В его честь назвали автомобиль (дети называют какой). Он на своих заводах широко внедрил системы поточно-массового производства, что позволило ему снизить стоимость автомобиля. Частью этой системы является конвейер. Именно на конвейере можно произвести больше продукции за рабочий день. Затем с детьми организуется работа в одной из фирм по конвейеру, а во второй каждый из работников фирмы берет коробку со стройматериалом, несет ее на склад, возвращается на свое «рабочее место», затем второй продельывает тоже. После игры, видя результат, дети сами делают вывод, что работа конвейерным способом и удобнее, и быстрее. После подведения итогов, дети идут на товарную биржу, вспоминая, что такое товар (это то, что продается и покупается).

Читают стихи:

Вслед за солнышком луна,
Ярко светит всем она.
Дождик радуга сменяет,
Это часто так бывает.

В небе еще звезда
И красавцы облака,
Но скажу я вам одно:
Их не купишь ни за что.
Обойди хоть целый свет —
Их нигде в продаже нет.

Вот какие чудеса
Всем нам дарят небеса:
Доброту, тепло и ласку,
Нежность, жизнь и чистый свет.

Ничего не продают, даром людям отдают.
Вот какие чудеса! Благодарим вас, небеса!

Воспитатель: Вы знаете, что такое товар? Давайте проверим, какая фирма «Радуга» или «Солнышко» знает больше названий товара? Станьте работники обеих фирм лицом друг к другу. Директор фирмы «Солнышко» называет товар, например, книга. Директор фирмы «Радуга» называет товар на букву «а», так как слово книга заканчивается на букву «а». Посмотрим, чья фирма назовет больше различного товара. Подведение итога игры: Вы знаете много различного товара, а могли бы дать рекламу своему товару?

Игра «Реклама чайника»

Чайник красный, весь в горошки,
Посмотри, какой хороший (демонстрирует).

Очень яркий от узоров.
Этот чайник из фарфора.

Представители другой фирмы рекламируют лыжи: Две курортные подружки, не отстали друг от дружки. Обе по снегу бегут, обе песенки поют, Обе ленты по снегу оставляют на бегу!

Воспитатель: да вы так хорошо разрекламировали свой товар, что мне непременно захотелось купить и чайник, и лыжи. Итог: вы хорошо поработали, назвали все экономические термины, а вот знаете ли вы алфавит? Воспитатель показывает детям карточки-схемы цифр (порядковый номер букв в алфавите), и дети по цифрам расшифровывают слова: спрос, предложение, сезон. После расшифровки этих слов руководители фирм приглашают всех за свои рабочие места для изготовления товара (мороженое и чай). Одна фирма изготавливает мороженое, другая - чашки для чая. Товар выкладывается на красочные блюда. Детям предлагается ответить, какой товар будет иметь большой спрос в зависимости от сезона: летом - мороженое, зимой - чай. С детьми ведется беседа о зависимости спроса на товар от сезона года.

Игра «Что кому нужно?» Цель: в процессе игры упражнять детей в классификации предметов, умении называть предметы, необходимые людям сельских профессий.

Воспитывать любовь и уважение к труду, желание оказывать посильную помощь взрослым.

Игровое задание. Ведущий (воспитатель или ребенок) называет человека по профессии (полевод, тракторист, пчеловод, агроном и др.). Дети называют, что кому из них нужно для

работы. Выигрывает тот, кто назовет больше предметов. Материалы: иллюстративный материал на тему «Труд в колхозе», предметные картинки, фишки для награждения.

Игра «Хочу и надо» Цель: познакомить детей с многообразием потребностей и ограниченными возможностями. Научить определять разницу между «хочу» и «надо».

Правила: определить, к какому понятию - «хочу» или «надо», - относится изображенный на карточке предмет, и приклеить картинку на соответствующее панно. Материалы: карточки, на которых изображены дом, одежда, продукты питания, вода, кошка, собака, велосипед, сладости, мороженое, автомобиль, кукла, компьютер, телевизор, цветы и т.п.; игровое поле.

Игра «Что кому нужно?» Цель: закреплять знания детей о предметах труда людей разных профессий. Правила: разложить карточки в соответствии с профессией человека. Материалы: карточки с изображениями людей разных профессий (Повар, Портной, Художник, Учитель, Столяр, Врач) и орудий труда (швейная машина, указка, станок, шприц, краски, кастрюля).

Игра «Купи другу подарок» Цель: научить подбирать монеты разного достоинства, в сумме составляющих цену подарка. Правила: выбрать подарок, определить стоимость и выбрать соответствующие монеты. Покупает тот, кто заплатит за товар соответствующую цену.

Материалы: карточка с «подарками» и ценниками, монеты разного достоинства, карандаши разного цвета.

Игра «Кто что делает?» Цель: расширять знания детей о профессиях и трудовых действиях; воспитать интерес к новым профессиям, уважение к труду взрослых. Материалы: карточки с изображением профессии (продавец, повар, кассир, художник, банкир) и трудового действия (взвешивает товар, готовит еду, рисует, беседует, отсчитывает деньги, показывает рекламные образцы и др.). Ход игры: Ребенок, взяв карточку, называет профессию. Находит соответствующую карточку с изображением трудовых действий и рассказывает о них.

Вариант. Дети подбирают инструменты (картинки), которые необходимы для работы людей тех профессий, которые изображены на сюжетных картинках.

Игра «Кто трудится, кто играет» Цель: закреплять представления детей о различии трудовой и игровой деятельности (трудовой - нетрудовой). Материалы: набор карточек с изображением трудовых и игровых процессов. Ход игры: у каждого ребенка - набор парных карточек (трудовая - игровая деятельность). Ребенок описывает изображения, называет процессы (мальчик чистит ботинок, девочка стирает кукольное белье, дети танцуют, играют и т. д.), устанавливает отличия (наличие результата труда или его отсутствие).

Игра «Угадай, где продаются» Цель: научить детей соотносить название магазина с товарами, которые в нем продаются; развить умение обобщать группы предметов. Материалы: картинки с изображением овощей, фруктов, мебели, обуви и т.д. Содержание: Дети подбирают группы карточек с изображением овощей, фруктов, мебели и т.д. Выкладывают их перед соответствующей сюжетной картинкой, где нарисованы магазины «Мебель», «Овощи», «Супермаркет» и др. Устанавливают зависимость между названием магазина и товарами, которые в нем продаются.

Игра «Товарный поезд» Цель: закреплять знание детей о месте изготовления товара; классифицировать товар по месту производства. Материалы: карточки с изображением товара, плоскостное изображение товарного поезда с вагонами. Вариант 1. Дети раскладывают товар по вагонам так, чтобы в каждом оказался товар, одинаковый по месту производства. Например, мясопродукты - продукция мясокомбината, молочные продукты - продукция молокозавода. Вариант 2. Дети группируют предметы по месту производства: мебель - мебельная фабрика, посуда - фаянсовый завод, игрушки - игрушечная фабрика.

Игра «Магазин игрушек» Цель: дать возможность детям практически осуществить процесс купли - продажи; развить умение «видеть» товар: материал, место производства, цену (стоимость). Материалы: разные игрушки, ценники, товарные знаки, игровые деньги.

Содержание. Прежде, чем купить понравившуюся игрушку, ребенок называет материал, из которого она сделана (дерево, металл, пластмасса, ткань, и т.д.), место производства (где и кто сделал). Далее определяется цена игрушки. Ребенок отсчитывает определенную сумму денег, и покупает игрушку. По мере того, как игрушки раскупаются, продавец добавляет новые.

Игра «Что быстрее купят?» Цель: развивать умение устанавливать зависимость между качеством товара, его ценой (стоимостью) и спросом на него. Материалы: карточки с изображением качественных и некачественных товаров (платье для куклы, на одном из них не хватает нескольких пуговиц); ботинки (на одном нет шнурка). Ребенку предлагается пара карточек с изображением одинаковых товаров. Из двух предложенных вещей ребенок выбирает ту, которую купят быстрее, и объясняет причину своего выбора.

Игра «Денежный поток» Цель: развивать у детей представление о деньгах; навыки эффективного управления личными деньгами; интерес к получению и дальнейшему углублению финансовых знаний, что поможет добиться успеха во взрослой жизни.

Игра «Монополия» Цель: необходимо заработать больше всех денег к тому моменту, когда один из игроков станет банкротом. Чтобы зарабатывать деньги, вам необходимо расставлять свои билетные кассы на секторах аттракционов и продавать билеты (аналог налогов), когда другие игроки оказываются на этих полях.

Игра «Бюджет моей семьи» Цель: расширять знания детей о составляющих семейного бюджета: зарплата, стипендия, пенсия; формировать основы экономической культуры дошкольников; воспитывать уважение к людям труда.

Игра «Магазин самообслуживания» Цель: закреплять у детей знание порядкового счета, состав числа. Развивать речь и мышление. Игровые задания. 1. Выбрать в магазине нужные овощи и фрукты; подсчитать их стоимость и оплатить в кассу; полученный у кассира чек отдать контролеру. 2. Назвать продукты и рассказать, что из них можно приготовить. Материалы: атрибуты для игры «Магазин».

Игра «Пройди в ворота» Цель: закреплять умение считать, знание состава числа. Воспитывать внимание, сообразительность. Игровое задание. Детям раздаются карточки с разным числом монет. Чтобы пройти в «ворота», каждому необходимо найти пару, т.е. ребенка, число монет, на карточке которого в сумме с монетами на собственной карточке даст число, показываемое на «воротах». Материалы: карточки, «ворота» с изображением чисел.

Игра «Назови профессии» Цель: научить ребенка устанавливать зависимость между результатами трудовой деятельности и профессией человека, воспитывать уважение к профессии взрослых, развивать интерес к людям разных профессий. Материалы: цветок ромашки, на лепестках которой изображены картинки труда людей разных профессий. Содержание игры: ребенок, отрывая лепесток ромашки, называет профессию, связанную с удовлетворением определенной потребности.

Игра «Какие бывают доходы» Цель: учить детей правильно распределять доходы (основные и неосновные), развивать знания о дополнительных доходах семьи и воспитывать бережное отношение к деньгам. Материалы: карточки с изображением основных видов деятельности, за которые взрослые получают основной доход - заработную плату (работа парикмахера, врача, столяра, плотника, швеи и др.). И видов деятельности, направленных на получение натуральных продуктов (сбор ягод, грибов; работа в саду, огороде и др.), дающих

дополнительный доход. Содержание игры: дети рассматривают карточки, называют деятельность взрослых, полученный результат, выделяют основные и дополнительные доходы.

Игра «Что и когда лучше продать?» Цель: закреплять знания детей о спросе на товар, развивать знания о влиянии фактора сезонности (времени года) на реальный спрос. Воспитывать понимания значимости профессии продавец. Материалы: карточки с изображением магазина и окружающей его среды в разное время года (летом, зимой, осенью, весной); мелкие карточки с изображением сезонных товаров. Содержание игры: дети заполняют магазины товарами в соответствии с сезоном. Например, панамки, сланцы, футболки - в «летний» магазин, а шубу, валенки, варежки - в «зимний».

Игра «Кому что подарим» Цель: развивать умение правильно подбирать подарок, обосновывая свой выбор, воспитывать желание дарить подарки своему другу, родителям и т.д., приучать к самостоятельности. Материалы: карточки - картинки, на которых изображены машинка, кукла, мяч, щенок, котенок, платье, велосипед, заколка, книга. Содержание игры: вместе с детьми воспитатель выбирает ребенка, которому будут дарить подарки (с помощью считалки). Остальным ребятам воспитатель предлагает рассмотреть карточки - картинки, на которых нарисованы разные предметы, вещи, украшения. Дети должны выбирать понравившуюся и подарить ребенку, которого выбрали заранее. При этом дети объясняют свой выбор.

Игра «Что продается в магазине?» Цель: формировать у детей представления о товаре. Задачи: 1) Познакомить детей с понятием «товар». 2) Сформировать представление о том, что каждый товар имеет свою стоимость. Ход игры: раздать детям карточки «деньги». Разложить перед детьми карточки «товар». Спросить, чтобы они хотели купить, и есть ли у них возможность это сделать (хватит ли у них «денег» на покупку товара).

Игра «Давай положим в корзинку...» Цель: закреплять представления у детей о товаре. Задачи: продолжать формировать у детей представление о товаре. Учить выбирать товары по необходимости. Формировать умение соотносить количество имеющихся «денег» со стоимостью «товара». Ход игры: раздать детям карточки «деньги». Разложить перед детьми карточки «товар». Каждому играющему дать задание, купить в магазине... - продукты для завтрака, - подарок на день рождения другу, - продукты для супа и т.п.

Игра «Какой товар лишний?» Цель: закреплять у детей понятия «товар». Задачи: 1. Продолжать формировать у детей представление о товаре. 2. Учить выбирать товары по необходимости. 3. Формировать умение соотносить количество имеющихся «денег» со стоимостью «товара». Ход игры: раздать детям карточки «деньги». Разложить перед детьми карточки «товар». Каждый играющий выбирает то, что хотел бы купить. Предложить каждому ребенку выбрать тот товар, без которого он может обойтись. Почему?

Игра «Что забыли положить в корзинку?» Цель: формировать представления у детей о «категории товара». Задачи: 1. Познакомить детей с понятием «категория товара». 2. Формировать умение добавлять в корзинку товары из заданной категории. Ход игры: у каждого ребенка игровое поле «Корзинка покупок» с одним или несколькими товарами определенной категории. Предложить детям «купить» еще товар из данной категории. На первом этапе предлагаем «корзинку покупок» с 3-4 товарами. Когда у детей сформируется представление о категории товара, предлагаем «корзинку покупок» с одним товаром.

Игра «Все по полочкам» Цель: закреплять понятия «категория товара». Задачи: 1. Закрепить понятие «категория товара». 2. Формировать умение выкладывать товар на нужные полки

(«отделы» магазина). Ход игры: предложить ребенку роль «продавца» и разложить товар по категории. Сначала предлагать карточки с 2-3 категориями товара. Усложнение: ребенок самостоятельно определяет, какие «отделы» будут в магазине, и отбирает нужные карточки.

Игра «Путаница» Цель: закреплять понятия «категория товара». Задачи: 1. Закрепить понятие «категория товара». 2. Формировать умение определять «категорию товара». Ход игры: пришли в магазин, где все «отделы» перепутались. Детям предлагается исправить ошибки и разложить товары по категориям.

Игра «Что угодно для души» Цель: формировать у детей понятия «потребность» и «полезность» товара. Задачи: помочь детям понять, что такое «потребность» и «полезность» товара. Ход игры: предложить детям из имеющихся картинок положить в корзинку товары, которые захотят купить в магазине: - сам ребенок, когда он голоден; - семья, которая ждет гостей; - мама, выбирающая подарок для дочки; - папа, желающий купить спортивную одежду для ребенка и т.п.

Игра «Что сколько стоит» Цель: познакомить с понятием «цена». Задачи: дать представление о том, что каждая вещь имеет свою стоимость (или цену). Цена зависит от качества товара, производителя, сезона продажи (зимой овощи и фрукты дороже). Ход игры: отобрать карточки с товарами, стоимостью до 10 рублей. Покупатель выясняет, сколько стоит товар, а продавец определяет цену каждого товара (либо по числам, либо по точкам, если не знает цифр). Вариант: выложить на полки товар с одинаковой стоимостью.

Игра «Давай поменяемся» Цель: познакомить детей с понятием «обмен». Задачи: 1. Закрепить представление о цене товара. 2. Дать представление о том, что товары одной ценовой категории могут иметь разную полезность. 3. Дать представление о том, что стоимость одного товара может быть такой же, как стоимость нескольких других товаров вместе. Ход игры: раздать детям корзинки и предложить наполнить их товарами разной стоимости (от 1 до 10 руб.). Далее предлагаем поменять ненужный товар (или несколько товаров) на другой (или несколько других), но с условием, что стоимость обмена будет одинакова.

Игра «Деньги» Цель: познакомить с понятием «деньги». Задачи: 1. Дать представление о том, что деньги мы используем, чтобы обменять на товар. 2. Продолжать учить выбирать товар, согласно возможностям (на имеющуюся сумму денег). 3. Закреплять понятие «потребность» и «полезность». Ход игры: Ребенок-продавец выкладывает товары по категориям. Дети-покупатели выбирают товары согласно имеющимся деньгам. Продавец проверяет правильность покупки.

Игра «Нужные покупки» Цель: закреплять представление детей о деньгах. Задачи: 1. Закрепить представление о том, что деньги мы используем, чтобы обменять на товар. 2. Продолжать учить выбирать товар, согласно возможностям (на имеющуюся сумму денег). 3. Закрепить представления детей о категориях товаров. 4. Закреплять понятие «потребность» и «полезность». Ход игры: Ребенок-продавец выкладывает товары по категориям. Дети-покупатели выбирают товары согласно имеющимся деньгам. Продавец проверяет правильность покупки.

Игра «Много - мало» Цель: познакомить детей с понятием «спрос». Задачи: 1. Дать представление детям о том, что такое «спрос». 2. Закрепить представление о «потребности». 3. Продолжать формировать умение «приобретать» товары по необходимости и полезности. 4. Продолжать формировать умение выбирать товар на заданную сумму денег. Ход игры: предложить ребенку отобрать карточки товаров, которые захочет приобрести: - семья,

состоящая из мамы, дочки и бабушки; - семья, состоящая из мамы, папы и сына; - семья, состоящая из папы, мамы, дочки и четырех сыновей; - семья, живущая на Крайнем Севере; - семья, живущая на юге и т.п.

Игра «Дорого - дешево» Цель: познакомить с понятиями «дороже/дешевле». Задачи: 1. Дать представление детям о том, что товары имеют разную стоимость. 2. Учить выделять характеристики товаров и выбирать то, что ему нужно. 3. Закреплять умение классифицировать товары по стоимости (самые дешевые, самые дорогие). 4. Закрепить умение находить товары дешевле (дороже). Ход игры: 1. Предлагая ребенку пары карточек, определить, какой товар дешевле, какой дороже. 2. Предложить детям выбрать карточки с самыми дешевыми товарами, с самыми дорогими товарами. 3. Предложить выложить ряд товаров по возрастанию стоимости, от самого дешевого до самого дорогого.

Игра «Потребность - возможность» Цель: дать представление об ограниченности ресурсов при неограниченных потребностях. Задачи: 1. Дать представление детям о понятии «ресурсы». 2. Сформировать представления детей о понятии «возможности». 3. Закреплять умение детей делать покупки на заданную сумму денег. Ход игры: перед детьми разложены товары с категории «продукты». У детей определенные суммы «денег» на руках. Задание: ждем гостей. Что мы можем купить для угощения на имеющиеся деньги. Разложены товары с категории «игрушки». Задание: Света нас пригласила на день рождения. Какой подарок мы сможем купить на имеющиеся деньги. Задания можно придумывать по своему усмотрению и исходя из интересов детей.

Игра «Запланированная покупка» Цель: сформировать у детей понятие «список покупок». Задачи: 1. Учить детей следовать запланированному «списку покупок». 2. Продолжать формировать умение приобретать товары на заданную сумму денег. Ход игры: каждому ребенку дается карточка «Список покупок» и предлагается собрать по нему товары в корзинку. Со временем, когда дети научатся действовать в соответствии «списка покупок», для поддержания интереса можно ограничивать время сбора или собирать на скорость (кто быстрее).

Игра «Запланированная покупка» Цель: формировать умение у детей составлять «список покупок». Задачи: 1. Учить детей составлять «Список покупок». 2. Закреплять умение детей следовать составленному «списку покупок». 3. Продолжать формировать умение приобретать товары на заданную сумму денег. Ход игры: предлагаем детям составить «список покупок» для определенного события и собрать в корзинку: - день рождения; - поездка на пикник; - приготовление завтрака (обеда, ужина); - отправляемся в путешествие; - ждем гостей и т.п.

Игра «Что откуда берется?» Цель: дать детям представление о производстве товаров. Задачи: 1. Сформировать представление у детей о том, что такое «производство» товаров. 2. Закрепить представление о ресурсах. Ход игры: предложить ребенку карточки с изображением различных продуктов и фруктов. Что можно съесть сразу, а что нужно приготовить? Предложить карточки с изображением вещей. Из чего сделаны? Можно ли самим сделать такое? И т.д.

Игра «Бюджет» Цель: познакомить с понятием «бюджет». Задачи: 1. Сформировать представление о том, что такое «бюджет». 2. Сформировать представление о том, что такое «доход». 3. Сформировать представление о том, что такое «расход». 4. Закреплять умение составлять «список покупок» и следовать ему. 5. Закреплять умение использовать для покупок заданную сумму денег. Ход игры: выдать каждому ребенку сумму, которую ему

нужно будет потратить на определенную цель. Цели могут быть различные - продукты для завтрака, для семейного торжества, подарки друзьям к Новому году и т.д.

Игра «Сдача» Цель: формировать умения делать первичные экономические расчеты. Задачи:

1. Учить делать первичные экономические расчеты, определять общую сумму покупки. 2. Формировать умение давать сдачу. 3. Закреплять умение классифицировать товар по категориям. 4. Закреплять умение формировать «список покупок», не превышающий возможностей. Ход игры: у каждого ребенка определенная сумма «денег». Каждый ребенок составляет «список покупок» и отправляется в магазин. При покупке товаров определяет общую сумму. Ребенок-продавец дает сдачу, ребенок-покупатель проверяет ее. Усложнение: когда дети освоят первичные экономические расчеты, предложить вариант выдачи чека. Ребенок-продавец, обозначая символами или начальными буквами, купленный товар и его стоимость, а потом и общую сумму, прописывает чек.

Игра «Надо» и «хочу» Цель: формировать умения у детей разделять реальные потребности и свои желания. Задачи:

1. Закрепить умение определять реальные потребности в приобретении определенных товаров. 2. Сформировать представление о том, что желание и реальная потребность не совпадают. 3. Дать детям представление о том, что на товары, которые хочется приобрести, но без которых мы можем обойтись, можно откладывать, «копить». Ход игры: ребенку предлагаются карточки, которые необходимо разделить на две категории «надо» и «хочу». Обсудите выбор ребенка, расскажите, как товары из одной категории переходят в другую в зависимости от возможностей (например, любая новая одежда переходит в категорию «хочу», если старая еще по размеру и в хорошем состоянии).

Игра «Осознанный выбор» Цель: формировать умения приобретать товар согласно желанию, потребностям и возможностям. Задачи: учить детей подходить к выбору покупок осознанно - взвешивая все «за» и «против», верно определяя товар в категорию «надо» или «хочу», а также учитывая ограничения бюджета (возможности). Ход игры: каждый ребенок выбирает 3 - 4 карточки товаров, которые он хотел бы купить. Затем вытаскивает наугад одну карточку денег. На какую покупку их хватит? Усложнение 1: дать ребенку деньги, придумать свой список покупок (обязательно рассказав, почему надо купить именно эти товары) и предложить на оставшуюся сумму купить то, что ему хочется. Усложнение 2: придумать ситуацию по образцу ниже и обсудить с детьми, как правильно поступить. «У мамы есть 15 рублей. Ей нужно купить продукты (картофель, рыбу, огурцы, помидоры, хлеб). Ее маленькая дочка просит купить мишку. А еще ее дочка идет завтра на день рождения и ей нужно купить подарок. Какой подарок им купить на оставшуюся сумму? Какой подарок они смогут купить, если дочка откажется от покупки своей игрушки или выберет что-то другое?»

игра «Собери вместе» Цель: расширять представления детей о товарах; научить группировать их по разным признакам. Материал: Карта (панно) с изображением различных товаров. Содержание: У каждого ребенка - карта, на которой нарисованы разные предметы. Используя круги (диаграммы) Эйлера-Венна, дети объединяют предметы по различным признакам: съедобные - несъедобные; игрушки - орудия труда; товары, обязательные для каждого - необязательные, и т.д.

Игра «Домино» Цель: закреплять знания о названии, достоинстве монет; развивать внимание, память. Материал: карточки домино, на которых нарисованы монеты разного достоинства и в разном наборе. Содержание: Правила игры - общие для домино. Один из детей выставляет карточку домино, следующий ребенок слева или справа, кладет карточку с соответствующим «набором» монет. По окончании игры осуществляется проверка, устанавливается, правильно

ли подобраны карточки. Вариант. На карточках домино изображены денежные знаки разных стран.

Игра «Что дешевле» Цель: сформировать умение ориентироваться в цене товаров, устанавливать ассортимент предметов (товаров) по цене; развить самостоятельность в выборе решения. Материал: карточки с изображением разных предметов, ценники.

Содержание: сначала дети подбирают предметы товаров (сериационные ряды) от предмета самого дешевого до самого дорогого и наоборот. Дети сравнивают цены, находят разные и одинаковые по цене предметы.

Игра «Назови монету» Цель: расширять представления детей о разнообразии названий денег в художественных произведениях. Материал: сказки «Малыш и Карлсон», «Приключения Пинокио», «Али-Баба и сорок разбойников» и др. «Портреты» сказочных героев. Содержание: Дети рассматривают иллюстрации, вспоминают содержание сказок. Через игровую ситуацию определяют название денег, которыми пользуются герои сказок. Например, Карлсон покупает Малышу щенка, имея несколько эре. Буратино (Пинокио) покупает билет в театр на четыре сольдо. Али-Баба и сорок разбойников владеют динарами и т. д.

Игра «Какое слово лишнее?» Цель: развить умение определять «лишний» предмет, выделяя общий признак других. Материал: карточки с изображением четырех предметов, из которых один лишний. Рубль, Франк, марка (в монетах, рубль (банкнота). Кофта, машина, кольцо, солнце. Магазин, ларек, палатка (рыночная, жилой дом. Цена, товар, деньги, ночь.

Содержание: Ребенку предлагаются четыре картинки с изображенными на них определенными предметами. Чтобы найти лишний предмет, ребенок объединяет три предмета по какому-либо признаку. Назвав лишний предмет, ребенок объясняет свой выбор.

Игра «Наоборот» Цель: научить самостоятельно, находить (подбирать) противоположные по смыслу слова. Материал: подбор слов (дорого - дешево, ленивый - трудолюбивый, экспорт - импорт, много - мало, покупатель - продавец и т.д.) Содержание: Воспитатель называет слово, а ребята называют противоположное. Выигрывает тот, кто быстро и правильно находит нужное слово. Затем ведущим становится ребенок

Игра «Продолжи предложение» Цель: развить умение выполнять ранее принятые условия при составлении рассказа. Материал: картинки экономического содержания; покупка товара в магазине, на рынке, изготовление товара и т. д. Содержание: Взрослый сообщает условия игры. В каждом предложении «живут» эко слова: покупатель, продавец, деньги, покупка, цена, товар, рынок, обмен и др. Ребенок рассматривает картинки и продолжает рассказ, начатый взрослым: - Мне понравилась игрушка в магазине.... - Муха-цокотуха покупала на рынке самовар....

Математическая грамотность «Внуки Пифагора»

Учебный план на год обучения

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		всего	теория	практика	
1.	Введение в математическую грамотность	1	0,05	0,15	Входной контроль Опрос, игры по дидактическим материалам
2.	Свойства предметов	1	0,05	0,15	беседа, игра, практическая работа
		1	0	0,20	игра, практическая работа
3.	Пространственные отношения: слева — справа, до — после, перед — за, между, рядом	1	0,05	0,15	беседа, игра, практическая работа
4.	Цифры один и пять.	1	0,05	0,15	беседа, игра, практическая работа
5.	Числа шесть и семь. Цифры шесть и семь	1	0,05	0,15	беседа, игра, практическая работа
6.	Числа восемь и девять. Цифры восемь и девять	1	0,05	0,15	беседа, игра, практическая работа
7.	Число десять. Цифры ноль и десять	1	0,05	0,15	беседа, игра
8.	Числа три и пять	1	0,05	0,15	беседа, игра, практическая работа
		1	0	0,20	игра, практическая работа
9.	Числа шесть и семь	1	0,05	0,15	беседа, игра, практическая работа
		1	0	0,20	игра, практическая работа
10.	Числа восемь и девять	1	0,05	0,15	беседа, игра, практическая работа
		1	0	0,20	игра, практическая работа
11.	Число десять	1	0,05	0,15	беседа, игра, практическая работа
		1	0	0,20	игра,

					практическая работа
12.	Сравнение по длине	1	0,05	0,15	беседа, игра, практическая работа
13.	Числовой отрезок	1	0,05	0,15	беседа, игра, практическая работа
		1	0	0,20	игра, практическая работа
14.	Взаимосвязь между целым и частью (сложение)	1	0,05	0,15	беседа, игра, практическая работа
		1	0	0,20	игра, практическая работа
15.	Взаимосвязь между целым и частью (вычитание)	1	0,05	0,15	беседа, игра, практическая работа
		1	0	0,20	игра, практическая работа
16.	План. Схема	1	0,05	0,15	беседа, игра, практическая работа
		1	0	0,20	игра, практическая работа
17.	Месяца года	1	0,05	0,15	беседа, игра, практическая работа
18.	Пространственные отношения: впереди – сзади; между – посередине, на – над – под	1	0,05	0,15	беседа, игра, практическая работа
19.	Временные отношения: сначала – потом, до – после	1	0,05	0,15	беседа, игра, практическая работа
20.	Сравнение группы предметов. Больше. Меньше. Равно. Знаки: >, <, =	1	0,05	0,15	беседа, игра, практическая работа
		1	0,05	0,15	беседа, игра, практическая работа
21.	Многоугольники	1	0,05	0,15	беседа, игра, практическая работа
		1	0	0,20	игра, практическая работа
22.	Сравнение по высоте	1	0,05	0,15	беседа, игра, практическая работа
23.	Временные отношения: раньше – по позже	1	0,05	0,15	беседа, игра, практическая работа

24.	Сравнение по длине, ширине	1	0,05	0,15	беседа, игра, практическая работа
25.	Заключение. Итоги математической грамотности	1	0	0,20	Итоговый контроль Опрос, игры по дидактическим материалам
	Итого	36	0,04	0,165	-

Содержание дополнительной общеразвивающей программы

1. Введение в математическую грамотность.

Теория: знакомство с математической грамотностью.

Практика: выявить уровень знаний детей по развитию элементарных математических представлений.

2. Свойства предметов.

Теория: деление множества на части и объединение частей в целую группу; установление зависимости между множеством и его частью.

Практика: порядковый счет в пределах 10; название дней недели; сравнение треугольников, квадратов по размеру, составление из них новых геометрических фигур, квадратов, четырехугольников, треугольников.

3. Пространственные отношения: слева - справа, до – после, перед – за, между, рядом.

Теория: взаимное расположение предметов в пространстве (в ряду): слева - справа, до – после, перед – за, между, рядом.

Практика: счет в пределах 10; сравнение двух групп предметов; соотношение форм геометрических фигур с их контурными изображениями; определение последовательности дней недели.

4. Цифры один и пять.

Теория: цифры 1-5, соотношение цифр с определенным количеством предметов.

Практика: предыдущее и последующее число для каждого числа натурального ряда в пределах 10; выделение предмета из группы по определенному признаку,

5. Числа шесть и семь. Цифры шесть и семь.

Теория: состав чисел 6 и 7 из единиц, цифры 6 и 7, соотношение цифр с количеством предметов.

Практика: сравнение 10 предметов по величине, располагать их в возрастающем и убывающем порядке; порядковый счет; называть числа в прямом и обратном порядке; ориентировка в тетрадах в клетку.

6. Числа восемь и девять. Цифры восемь и девять.

Теория: количественный состав чисел 8 и 9 из единиц, цифры 8 и 9, соотношение цифры с определенным количеством предметов.

Практика: порядковый счет; воссоздание фигуры – силуэта по образцу контурного характера; анализ образца; ориентировка в тетрадах в клетку.

7. Число десять. Цифры ноль и десять.

Теория: количественный состав числа 10 из единиц, цифры 0 и 10, соотношение цифр с определенным количеством предметов.

Практика: разделение множеств на группы по какому-либо признаку (цвет, форма, величина); определение предыдущего и последующего числа к названному; ориентировка на листе бумаги, определение его сторон, углов; последовательность дней недели.

8. Числа три и пять.

Теория: состав чисел 3-5 из двух меньших чисел.

Практика: анализ рядов фигур по горизонтали, выбор недостающей из четырех предложенных фигур; запоминание расположения фигур на картинке и рисование их по памяти; воссоздание фигуры по образцу контурного характера;

9. Числа шесть и семь.

Теория: состав чисел 6 и 7 из двух меньших чисел.

Практика: счет прямой и обратный; сравнение предметов по величине; ориентировка на листе бумаги, определение сторон и углов.

10. Числа восемь и девять.

Теория: состав чисел 8 и 9, взаимосвязь целого и частей.

Практика: порядок следования чисел натурального ряда; разделение множества на группы по определенному признаку; пространственное направление относительно себя (справа – слева, перед – за); анализ сложной формы и воссоздание ее из частей.

11. Число десять.

Теория: состав числа 10, взаимосвязь целого и частей.

Практика: порядковый счет в пределах 10; подбор недостающей фигуры в логической таблице по двум-трем признакам, обобщение результатов поиска; прямой и обратный счет в пределах 20; выкладывание изображения предмета по памяти.

12. Сравнение по длине.

Теория: - сравнение предметов по длине (до 10), упорядочивание их по признаку длины, находить нарушения в равномерности нарастания (или убывания) величины.

Практика: состав чисел 5-10, представление взаимосвязи целого и частей; счет в пределах 20; геометрические тела, определение какая фигура лежит в основании цилиндра, пирамиды, куба и т.д.

13. Числовой отрезок.

Теория: числовой отрезок, приемы присчитывания и отсчитывания единиц с помощью числового отрезка.

Практика: сравнение предметов по длине (до 10), упорядочивание их по признаку длины, находить нарушения в равномерности нарастания (или убывания) величины; зрительно расчленять изображение предмета на части, составлять картину из частей; запоминать расположение фигур на картинке и рисовать их по памяти.

14. Взаимосвязь между целым и частью (сложение).

Теория: взаимосвязь целого и частей (сложение), решение арифметических задач на сложение.

Практика: счет в прямом и обратном порядке; выкладывание изображения предмета по памяти; числовой отрезок, приемы присчитывания и отсчитывания единиц с помощью числового отрезка.

15. Взаимосвязь между целым и частью (вычитание).

Теория: взаимосвязь целого и частей (вычитание), решение арифметических задачи на вычитание.

Практика: ориентировка на листе бумаги в клетку; ; решение арифметических задач на сложение и вычитание; порядок следования чисел натурального ряда; анализ сложной формы и воссоздание ее из частей.

16. План. Схема.

Теория: ориентировка по элементарному плану, схеме, определение взаимного расположения предметов в пространстве.

Практика: решение арифметических задач на сложение и вычитание; анализ сложной формы, воссоздание фигуры по образцу; порядок следования чисел натурального ряда, определение пропущенного числа; решение арифметических задач на сложение и вычитание; сравнение предметов по длине (до 10); подбор недостающей фигуры в логической таблице по двум – трем признакам, обобщение результатов поиска.

17. Месяца года.

Теория: месяца года и их последовательность; называть какой текущий месяц, какой ему предшествовал и какой следует за ним.

Практика: геометрических тела, называть углы (острые и тупые); определять какая фигура лежит в основании цилиндра, куба, пирамиды и т.д.; решение примеров на сложение и вычитание, взаимосвязь целого и частей; порядок следования чисел натурального ряда.

18. Пространственные отношения: впереди – сзади; между – посередине, на – над – под.

Теория: пространственные отношения: впереди – сзади; между – посередине, на – над – под.

Практика: составление и решение арифметических задач на сложение и вычитание; присчитывать и отсчитывать единицы с помощью числового отрезка; производить анализ предьявляемого образа, воссоздавать силуэт по образцу.

19. Временные отношения: сначала – потом, до – после.

Теория: временные отношения: сначала – потом, до – после; устанавливать последовательность событий.

Практика: ориентировка по элементарному плану, определение взаимного расположения предметов в пространстве; подбор недостающей фигуры в логической таблице по двум – трем признакам, обобщать результат; решение примеров на сложение и вычитание, взаимосвязь целого и частей; ориентировка на листе бумаги в клетку.

20. Сравнение группы предметов. Больше. Меньше. Равно.

Знаки: $>$, $<$, $=$.

Теория: сравнение группы предметов по количеству, обозначение равенство и неравенство знаками $>$, $<$, $=$.

Практика: решение арифметических задач на сложение и вычитание, взаимосвязь целого и частей; счет в пределах 20; соотношение формы геометрических фигур с предметами окружающего мира; ориентировка на листе бумаги в клетку.

21. Многоугольники.

Теория: многоугольники (треугольник, четырехугольник, пятиугольник, шестиугольник) и их свойства.

Практика: сравнение предметов по ширине, производить операцию сериации по этому признаку (размещать их в ряду в порядке возрастания и убывания до 10), находить нарушения в равномерности нарастания (или убывания) величины; последовательно называть месяцы года, определять текущий месяц, предшествующий ему, последующий за ним; решение примеров на сложение и вычитание; производить анализ сложной формы, воссоздавать силуэт по образцу.

22. Сравнение по высоте.

Теория: сравнение предметов по высоте, производить операцию сериации по этому признаку (до 10), находить нарушения в равномерности нарастания (или убывания) величины;

Практика: присчитывать и отсчитывать единицы с помощью числового отрезка; решение арифметических задач на сложение и вычитание, взаимосвязь целого и частей; ориентировка на листе бумаги в клетку.

23. Временные отношения: раньше – по позже.

Теория: временные отношения: раньше – позже, позавчера – вчера – сегодня – завтра – послезавтра.

Практика: ориентировка в пространстве, выполнять словесные указания: «иди вперед – назад, направо – налево»; составление и решение арифметических задач на сложение и вычитание; выделение предмета из группы по определенному признаку, обобщать результат процесса сравнения; ориентировка на листе бумаги в клетку.

24. Сравнение по длине, ширине.

Теория: сравнение двух предметов по длине, ширине с помощью условной мерки: равной одному из сравниваемых предметов.

Практика: решение примеров на сложение и вычитание, взаимосвязь целого и частей; ритм, умение находить закономерности; многоугольниках и их свойствах; расчленение сложной формы предметов на ряд однородных элементов заданной формы, выкладывание изображения по контурному образу.

25. Заключение. Итоги математической грамотности.

Теория: итоги математической грамотности.

Практика: выявить уровень знаний детей по развитию элементарных математических представлений.

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Чи сл о	Время про- ведения за- нятий	Форма за- нятий	Ко- личе- ство часов	Тема занятий	Место прове- дения	Фор- мы кон- трол- я
1	сентябрь	07 14 21 28	15.40 – 16.10 (четверг)	групповые	4	-Введение в математическую грамотность -Свойства предметов - Пространственные отношения: слева — справа, до – после, перед – за, между, рядом	Группа «Почемучки»	Пед. Диа- гно- стика Уст- ный опрос
2	октябрь	05 12 19	15.40 – 16.10 (четверг)	групповые	4	- Цифры один и пять - Числа шесть и семь. Цифры шесть и семь - Числа восемь и девять. Цифры восемь и девять	Группа «Почемучки»	Зада- ния Созда- ние про- блем- ной зада-

		26				- Число десять. Цифры ноль и десять		чи
3	ноябрь	02 09 16 23 30	15.40 – 16.10 (четверг)	групповые	5	- Числа три и пять - Числа шесть и семь - Числа восемь и девять	Группа «По- чемуч- ки»	Зада- ния Само- мо- ана- лиз
43	декабрь	07 14 21 28	15.40 – 16.10 (четверг)	групповые	4	- Числа восемь и девять - Число десять - Сравнение по длине	Группа «По- чемуч- ки»	Про- вероч- роч- ные зада- ния
5	январь	11 18 25	15.40 – 16.10 (четверг)	групповые	3	- Числовой от- резок - Взаимосвязь между целым и частью (сложе- ние)	Группа «По- чемуч- ки»	Набл- юде- ния Пре- зен- тация
6	февраль	01 08 15 22 29	15.40 – 16.10 (четверг)	групповые	5	-Взаимосвязь между целым и частью (сложе- ние) - Взаимосвязь между целым и частью (вычи- тание) - План. Схема	Группа «По- чемуч- ки»	Зада- ния Набл- юде- ния
7	март	07 14	15.40 – 16.10 (четверг)	групповые	4	- Месяца года - Простран- ственные от-		Со- рев-

		21				ношения: впе- реди – сзади; между – посе- редине, на – над – под		нова- ние
		28				- Временные отношения: сначала – по- том, до – после		Созда- ние проб- лем- ной зада- чи
8	апрель	04	15.40 – 16.10 (четверг)	групповые	4	- Сравнение группы пред- метов. Больше. Меньше. Рав- но. Знаки: >, <, =		Про- вероч- ные зада- ния
		11 18 25				- Многоугольни- ки		пре- зен- тация
9	май	02	15.40 – 16.10 (четверг)	групповые	3	-Временные отношения: раньше – по позже		Пе- даго- гиче- ская диа- гно- стика
		16 23				- Сравнение по длине, ширине		
						-Заклучение. Итоги матема- тической гра- мотности		

Раздел 3. Организационно - педагогические условия

Организационно - педагогические условия реализации программы

№	ФИО	Должность	Образование, год окончания обучения	Повышение квалификации/профессиональная переподготовка	Общий стаж работы/стаж работы по специальности
	Дулова Марина Петровна	Педагог дополнительного образования	Тульское педагогическое училище №2, 1983 г.	Высшая категория	39лет

Учебно-методическое обеспечение:

Учебные и наглядные средства	<p>➤ Учебники и учебные пособия</p> <p>Л.Г. Петерсон, Н.П. Холина. Раз – ступенька, два – ступенька... - М.: «Баллас», 2001 г.</p> <p>Дидактические игры и упражнения по сенсорному воспитанию дошкольников. / Под редакцией Л.В. Венгера/. – М., Просвещение, 1973 г.</p> <p>Е.В. Сербина. Математика для малышей. – М.: Просвещение, 1992 г.</p> <p>Т.В. Башаева. Развитие восприятия у детей. Форма, цвет, звук. – Ярославль: Академия развития, 1998 г.</p> <p>А.К. Бондаренко. Дидактические игры в детском саду. – М.: Просвещение, 1991 г.</p> <p>Чего на свете не бывает? / Под редакцией О.М. Дьяченко, Е.Л. Агасвой. – М.: просвещение, 1991 г.</p> <p>В.В. Волина. Праздник числа – М.: Знание, 1993 г.</p> <p>З.А. Михайлова. Игровые занимательные задачи для дошкольников. – М.: Просвещение, 1985 г.</p> <p>М.Н. Перова. Дидактические игры и упражнения по математике. – М., 1996 г.</p> <p>➤ Презентации</p> <ul style="list-style-type: none"> • Иинтерактивная доска • Компьютер
------------------------------	---

	· Дидактические игры
Расходные материалы	Наборы цифр, наборы геометрических фигур, тетради в клетку, наборы цветных карандашей, ручки, подносы, индивидуальные карточки.

Раздел 4. Оценка качества освоения программы

Формы контроля: для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся следующие контроли:

- входной
- текущий
- итоговый

Оценочные материалы:

Критерии освоения образовательной программы:

- ребенок самостоятельно выполняет задания в предложенной игровой форме (владеет знаниями);
- ответ ребенка требует дополнений (владеет знаниями, но допускает неточности при выполнении практических игровых заданий);
- ребенок затрудняется выполнять задания даже с помощью педагога.

Оценочные баллы:

3 балла - высокий уровень;

2 балла -средний уровень;

1 балл – низкий.

Перечень контрольно-измерительных материалов для достижения обучающимися планируемых результатов:

- информационная карта оценки уровня результативности освоения программы по группе и индивидуально на каждого.

Дидактический материал:

Количество и счет

I. Количественный счет.

1) Дидактическая игра: «Лото».

Ход игры

Ребенку предлагают карту с тремя полями и набор карточек. Левое и правое поле заполнено определенным количеством кружков, например: на левом поле 6 кружков, на правом 8 кружков, а среднее поле пустое. Ребенок должен сосчитать количество кружков на каждом поле и правильно подобрать карточку к свободному полю (к данному примеру подобрать карточку с 7 кружками). Карты меняются по ходу игры.

2) Дидактическая игра: «Посчитай».

Ход игры:

На столе лежат геометрические фигуры от 1 до 20. Воспитатель предлагает, например: отсчитать 10 треугольников, 15 кругов, 20 квадратов.

3) Дидактическая игра: «Назови числа «от» и «до».

Ход игры:

Воспитатель предлагает ребенку назвать числа

- а) в прямом порядке от 1 до 10;
- б) в обратном порядке от 10 до 1;
- в) «от 7 до 5», «от 1 до 8», «от 9 до 4» и т.д.

II. Порядковый счет.

1) Дидактическая игра: «Поезд».

Ход игры:

I вариант

Перед ребенком поезд с тремя вагончиками. В каждом вагончике по три окошка. По указанию воспитателя ребенок размещает изображение сказочных персонажей в окошко вагончика. Например:

- Помести зайчика в первое окошко. Каким он будет по счету? И т.д.

II вариант

В окошках вагончиков размещены пассажиры. Ребенок должен определить, кто первый, второй и т.д.- пассажир и подобрать соответствующую цифру.

III. Соотношение цифры с количеством.

1) Дидактическая игра: «День и ночь».

Ход игры:

На столе лежат карточки с цифрами от 1 до 10 и коробка с игрушками (или предметами).

На слово «ночь» ребенок «засыпает», а воспитатель ставит перед ним игрушки (предметы). На слово «день» ребенок «просыпается» и видит предметы. Воспитатель задает вопрос ребенку: «Сколько предметов? Выбери цифру, которая соответствует количеству предметов».

Предметы (игрушки) добавляются и убираются в ходе игры. Воспитатель задает уже такие вопросы: «Что изменилось?», «Сколько осталось?». Отвечать только показом карточки с цифрой.

2) Дидактическая игра: «Подумай».

Ход игры:

На столе лежат карточки с двумя свободными полями и карточки с цифрами.

1-е задание: положить с правой стороны цифру, а с левой столько же кружков (квадратиков) и т.д.

2-е задание: ребенок выкладывает определенное количество предметов (по указанию воспитателя) с левой стороны, а с правой - подбирает цифру, которая соответствует количеству предметов.

IV. Натуральный ряд чисел.

1) Дидактическая игра: «Гости».

Ход игры:

В игре используется линейка. Точка по линейке «шагает» от цифры к цифре. Это «гости», к которым она «идет». Точка шагает по линейке вправо и влево и узнает, что числа увеличиваются и уменьшаются на 1.

- а) Каждое число увеличивается на 1 («шаг» вправо);
- б) Каждое число уменьшается на 1 («шаг» влево).

2) Дидактическая игра: «Назови соседей числа».

Ход игры:

Воспитатель задает любое число, например: число 6.

Вопрос: «Назови соседей числа 6». Ребенок называет предыдущее и последующее числа (5 и 7) и т.д.

V. Состав числа.

Назвать состав числа в пределах 10

1) Дидактическая игра: «Домики с числами».

Ход игры:

На столе лежат карточки с цифрами и домики, на крыше которых изображены числа первого десятка. Воспитатель предлагает ребенку заселить по этажам числа так, чтобы они в сумме (с соседом по этажу) давали число, указанное на крыше.

VI. Составление арифметических задач.

1) Дидактическая игра: «Занимательные задачи».

Ход игры:

На столе лежат игрушки (куклы, животные, кубики, мячи и т.п.), набор цифр и знаков. Воспитатель предлагает ребенку составить задачу

а) на сложение, например: «У куклы было 6 кубиков, а у мишки было 2 мяча. Сколько всего игрушек было у них?»

б) на вычитание, например: «У мишки было 7 мячей, 2 мяча он отдал зайчику. Сколько мячей у него осталось?»

в) ребенок с помощью цифр записывает решение задач:

$$6 + 2 = 8 \text{ (а)} \quad 7 - 2 = 5 \text{ (б)}$$

VII. Сравнение групп предметов по количеству.

1) *Дидактическая игра: «Сравни, сколько?».*

Ход игры:

На столе лежат вперемешку 8 красных и 8 синих кружков, набор цифр и знаков (=, >, <). Воспитатель дает задание: «Сравни количество красных и синих кружков. Что для этого надо сделать?» (Составить пары, пересчитать). Ребенок выполняет задание.

- Что ты заметил? (Красных и синих кружков поровну).

- Сколько синих? (8)

- Сколько красных? (8)

- Выложи цифры, соответствующие количеству красных и синих кружков. (8 и 8).

- Какой знак поставишь между цифрами? (8=8)

- Положи красные кружки слева, а синие справа. Изменилось их количество? (Нет).

- Убери слева 1 красный кружок. Чего больше красных или синих кружков – и на сколько? (синих больше, чем красных на 1 кружок).

- Выложи цифры, соответствующие количеству красных и синих кружков, и поставь знак между ними (8>7).

По ходу игры воспитатель дает задание на увеличение или уменьшение групп. Ребенок сравнивает их количество и подбирает соответствующий знак (=, <, >)

Величина

VIII. Сравнение по длине.

1) *Дидактическая игра: «Разложи полоски по длине».*

Ход игры:

На столе лежат 10 полосок разной длины, но одинаковой ширины.

Воспитатель дает задание:

а) – Выложи полоски в ряд (по возрастающей) от самой короткой до самой длинной.

б) – Выложи полоски в ряд (по убывающей) от самой длинной до самой короткой.

в) – Найди нарушение в ряду (перед этим предлагает закрыть ребенку глаза, а сам убирает одну из полосок).

Аналогично игру можно провести с палочками.

IX. Сравнение по ширине.

• *Дидактическая игра: «Разложи полоски по ширине».*

Ход игры:

На столе лежат 10 полосок разной ширины, но одинаковой длины. Воспитатель дает задание:

а) – Выложи полоски в ряд (по возрастающей) от самой узкой к самой широкой.

б) – Выложи полоски в ряд (по убывающей) от самой широкой к самой узкой.

в) – Найди нарушение в ряду (одна из полосок убирается).

Х. Сравнение по высоте.

1) *Дидактическая игра: «Расставь по порядку».*

Ход игры:

На столе 10 берез (плоскостные) разные по высоте. Воспитатель предлагает задание:

а) – Расставь березки в ряд (по возрастающей) от самой низкой до самой высокой.

б) – Расставь березки в ряд (по убывающей) от самой высокой до самой низкой.

в) – Найди нарушение в ряду (одна из березок убирается).

Аналогично игра проводится с вышками, елочками и т.п.

XI. Сравни по толщине.

1) *Дидактическая игра: «Цилиндры».*

Ход игры:

Воспитатель предлагает ребенку 10 цилиндров разных по толщине, но одинаковых по высоте.

а) – Расставь цилиндры в ряд (по убывающей) от самого толстого до самого тонкого.

б) – расставь цилиндры в ряд (по возрастающей) от самого тонкого до самого толстого.

в) – Найди нарушение в ряду (один из цилиндров убирается).

Форма

ХII. Умение различать круг, квадрат, овал, треугольник, прямоугольник, многоугольник.

1) *Дидактическая игра: «Геометрическое лото».*

Ход игры:

На столе набор геометрических фигур. Ребенок должен их назвать и показать. Определить форму, размер, цвет при сравнении друг с другом (т.е. выделить свойства). Вопросы к ребенку: «Что общего? Чем отличаются?»

а) круг, б) квадрат, в) треугольник, г) овал, д) прямоугольник, е) многоугольник.

ХIII. Умение различать куб, шар, пирамиду, конус, цилиндр.

1) *Дидактическая игра: «Чудесный мешочек».*

В мешочке лежат геометрические тела: а) шар, б) куб, в) цилиндр, г) пирамида, д) конус.

Ребенок на ощупь определяет фигуру, вынимает и называет. Сравнивает фигуры: «Что общего? Чем отличаются?» (т.е. выделяет свойство каждой фигуры).

2) *Дидактическая игра: «Найди предмет такой же формы».*

Ход игры:

На столе лежат геометрические тела. Ребенку предлагается найти предмет такой же формы.

а) шар, б) куб, в) цилиндр, г) пирамида.

Ориентировка в пространстве и во времени

XIV. Определение пространственных отношений.

1) *Дидактическая игра: «Поставь правильно».*

Ход игры:

Ребенку предлагается стол, стул и куб.

- Положить куб а) справа – слева, б) на – над – под, в) впереди – между – сзади, г) что находится сверху в группе? что внизу.

2) *Дидактическая игра: «Иди, куда скажу».*

Ход игры:

Предложить ребенку двигаться по сигналу: иди а) вперед – назад, б) направо – налево, г) определить место нахождения предметов по отношению к себе.

3) *Дидактическая игра: «Кошки – мышки».*

Ход игры:

На столе лист бумаги, набор геометрических фигур:

Фигуры -это «кошки – мышки». Они будут играть в прятки на листе бумаги. Размести кошку – круг в середине листа, а мышку – треугольник в нижнем левом углу и т.д.

4) *Дидактическая игра: «Путешествие точки по клеткам».*

Ход игры:

Ребёнку дают листочек в клетку, простой карандаш. На листе ставят точку и предлагают ребёнку совершить путешествие «точки» по клеточкам, считая при этом нужное количество клеток в разных направлениях. Например: 2 клетки вправо, 1 клетка вверх, 3 клетки вправо, 3 клетки вниз, 4 клетки влево, 1 клетка вниз, 7 клеток вправо, 2 клетки вверх. Может быть и другой вариант.

5) *Дидактическая игра: «Нарисуй по памяти».*

Ход игры:

В течение 10 секунд ребенок смотрит на рисунок, а потом изображает по памяти.

XV. Установление временных отношений.

1) *Дидактическая игра: «Раньше – позже».*

Ход игры:

На столе лежат 5-6 картинок в беспорядке, связанные одним сюжетом, например: 1) мальчик просыпается, 2) заправляет постель, 3) делает зарядку, 4) завтракает, 5) сидит за партой, 6) играет.

Воспитатель предлагает ребенку разложить картинки в нужном порядке.

2) *Дидактическая игра «Календарь».*

Ход игры:

Ребенок должен определить и назвать: а) дни недели, б) части суток, в) времена года, г) месяцы года.

Логика

XVI. Развитие логического мышления.

1) *Дидактическая игра: «Шестой лишний».*

Ход игры:

Перед ребенком две карточки, на которых изображены, пять предметов. Один предмет отличается по какому-либо признаку (свойству): материалу, цвету, форме, назначению и т.д. Ребенок должен определить, какой предмет лишний, например:

- машина, велосипед, автобус, троллейбус, самолет;
- береза, липа, клен, тополь, ель.

2) *Дидактическая игра: «Найди фигуру».*

Ход игры:

Воспитатель предлагает логическую таблицу с одной пустой клеткой. Ребенок должен подобрать недостающую фигуру, например:

4) *Дидактическая игра «Танграм».*

Ход игры:

Ребенку предлагают составить из геометрических фигур предмет (фигуру) по контурному образцу.

5) *Дидактическая игра: «Найди отличия».*

Ход игры:

Ребенку предлагают найти отличия в изображении двух предметов.