

АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
«ЦЕНТР ДОСУГА «АЛЫЕ ПАРУСА ЮГРА» ГОРОДА КОГАЛЫМА

УТВЕРЖДЕНО

Директор

АНО «ЦД «АЛЫЕ ПАРУСА ЮГРА» Г. КОГАЛЫМА

Приказ №1 от «14» февраля 2025 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА-
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Веселая математика»

Направленность: социально-гуманитарная

Возраст: 5-6 лет

Срок реализации программы: 18 ак. ч.

Автор-составитель:

Максименко Евгений Валерьевич

г. Когалым, 2025 г.

СОДЕРЖАНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	3
НОВИЗНА ПРОГРАММЫ	3
АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ.....	3
1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ.....	3
1.1 Общая характеристика программы	3
1.2. Цели и задачи программы	4
1.3. Планируемые результаты освоения программы	4
2. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ.....	5
3. ДОКУМЕНТЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ СОДЕРЖАНИЕ И ОРГАНИЗАЦИЮ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА	6
3.1 Учебный план	6
3.2 Календарный график	6
4. СОДЕРЖАНИЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ.....	7
5. МЕТОДИЧЕСКОЕ И ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ.....	10
5.1. Условия реализации программы	10
5.2. Требования к минимальному материально - техническому обеспечению.....	10
5.3. Рекомендации к материально-техническим условиям со стороны обучающегося	11
5.4. Кадровое обеспечение реализации программы	11
5.5. Учебно-методическое обеспечение.....	11
5.6. Оценочные материалы.....	12
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	13
ПРИЛОЖЕНИЕ 2	15
ПРИЛОЖЕНИЕ 3	16

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Веселая математика» разработана на основе следующих нормативных правовых документов:

1. Федерального закона Российской Федерации от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Приказ Министерства Просвещения РФ от 27 июля 2022 г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
4. Федеральный закон от 27.07.2006 №152-ФЗ «О персональных данных».
5. Постановление Правительства РФ от 11.10.2023 №1678 «Об утверждении правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных технологий при реализации образовательных программ».

Направленность общеразвивающей программы – социально-гуманитарная.

Адресат – 5-6 лет.

НОВИЗНА ПРОГРАММЫ

Программа сочетает традиционные методы обучения с игровыми технологиями, включая интерактивные элементы, графические диктанты и работу с таблицами. Важной особенностью является последовательное включение изучения геометрических фигур, что способствует развитию не только счета, но и пространственного мышления.

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ

Актуальность Программы обусловлена положениями ст. 64 Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» и соответствует современным требованиям дошкольного и начального образования, так как направлена на формирование у детей базовых математических представлений. Включение игр, графических заданий и разнообразных практических упражнений способствует развитию мелкой моторики, логического мышления и зрительно-пространственного восприятия, необходимых для подготовки к школе.

Педагогическая целесообразность обусловлена тем, что программа разработана с учетом возрастных особенностей детей, обеспечивая постепенное усложнение материала. Включение заданий на распознавание цветов, фигур и чисел способствует комплексному развитию познавательных способностей. Регулярные практические задания и текущий контроль обеспечивают систематизацию и закрепление знаний.

Отличительные особенности программы включают комбинацию математических и графических заданий для развития логики и моторики, систематическое введение геометрических фигур и их связь с числами.

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1 Общая характеристика программы

Дополнительная общеразвивающая программа «Веселая математика», разработана для реализации на платформе АНО «ЦП «АЛЫЕ ПАРУСА ЮГРА» Г. КОГАЛЫМА.

Обучение с применением дистанционных образовательных технологий проводится средствами платформы GetCourse в формате вебинаров, прямых эфиров, видео-консультаций, с методическими материалами для самостоятельного изучения, а также возможность общения с педагогом через куратора. Для работы в системе слушателю выделяется логин и пароль. Рабочее место обучающихся должно быть оснащено компьютером с подключением к сети Интернет:

Личный кабинет: <https://alyeparusa86.getcourse.ru/user/my/profile>.

Дополнительная общеразвивающая программа «Веселая математика» по виду образования – дополнительное образование.

Подвид – дополнительное образование детей и взрослых.

Направленность программы – социально-гуманитарная.

Условия набора: принимаются дети в возрасте 5-6 лет.

Нормативный срок обучения – 18 часов.

Продолжительность обучения – 5 недель.

Продолжительность академического часа составляет не более 15 минут. Занятия с использованием компьютерной техники организуются в соответствии с гигиеническими требованиями к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 академических часа.

Форма организации занятий – индивидуально – групповая.

Условия формирования групп: с учетом возрастной категории детей, указанной в Программе.

Количество обучающихся в группе – не ограничено.

Язык реализации: русский

Итоговый документ об окончании курсов по ДО – сертификат установленного образца.

1.2. Цели и задачи программы

Цель программы: Формирование у детей дошкольного возраста элементарных математических представлений, развитие навыков счета, письма цифр, логического мышления, пространственного восприятия через игровые и практические задания.

Задачи:

Обучающие:

1. Ознакомить обучающихся с цифрами от 1 до 6, их написанием, количественным и порядковым значениями.
2. Закрепить счет в пределах 6, научить сравнивать количества предметов, определить «больше – меньше», «равно».
3. Ознакомить с основными геометрическими фигурами и их цветами.
4. Ввести элементарные арифметические операции (сложение, вычитание) на основе наглядных примеров.
5. Познакомить обучающихся с днями недели.

Воспитательные:

1. Формировать у детей интерес к изучению математики через игровые формы обучения.
2. Воспитывать самостоятельность в выполнении заданий и стремление к достижению результата.
3. Развивать усидчивость, аккуратность и внимание к деталям.

Развивающие:

1. Развивать логическое мышление и умение анализировать информацию через выполнение математических и графических заданий.
2. Совершенствовать мелкую моторику и координацию движений руки при написании цифр.
3. Развивать зрительное восприятие и память через игровые задания, связанные с поиском цифр и фигур.
4. Способствовать формированию умения ориентироваться на плоскости (работа с таблицами, клеточками).
5. Развивать внимание и усидчивость через выполнение практических упражнений.

1.3. Планируемые результаты освоения программы

Требования к результатам освоения дополнительной общеразвивающей программы «Веселая математика» определяются ключевыми задачами программы, которые отражают индивидуальные, общественные потребности и включают в себя предметные, личностные и метапредметные результаты освоения курса.

Предметные результаты:

1. Знать числа и цифры от 1 до 6, их количественное и порядковое значение.
2. Уметь писать цифры от 1 до 6.
3. Владеть навыками счета в пределах 6.

4. Понимать основные арифметические операции (сложение, вычитание) на примерах с конкретными предметами.
5. Различать и называть основные геометрические и их цвета.
6. Уметь находить и различать числа и геометрические фигуры на рисунках и в таблицах.
7. Развить навыки ориентирования в пространстве через работу с графическим диктантом.

Метапредметные результаты

1. Развить логическое мышление, умение анализировать и делать простые выводы.
2. Формировать навыки самоконтроля через выполнение заданий на поиск и сопоставление.
3. Развить пространственное воображение при работе с графическим диктантом.
4. Научиться выполнять практические задания по заданному образцу.
5. Развить зрительное восприятие и память через цветовое кодирование чисел и фигур.

Личностные результаты:

1. Сформировать интерес к изучению математики и познавательной деятельности.
2. Развить усидчивость, внимание и терпение при выполнении заданий.
3. Воспитать самостоятельность и ответственность за выполнение работы.
4. Развить мотивацию к обучению через игровые формы подачи материала.

2. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ

Для оценки планируемых результатов применяется входной и текущий контроль, промежуточная аттестация и итоговый контроль. Обучающиеся выполняют задания при непосредственной помощи родителей или других взрослых.

Входной контроль проводится в начале обучения по дополнительной общеобразовательной программе – дополнительной общеразвивающей программе «Веселая математика». Проводится в форме тестирования в целях определения уровня начальных знаний обучающихся, проходящих обучение (Приложение 1).

Текущий контроль осуществляется по итогам каждого занятия. Данная информация используется преподавателем только для мониторинга результатов обучения и не сообщается обучающимся. Домашние задания после каждого урока проверяются педагогом.

Промежуточная аттестация проводится в форме тестирования (Приложение 2). Целью является расширение и углубление полученных знаний и дополнительный разбор учебного материала, который либо слабо усвоен обучающимися, либо не усвоен совсем.

Итоговый контроль охватывает проверку достижения всех заявленных целей изучения программы и проводится для контроля уровня понимания обучающимися связей между различными ее элементами. В целях определения уровня овладения знаниями, обучающиеся должны выполнить тестирование. Итоговый контроль позволяет оценить успешность всего курса в целом.

Итоговый контроль проводится на платформе в виде тестирования, с присвоением каждому обучающемуся результата «зачет / незачет» (Приложение 3)

3. ДОКУМЕНТЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ СОДЕРЖАНИЕ И ОРГАНИЗАЦИЮ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

3.1 Учебный план

Название раздела		Количество часов			Формы контроля
		Всего	ТЗ	ПЗ	
Онлайн-платформа	Входной контроль	1	-	1	Анкетирование
Онлайн-платформа	Тема №1. Число и цифра 1	2	1	1	Пед. наблюдение/ Практическая работа
Онлайн-платформа	Тема №2. Число и цифра 2	2	1	1	Пед. наблюдение/ Практическая работа
Онлайн-платформа	Тема №3. Число и цифра 3	2	1	1	Пед. наблюдение/ Практическая работа
Онлайн-платформа	Тема №4. Число и цифра 4	2	1	1	Пед. наблюдение/ Практическая работа
Онлайн-платформа	Промежуточная аттестация	1	-	1	Тестирование
Онлайн-платформа	Тема №5. Число и цифра 5	2	1	1	Пед. наблюдение/ Практическая работа
Онлайн-платформа	Тема №6. Счет от 1 до 5	2	1	1	Пед. наблюдение/ Практическая работа
Онлайн-платформа	Тема №7. Число и цифра 6	2	1	1	Пед. наблюдение/ Практическая работа
Онлайн-платформа	Видео-консультация	1	-	1	Вопросы и ответы
Онлайн-платформа	Итоговый контроль	1	-	1	Тестирование
Итого		18	7	11	

3.2 Календарный график

Темы	Общая трудоемкость, час.					
		1 неделя ТЗ/ПЗ	2 неделя ТЗ/ПЗ	3 неделя ТЗ/ПЗ	4 неделя ТЗ/ПЗ	5 неделя ТЗ/ПЗ
Курс «Веселая математика»	16	1/2	2/2	1/2	2/2	1/1
Видео-консультация	1	-	-	-	-	-1
Итоговый контроль	1	-	-	-	-	-1
Итого	18	3	4	3	4	4

4. СОДЕРЖАНИЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

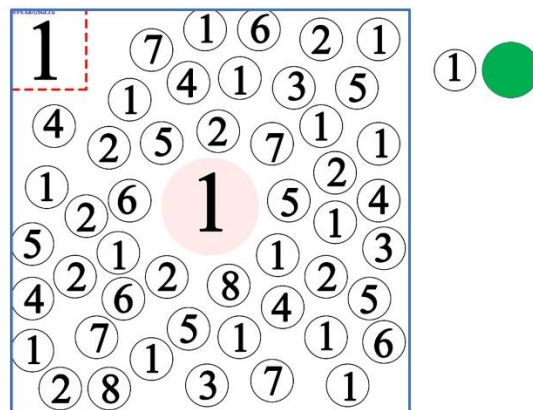
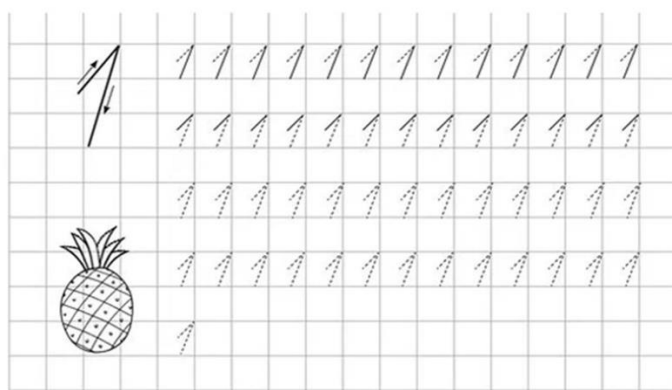
Программа вариативна. Педагог может вносить изменения в содержания тем, дополнять практические занятия новыми приемами практического исполнения. Задания выполняются при непосредственной помощи родителей или других взрослых.

Входной контроль. Тестирование (Приложение 1)

Тема №1. Число и цифра 1

Теория: Знакомство с геометрическими фигурами и цветами: красный прямоугольник, желтый треугольник, зеленый круг, синий ромб, оранжевый квадрат. Игра «Посчитай фигуры». Количественные и порядковые числительные. Игра «Сколько фруктов?». Игра «Посчитай предметы». Как пишется цифра 1? Прописывание цифры 1.

Практика: Прописать цифру «1», найти и закрасить все кружки с цифрой «1» зеленым цветом.



Текущий контроль:

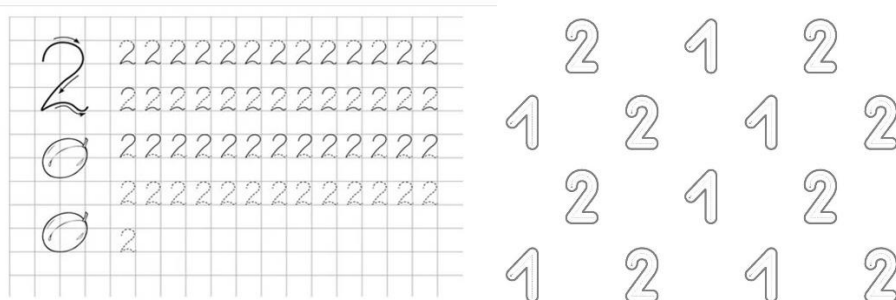
Ссылка на видео-консультацию Яндекс.Телемост

<https://telemost.yandex.ru/j/66604683826815>

Тема №2. Число и цифра 2

Теория: Игра «Назови фигуру и цвет». Игра «Назови соседнюю фигуру». Счет до двух. Слово «пара». Сложение: $1+1$. Как пишется цифра 2? Прописывание цифры 2. Игра «Посчитай предметы». Игра «Вспомни животных».

Практика:



Текущий контроль:

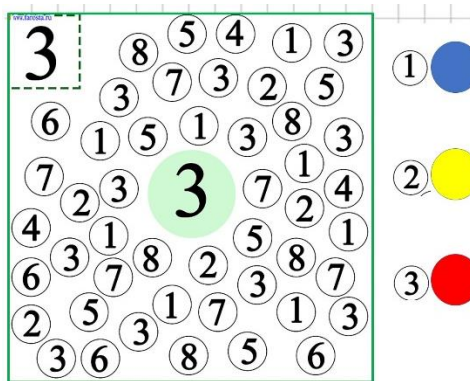
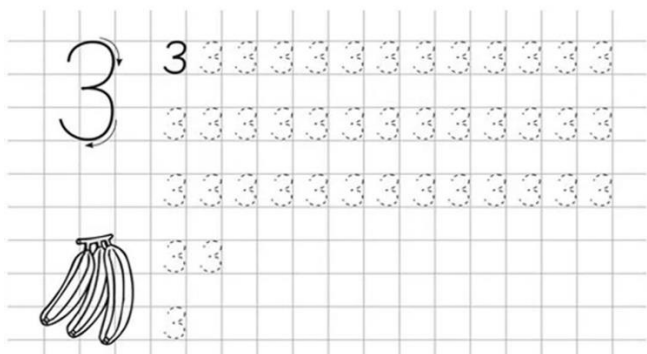
Ссылка на видео-консультацию Яндекс.Телемост

<https://telemost.yandex.ru/j/66604683826815>

Тема №3. Число и цифра 3

Теория: Вспоминаем фигуры и цвета. Игра «Заполни клеточки». Счет до 3. Сложение $1+1$; $2+1$. Как пишется цифра 3? Игра «Посчитай фигуры». Прописывание цифры 3. Игра «Посчитай предметы и фигуры»,

Практика: Пропиши цифру 3, найди цифры и закрась: 1 - синим цветом, 2 - желтым цветом, 3- красным цветом



Текущий контроль:

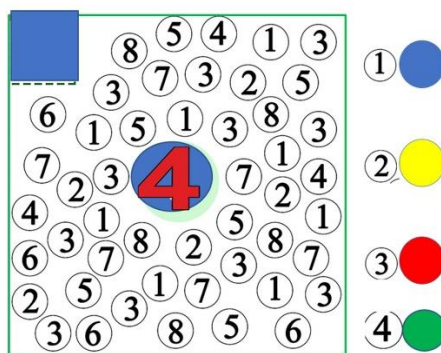
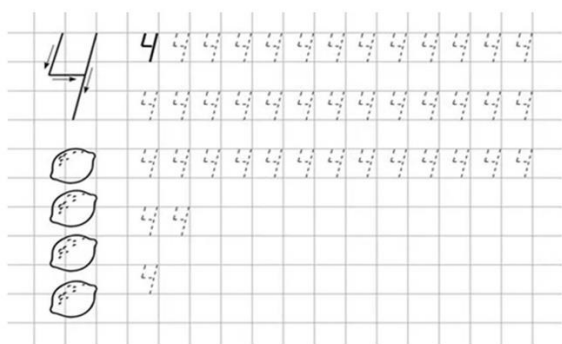
Ссылка на видео-консультацию Яндекс.Телемост

<https://telemost.yandex.ru/j/66604683826815>

Тема №4. Число и цифра 4

Теория: Работа с табличкой 3*3: рисуем столбцы и строки. Игра «Распредели фигуры». Счет до 4. Как пишется цифра 4? Прописывание цифры 4. Игра «Посчитай фигуры».

Практика: Пропиши цифру 4, найди цифры и закрась: 1 - синим цветом, 2 - жёлтым цветом, 3- красным цветом, 4 - зелёным цветом.



Текущий контроль:

Ссылка на видео-консультацию Яндекс.Телемост

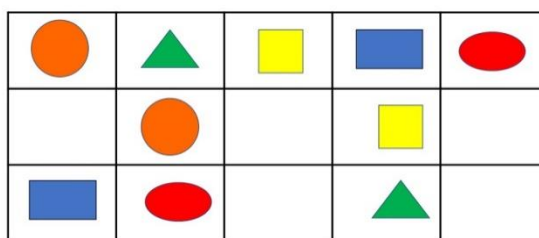
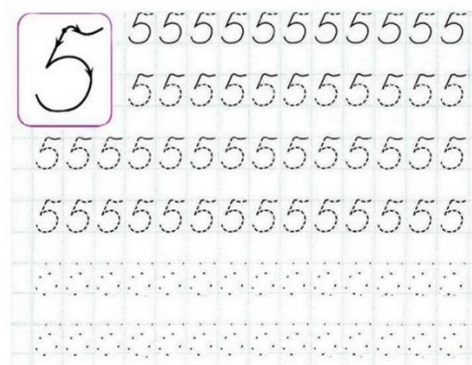
<https://telemost.yandex.ru/j/66604683826815>

Промежуточная аттестация. Тестирование (Приложение 2)

Тема №5. Число и цифра 5

Теория: Игра «Выбери верный пример». В каких примерах получится 4? Счет до 5. Как пишется цифра 5? Прописывание цифры 5. Читаем стихотворение. Игра «Посчитай кружочки».

Практика: Пропиши цифру 5, выполни задания с геометрическими фигурами.



5      

3      

4      

<https://telemost.yandex.ru/j/66604683826815>

Практика: Пропиши цифры по образцу. Зачеркни все круги на картинке.

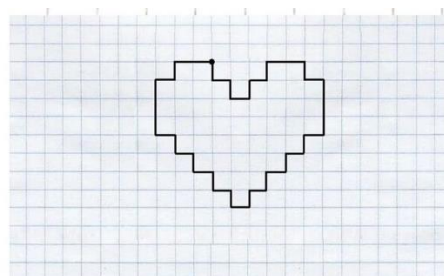


The grid contains the following shapes in each row:

- Row 1: Triangle (point up), Circle (dot in center), Square (diagonal line from top-left to bottom-right), Circle (dot in center), Circle (empty), Square (empty), Triangle (point up), Rectangle (empty), Rectangle (empty), Circle (empty), Square (empty), Circle (empty).
- Row 2: Square (empty), Rectangle (empty), Circle (empty), Diamond (empty), Rectangle (empty), Triangle (point down), Triangle (point up), Circle (empty), Diamond (empty), Square (empty), Circle (empty), Circle (empty), Diamond (empty), Circle (empty).
- Row 3: Diamond (empty), Triangle (point up), Square (empty), Square (empty), Triangle (point down), Circle (empty), Diamond (empty), Circle (empty), Circle (empty), Square (empty), Diamond (empty), Triangle (point down), Circle (empty), Diamond (empty), Square (empty).
- Row 4: Triangle (point down), Square (empty), Circle (empty), Circle (empty), Rectangle (empty), Circle (empty), Triangle (point up), Triangle (point down), Diamond (empty), Circle (empty), Diamond (empty), Square (empty), Triangle (point up), Circle (empty), Diamond (empty).
- Row 5: Square (empty), Circle (empty), Diamond (empty), Square (empty), Triangle (point down), Circle (empty), Circle (empty), Square (empty), Rectangle (empty), Circle (empty), Circle (empty), Triangle (point up), Triangle (point down), Diamond (empty), Circle (empty).

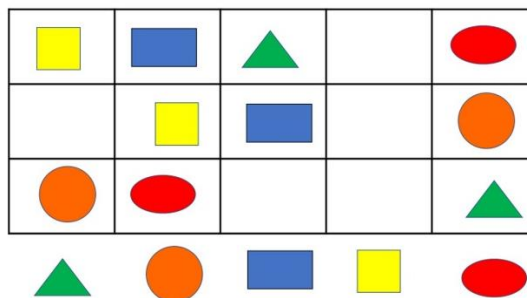
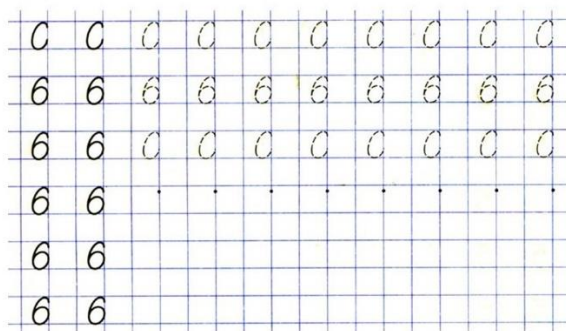
<https://telemost.yandex.ru/j/66604683826815>

Практика: Пропиши цифры по образцу. Выполни графический диктант и задания с геометрическими фигурами



Поставь точки и начинай рисовать.

1 ↓	1 →	1 ↓	1 →	1 ↑	1 →
1 ↑	2 →	1 ↓	1 →	3 ↓	1 ←
1 ↓	1 ←	1 ↓	1 ←	1 ↓	1 ←
1 ↓	1 ←	1 ↑	1 ←	1 ↑	1 ←
1 ↑	1 ←	1 ↑	1 ←	3 ↑	1 →
1 ↑	2 →				



Текущий контроль:

Ссылка на видео-консультацию Яндекс.Телемост

<https://telemost.yandex.ru/j/66604683826815>

Видеоконсультация. Консультация в прямом эфире. Целью консультации является расширение и углубление полученных знаний и дополнительный разбор учебного материала, который либо слабо усвоен обучающимися, либо не усвоен совсем. Проводится в форме видео конференции в прямом эфире.

Ссылка на видео-консультацию для устного опроса и видеонаблюдения Яндекс.Телемост:

<https://telemost.yandex.ru/j/09026259126465>

Итоговый контроль. Тестирование (Приложение 3)

5. МЕТОДИЧЕСКОЕ И ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

5.1. Условия реализации программы

При проведении занятия с применением исключительно дистанционных образовательных технологий и электронного обучения, в водной части следует обозначить правила работы и взаимодействия (объяснить обучающимся технические особенности работы и правила обмена информацией. В процессе занятия педагогу необходимо четко давать инструкции выполнения заданий.

Виды занятий при организации дистанционного обучения:

- Online - занятие (видео занятие в записи, вебинары и задания). Занятия являются асинхронными – в этом случае у обучающегося есть возможность найти удобное для себя время, чтобы отработать материал программы обучения. Программа включает в себя теоретические и практические занятия.

Видео уроки можно смотреть в любое время и выполнять задания. В программе учитывается следующее:

- современные теории и технологии в области методики обучения и воспитания
- возрастные психолого-физиологические особенности обучающихся;
- потребности обучающихся и социальный заказ общества.

Дистанционная поддержка программы предполагает самостоятельное изучение дополнительных материалов с применением информационно - телекоммуникационных сетей при опосредованном (на расстоянии) взаимодействии обучающихся и педагогических работников, а также возможности получения консультаций у преподавателя данного курса.

5.2. Требования к минимальному материально - техническому обеспечению

АНО «ЦП «АЛЫЕ ПАРУСА ЮГРА» Г. КОГАЛЫМА располагает материально-технической базой, обеспечивающей реализацию образовательной программы. Для работы в системе слушателю выделяется логин и пароль. Рабочее место слушателя должно быть оснащено компьютером с подключением к сети Интернет.

Личный кабинет: <https://alyeparusa86.getcourse.ru/user/my/profile>.

Услуга подключения к сети Интернет должна предоставляться в режиме 24 часа в сутки 7 дней в неделю. Подключение к Интернет со скоростью не ниже 512 Кбит/с. Материально-техническая база для реализации программы включает следующие составляющие:

- Выделенный канал связи или отдельный Wi-Fi-канал;
- Для передачи звука рекомендовано использовать отдельные микрофоны с шумоподавлением (не рекомендуется использовать встроенные микрофоны камер);
- Систему дистанционного обучения, обеспечивающую формирование информационной образовательной среды (платформа GetCourse);
- В помещении, где проводится трансляция, должно быть соответствующее мероприятию освещение;
- Ноутбук Lenovo ThinkBook 15-IIL 205M000HIRU (Четырехъядерный процессор Intel Core i5 – 1035G1 с частотой 1.0 ГГц – 3,6 ГГц, оперативная память DDR4 объемом 16384 Мб, SSD 512 Гб) – 1 шт.;
- Web-камера Logitech WebCam C505e – 1 шт.;
- Behringer C-1U Studio Condenser Microphone USB-микрофон – 1 шт.;
- Звуковая система Dolby Audio – 1 шт.;
- Наушники SVEN AP-930M – 1 шт.

5.3.Рекомендации к материально-техническим условиям со стороны обучающегося

Рекомендуемая конфигурация компьютера:

- Разрешение экрана от 1280x1024
- Pentium 4 или более новый процессор с поддержкой SSE2
- 512 Мб оперативной памяти
- 200 Мб свободного дискового пространства
- Современный веб-браузер актуальной версии (Firefox 22, Google Chrome 27, Opera 15, Safari 5, Internet Explorer 8 или более новый).

5.4.Кадровое обеспечение реализации программы

Реализация дополнительной общеразвивающей программы «Веселая математика» обеспечивается педагогическими работниками организации, а также лицами, привлекаемыми к реализации программы на условиях гражданско-правового договора, имеют:

Высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю кружка, секции, студии, клубного и иного детского объединения без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы.

Уровень компетентности педагогических работников организации, реализующей образовательные программы с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий, в вопросах использования новых информационно-коммуникационных технологий соответствует требованиям Методических рекомендаций по использованию электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации дополнительных профессиональных образовательных программ.

5.5.Учебно-методическое обеспечение

Учебно-методическое и информационное обеспечение дополнительной общеразвивающей программы «Веселая математика» обеспечено электронными учебниками, учебно-методической литературой и материалами по всем учебным темам программы. АНО «ЦП «АЛЫЕ ПАРУСА ЮГРА» Г. КОГАЛЫМА также имеет доступ к электронным образовательным ресурсам (ЭОР).

СПИСОК УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Ваниватова, А. С. Современные тенденции развития системы дополнительного образования детей в условиях новой образовательной политики государства. –

- Биробиджан: Издательский центр Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема», 2024. – С. 1002-1008. – URL: https://elibrary.ru/download/elibrary_68527772_26620614.pdf
2. Долгиева, К. М. Формирование общеучебных умений как условие подготовки ребенка к школе. – София, Болгария: Научно-издательский центр "Мир науки", 2017. – С. 601-604. – URL: https://elibrary.ru/download/elibrary_29167873_86666390.pdf
 3. Петрова, С. В. Использование ИКТ в процессе подготовки детей старшего дошкольного возраста к обучению в школе. – Чебоксары: Общество с ограниченной ответственностью "Центр научного сотрудничества "Интерактив плюс", 2016. – С. 133-136. – URL: https://elibrary.ru/download/elibrary_25708065_76337869.pdf

5.6.Оценочные материалы

Проведение мониторинга успеваемости слушателей. Содержание учебных модулей и учебно-методических материалов представлено в учебно-методических ресурсах, размещенных в электронной информационно-образовательной среде АНО «ЦП «АЛЫЕ ПАРУСА ЮГРА» Г. КОГАЛЫМА, онлайн-платформа: <https://alyeparusa86.getcourse.ru/user/my/profile>.

Учебно-методическая литература представлена в виде ресурсов электронной информационно-образовательной среды в библиотеках и в системе дистанционного обучения.

Оценочные материалы по дополнительной общеобразовательной программе размещены на платформе системы дистанционного обучения и включают следующие формы и методы для проведения входного, текущего и итогового контроля, промежуточной аттестации: анкетирование, упражнения. С примерами оценочных средств можно ознакомиться в системе дистанционного обучения АНО «ЦП «АЛЫЕ ПАРУСА ЮГРА» Г. КОГАЛЫМА.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Входной контроль

Сколько пальцев у человека на руке?

- ☐ 4
- ☐ 5
- ☐ 6

Ответ: 5

Если сегодня четверг, какой день был вчера?

- ☐ пятница
- ☐ среда
- ☐ суббота

Ответ: среда

Какое число больше: пять или три?

- ☐ пять
- ☐ три
- ☐ не знаю

Ответ: пять

Сколько будет, если к трём прибавить один?

- ☐ десять
- ☐ четыре
- ☐ не знаю

Ответ: четыре

Выберите ответ, где цифры расположены в правильном порядке

- ☐ 1 2 4 5
- ☐ 1 2 3 4
- ☐ 1 2 4 3

Ответ: 1 2 3 4

Сколько дней в неделе?

- ☐ 5
- ☐ 8
- ☐ 7

Ответ: 7

Сколько месяцев в году?

- ☐ 10
- ☐ 9
- ☐ 12

Ответ: 12

У Васи 10 конфет у Маши 4 конфеты , у кого конфет меньше?

- ☐ у Маши
- ☐ у Васи
- ☐ не знаю

Ответ: у Маши

Если у Маши и Васи одинаковое количество конфет , какой математический знак мы будем использовать?

- ☐ +
- ☐ -
- ☐ =

Ответ: равно

Как называется геометрическая фигура без углов?

- ☐ Круг
- ☐ Квадрат
- ☐ Треугольник

Ответ: круг

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Промежуточная аттестация

За каждый правильный ответ обучающиеся получают по одному баллу. Максимальное количество баллов за промежуточную задание – 5 баллов.

Какая геометрическая фигура имеет три угла?

- ☐ треугольник
- ☐ круг
- ☐ квадрат

Ответ: треугольник

Какая геометрическая фигура не имеет углов?

- ☐ треугольник
- ☐ круг
- ☐ квадрат

Ответ: круг

Какая геометрическая фигура имеет четыре угла?

- ☐ Квадрат
- ☐ Круг
- ☐ Треугольник

Ответ: квадрат

У Маши 2 конфеты у Миши 4 конфеты , у кого конфет больше ?

- ☐ у Маши
- ☐ у Миши

Ответ: у Миши

Выберите ответ, где цифры расположены в правильном порядке

- ☐ 4231
- ☐ 1234
- ☐ 3214

Ответ: 1234

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Итоговый контроль

Обучающиеся отвечают на вопросы тестирования. За каждый верный ответ обучающийся получает 1 балл. Максимальное количество баллов за итоговый контроль – 10 баллов.

Отметка «зачет» ставится при следующем количестве баллов: от 6 баллов.

Ответы:

1. 3
2. 5 больше 3
3. 12345
4. 4
5. У Саши
6. 4
7. 2 меньше, чем 4
8. Круг
9. 5
10. =

Сколько углов у треугольника?

- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5

Сравни числа 3 и 5. Какое больше?

- ☐ 3 больше 5
- ☐ 5 больше 3
- ☐ 5 и 3 равны

Выберите ответ, где цифры расположены в правильном порядке

- ☐ 52314
- ☐ 12345
- ☐ 15243

Сколько углов у квадрата?

- ☐ 3
- ☐ 6
- ☐ 4

У Наташи 5 яблок, а у Саши 3 яблока, у кого яблок меньше ?

☐ У Саши

☐ У Наташи

В коробке лежит 6 карандашей. Из неё взяли 2 карандаша. Сколько карандашей осталось в коробке?

☐ 4

☐ 1

☐ 3

Сравни числа 2 и 4. Какое меньше?

☐ 2 меньше, чем 4

☐ 4 меньше, чем 2

☐ числа равны

Какая геометрическая фигура не имеет углов?

☐ Круг

☐ Квадрат

☐ Треугольник

У Маши есть 4 карандаша, а у Пети — 1 карандаш. Сколько всего карандашей у ребят?

☐ 3

☐ 5

☐ 6

Какой математический знак используют, когда говорят, что числа равны ?

☐ =

☐ +

☐ -