

Правильность выполнения задания оценивается фишкой.

IV часть. Эстафета фигур (блоки Дьенеша).

Перед командами на полу лежат три обруча, пересеченные между собой.

В каждом обруче набор фигур: в первом обруче — желтые круги, треугольники и квадраты; во втором обруче — квадраты разного размера и цвета; в третьем обруче — большие квадраты и треугольники (красные, желтые, синие).

Воспитатель задает детям вопросы: «Какие фигуры лежат в обручах? Чем похожи фигуры в каждом обруче? Чем отличаются фигуры в каждом обруче?»

Далее проводится эстафета: какая команда быстрее заполнит «окошки». Первая команда кладет в «окошко» большие и маленькие квадраты желтого цвета, вторая — большие квадраты разного цвета. («Какие фигуры будут в пустых „окошках“?») Дети обосновывают свои действия.

Занятие 2

Программное содержание

- Продолжать учить самостоятельно составлять и решать задачи на сложение в пределах 10.
- Упражнять в умении ориентироваться на листе бумаги в клетку.
- Развивать умение последовательно называть дни недели, месяцы и времена года.
- Развивать внимание, память, логическое мышление.

Дидактический наглядный материал

Демонстрационный материал. Картинки с изображением времен года, карточки с цифрами и арифметическими знаками.

Раздаточный материал. Тетради в клетку с изображением числовой линейки (см. рис. 62), карточки с цифрами и арифметическими знаками, картинки «Зажги лампу» (см. рис. 64), цветные карандаши, 2–3 набора карточек с цифрами от 1 до 7.

Методические указания

I часть. Игровое упражнение «Круглый год».

На столе картинки с изображением времен года.

Воспитатель говорит: «Назовите времена года. (*Осень, зима, весна, лето.*) Вспомните названия месяцев осени (зимы, весны, лета)».

Дети делятся на 4 команды.

Воспитатель дает задание каждой команде: собрать картинки с определенным временем года, определить, какие месяцы на них изображены, и построить их по порядку. После выполнения задания дети называют времена года и их месяцы.

II часть. Игровое упражнение «Числовая линейка».

У детей в тетрадах дано изображение числовой линейки (см. рис. 62).

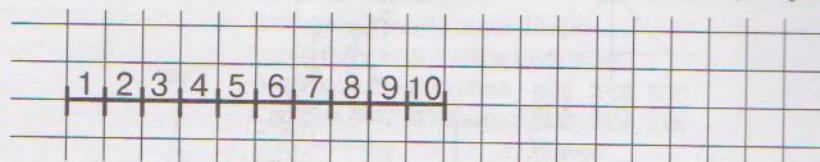


Рис. 62

Воспитатель говорит: «Все числа живут на числовой прямой. У каждого числа свое место. Рассмотрите линейку и назовите числа на ней. Какое число идет после числа три? Какое число стоит перед числом пять? Какое число стоит между числами семь и девять?»

Воспитатель обращает внимание детей на картинку на доске (см. рис. 63) и поясняет: «Мальчик шел к своему другу и считал шаги. Каждая клетка на числовой линейке обозначает один шаг. Сначала он сделал три шага, а потом еще два шага. (Обводит двумя дугами сверху соответствующее количество клеток.) Составьте задачу про мальчика».



Рис. 63

Воспитатель выслушивает варианты задач, вместе с детьми выбирает правильно составленную задачу и определяет ее структуру (условие, вопрос). Обводит снизу общее количество клеток (3). Дети повторяют задачу целиком и решают ее с помощью числовой линейки в тетрадах:

- красным карандашом отмечают количество «шагов», которое мальчик сделал сначала (3 клетки), и ставят вертикальную черту;
- красным карандашом отмечают количество шагов, которое мальчик сделал потом (2 клетки), и ставят еще одну вертикальную черту.

Ребенок на доске, а остальные дети на столе выкладывают решение задачи с помощью цифр и арифметических знаков и читают запись. Дети отвечают на вопрос задачи и обосновывают решение.

III часть. Игровое упражнение «Зажги лампу».

У детей картинки «Зажги лампу» (см. рис. 64). Воспитатель предлагает детям рассмотреть их и уточняет: «Какие светильники надо включить? (Люстру, торшер, настольную лампу.) От каждого выключателя цветным карандашом проведите шнур к соответствующей лампе».

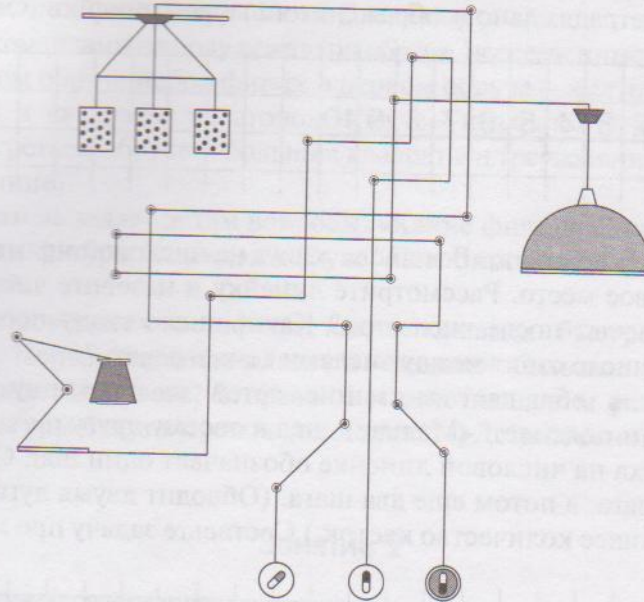


Рис. 64

Дети проверяют друг у друга правильность выполнения задания.

IV часть. Игровое упражнение «Живая неделя».

Дети делятся на команды по 7 человек, каждая из них берет карточки с цифрами от 1 до 7 и определяет свой день недели.

Воспитатель читает стихотворение. По мере называния дней недели дети выстраиваются в шеренгу, образуя неделю.

Жаль, всего семь дней в неделе —
Дел навалом у Емели:
В понедельник на печи
Протирает кирпичи.
Не скучает и во **вторник** —
Он плетет слону намордник.
Языком молотит в **среду**
И баклуши бьет соседу.
После дождичка в **четверг**
Он пускает фейерверк.
Пятница — тяжелый день:
Тень наводит на плетень.
И **суббота** не суббота:
У него на мух охота.
Но седьмой настанет день —
Сдвинет шапку набекрень.
Потому что **воскресенье** —
Это праздник и веселье:

И, улегшись на печи,
Ест Емеля калачи!
В общем, трудно жить Емеле.
Было б восемь дней в неделе —
Вот тогда бы он успел
Сделать много важных дел!

А. Усачев

Каждая команда называет дни недели.

Дети начинают двигаться под музыку по кругу. С окончанием музыки они образуют новую неделю от заданного воспитателем дня и называют ее дни.

Игра повторяется 2–3 раза со сменой карточек внутри команды.

Занятие 3

Программное содержание

- Продолжать учить самостоятельно составлять и решать задачи на сложение и вычитание в пределах 10.
- Упражнять в умении ориентироваться на листе бумаги в клетку.
- Учить «читать» графическую информацию, обозначающую пространственные отношения объектов и направление их движения.
- Развивать внимание, память, логическое мышление.

Дидактический наглядный материал

Демонстрационный материал. Цветные карандаши, образец лабиринта (см. рис. 66), числовая линейка, 2 сюжетные картинки с 8–10 отличиями.

Раздаточный материал. Тетради в клетку с изображением двух числовых линеек, состоящих из 10 клеток (см. рис. 62), карандаши, картинки с изображением лабиринтов (см. рис. 66).

Методические указания

I часть. Игровое упражнение «Сделай картинки похожими».

На доске 2 картинки. Воспитатель предлагает детям рассмотреть их, найти отличия между ними и дорисовать предмет так, чтобы они стали похожи.

II часть. Игровое задание «Рисуем задачу» (см. рис. 62).

У детей тетради в клетку с изображением двух числовых линеек. Воспитатель спрашивает: «Сколько клеток на числовой линейке?» (*Десять клеток.*)

Дети дугой отмечают на числовой линейке сначала 4 клетки, а затем еще 5 клеток (правильность выполнения задания они сверяют с образцом на доске). На основании рисунка делают запись для будущей задачи с помощью цифр и арифметических знаков.