

Перечень педагогических технологий, используемых педагогами в рамках реализации парциальной образовательной программы «Экономическое воспитание дошкольников: формирование предпосылок финансовой грамотности».

Чтение и обсуждение сказок. Используется для детей дошкольного возраста (3-7 лет).

Пониманию многих экономических явлений, развитию познавательного интереса к экономике, созданию положительной мотивации к ее изучению в значительной степени способствует сказка.

Народные и авторские сказки используются, прежде всего, для воспитания таких «экономических» качеств личности, как хозяйственность, трудолюбие, старание, бережливость, прилежность, расчетливость и для ознакомления с некоторыми экономическими категориями: труд», «производство», «распределение», «обмен».

Система работы со сказкой экономического содержания, предполагает следующие этапы работы со сказкой:

1 этап – подготовка к чтению. Определяются вопросы экономической направленности, короткие диалоги, подбираются иллюстрации, картинки с изображением сказочных героев и их действий;

2 этап – дети знакомятся со сказкой. Необходимо целостное восприятие произведения при первичном ознакомлении дошкольников.

3 этап – обсуждение сказки. Дети осваивают «экономическое содержание сказки, овладевают умениями высказывать оценочные суждения о поступках героев с «экономических» позиций;

4 этап – творческое применение экономических представлений в самостоятельной детской деятельности (игровой, трудовой, коммуникативной и др.)

Основными методами являются:

1. Чтение. Это дословная передача текста. Читающий сохраняя язык автора, передаёт все оттенки мыслей автора, воздействует на ум и чувства слушателей.

2. Рассказывание. Это относительно свободная передача текста (возможны перестановки слов, замена их, толкование). Рассказывание даёт большие возможности для привлечения внимания детей.

3. Рассматривание иллюстраций, картинок. Использование иллюстраций, картинок повышает интерес детей к прочитанному и позволяет наиболее глубоко проникнуть в содержание и смысл сказки.

4. Обсуждение. Этот метод используется для осознания смысла произведения, уточнения его «экономического содержания», высказывания суждений о поступках героев с экономической позиции. При обсуждении сказки, рассказа после прослушивания, уделяется внимание выделению основных компонентов сюжета сказки: зачин: «С чего все началось?» (где все произошло и с кем); завязка: «Почему все произошло?»; развитие событий: «Как развивались события, что приключилось с героями»; кульминация: «Самый важный, главный момент, от которого зависит плохой или хороший будет конец произведения»; развязка: «Чем все закончилось?».

5. Объяснение незнакомых экономических понятий, слов. Это приём, обеспечивающий полноценное восприятие произведения. Следует объяснять значение тех слов, без понимания которых становится неясным основной смысл текста, характер образов, поступки персонажей. Варианты объяснения различны: подстановка другого слова во время чтения, подбор синонимов; употребление слов или словосочетаний воспитателем до чтения, во время знакомства детей с картинкой; вопрос к детям о значении слова.

Активизирующее общение. Используется в работе с детьми дошкольного возраста (3-7 лет).

Целью активизирующего общения является пробуждение собственной речевой активности ребенка, диалогов между детьми, а также познавательной активности и коммуникативной самостоятельности.

Взрослый организует деятельность детей, и в процессе ее дети учатся, но при этом деятельность не выступает как форма обучения. Взрослый выступает, как партнер по обучению: он уважает право ребенка на инициативу, его желание говорить на интересующие его темы; его интересует, прежде всего, собственная инициативная речь детей - диалоги между ними, возгласы, рассуждения, вопросы. В основе **технологии активизирующего общения** детей лежит создание эмоционального комфорта детей, разнообразные эвристические и сюрпризные моменты, увлекательные словесно-дидактические игры.

В рамках данной технологии используются сценарии активизирующего общения. Сценарии (игры) активизирующего общения - это диалог воспитателя с детьми в совместной деятельности, не имеющей жесткой программы, строящейся на импровизации, совместном творчестве педагога и детского коллектива. К таким играм относятся: игры-путешествия, игры-беседы, игры-импровизации, игры - загадки.

Активизирующее общение осуществляется с использованием специальных методов руководства, среди них особое место отводится косвенным - советам, вопросам, напоминаниям, поощрениям. Большое значение приобретает постановка игровых проблемных ситуаций. Проблема, которая ставится в процессе игры, должна находиться в зоне ближайшего развития, воспитатель активизирует ребенка самостоятельно ее решить, при этом оказывает незначительную помощь, в результате обогащает опыт ребенка.

Алгоритм сценария активизирующего общения:

- мотивация на общение (эвристический момент, игровая ситуация, проблемная ситуация);
- организация диалога на определенную тему (обсуждение проблемы, вопросы, высказывания, рассуждения, предположения);
- дидактические игры, игровые упражнения, игровые задания, загадки;
- рефлексия (незаконченное предложение, «Я не знал... - теперь знаю....», «огонек общения»).

Игровые технологии. Используются в работе с детьми дошкольного возраста (3-7 лет).

Дидактические игры.

Дидактические игры — это разновидность игр с правилами, специально создаваемых в целях обучения и воспитания детей. Они направлены на решение конкретных задач обучения детей, но в то же время в них проявляется воспитательное и развивающее влияние. Дидактическая игра имеет определенную структуру: дидактическая задача; игровая задача; игровые действия; правила игры; результат (подведение итогов).

Технология дидактической игры представляет собой конкретную методику проблемного обучения и предполагает ее разделение на несколько стадий, среди которых следующие:

1. На первой стадии у ребенка появляется желание играть и активно действовать. Для этого используются разные приемы, позволяющие вызвать интерес к игровому процессу – беседы, загадки, считалочки, напоминание о понравившейся игре и прочее. Тем самым педагог вызывает интерес к игре, создавая радостное ожидание новой интересной игры.
2. На второй стадии дидактической игры дети обучаются выполнять игровую задачу, изучают правила и необходимые действия. Педагог в этом процессе выступает не только наблюдателем, но так же является равноправным партнером, который своевременно может прийти на помощь и справедливо оценивать поведение в игре.

3. На последней – третьей стадии происходит закладывание основ необходимых качеств – честности, целеустремленности, настойчивости, способности переживать неудачу, умение радоваться своему успеху и успеху товарища

В младшем дошкольном возрасте одним из важных условий считается проведение совместной игры педагога с детьми, в которой он будет выступать в роли ведущего. Таким образом, дети смогут при помощи ведущего успешно выполнять игровые действия.

К среднему дошкольному возрасту дети постепенно усваивают умение осуществления совместных игровых действий по правилам. Овладевая содержанием дидактической игры под непосредственным руководством педагога, дошкольники начинают проявлять активное внимание к играм других детей и интересуются ими более продолжительный период времени.

К старшему дошкольному возрасту дети могут принимать участие в совместных дидактических играх, которые имеют конкретные правила. Однако для эффективного овладения игровыми умениями и навыками, они нуждаются в помощи педагога. Воспитатель, принимая участие в игре в этот возрастной период, может помогать устанавливать между дошкольниками партнерские отношения, делать содержание игры понятным и доступным ребенку. Вместе с этим, важно понимать, что объяснения и показ взрослого в силу его авторитета воспринимаются дошкольниками как абсолютно правильные, поэтому постепенно нужно передавать роль ведущего детям.

По мере усвоения дошкольниками игровых умений, педагог должен переходить в роль наблюдателя за игрой. Очень важным моментом является необходимость поощрения всех участников игры.

Подвижные игры.

Подвижная игра – эмоциональная деятельность, которая связана с выполнением основных движений. Подвижные игры являются незаменимым средством развития детей.

Выбор той или иной игры зависит не только от её содержания и особенностей, но и от возраста, физического состояния и уровня двигательного развития её участников. Чем дети младше, тем сюжет и правила должны быть проще, продолжительность игры – короче, степень нагрузки – меньше, участие взрослого – активнее. Активное, заинтересованное участие педагога в игре доставляет детям большую радость, создает позитивную эмоциональную атмосферу, способствует вовлечению в игру всех детей, активизирует их действия.

Программа «Экономическое воспитание дошкольников: формирование предпосылок финансовой грамотности» предлагает следующие подвижные игры: «Выбор профессии», «Хорошо-плохо», «Магазин игрушек».

Сюжетно-ролевые игры.

Сюжетно-ролевая игра – подлинная социальная практика ребёнка, его реальная жизнь в обществе сверстников. Это ролевая, или так называемая творческая, игра детей дошкольного возраста в развитом виде представляет деятельность, в которой дети берут на себя роли (функции) взрослых и в обобщенной форме в специально создаваемых игровых условиях воспроизводят деятельность взрослых и отношения между ними

Основа сюжетно-ролевой игры – воображаемая ситуация, которая включает в себя сюжет, роль и связанные с ней действия. Источник сюжетно-ролевых игр дошкольников – окружающий мир предметов, людей, природа, жизнь и деятельность детей и взрослых.

Педагогическое сопровождение сюжетно-ролевых игр предполагает:

1. Организацию совместной деятельности и сотворчества воспитателя и детей по подготовке к игре: накопления содержания для игр, моделирование возможных игровых ситуаций;
2. Творческое создание обстановки для игры;

3. Организация совместных игр воспитателя и детей, в которых происходит освоение новых умений и нового содержания;
4. Создание условий для самостоятельной инициативной и творческой игровой деятельности детей.

Этапы педагогической технологии:

1 этап: обогащение представлений о той сфере действительности, которую ребёнок будет отображать в игре, — наблюдения, рассказы, беседы о впечатлениях. Важно знакомить ребёнка с людьми, их деятельностью, отношениями (кто, чем и почему занимается).

2 этап: организация сюжетно-ролевой игры («игра в подготовку к игре»): определение ситуаций взаимодействия людей, продумывание и сочетание событий, хода их развития в соответствии с темой игры; создание предметно-игровой среды на основе организации продуктивной и художественной деятельности детей, сотворчества с воспитателем, детского коллекционирования; совместная игровая деятельность воспитателя и детей.

3 этап: самостоятельная игровая деятельность детей. Организация сюжетно-ролевой игры с воображаемым партнёром, за которого ребёнок разговаривает. Такая игра учит соподчинению мотивов, согласованию ролей, взаимопониманию.

Применение сюжетно-ролевых игр – эффективная форма работы с детьми в сфере экономического воспитания. Данные игры знакомят детей с профессиональной деятельностью взрослых, вырабатывают элементарные практические знания о видах профессий, труде, оплате труда, цене товара, рациональном потреблении, планировании трат. Могут быть организованы игры на следующие темы: магазин, почта, парикмахерская, ателье, банк, рекламное агентство, семья, туристическое агентство, строительство, конфетная фабрика, пиццерия.

Игры-драматизации дают возможность детям стать на позицию персонажа, проникнуться его эмоциями, они воспитывают интерес к экономическому миру, развивают внимание, мышление, воображение.

Технология «Путешествие по реке времени». Используется в работе с детьми старшего дошкольного времени (5-7 лет), в непрерывной образовательной деятельности и в самостоятельной деятельности детей.

Технология «путешествие по «реке времени» направлена на упорядочение временных отношений (представления об историческом времени – от прошлого к настоящему на примерах материальной цивилизации), развивает целостное восприятие мира, логическое мышление, устанавливает причинно-следственные связи, последовательность развития мира.

Дидактическое пособие «река времени» представляет собой длинный лист синего цвета. Вдоль «реки времени» несколько остановок с названиями: «древность» - «старина» - «наше время». «Древность» – это эпоха древнего мира; «старина» – примерно мир средневековья и чуть позже, «наше время» - современный мир, «будущее» - то, что может быть в будущем. Такое панно символизирует движение исторического времени: от прошлого к настоящему.

Остановки на «реке времени» заполняются иллюстративным материалом, соответствующим теме. Это могут и быть не только иллюстрации, но и старинные вещи, которые можно исследовать.

Технология строится на следующих принципах:

- принцип доступности, который предполагает отбор таких фактов, явлений, которые понятны детям старшего дошкольного возраста;
- принцип наглядности - предусматривает подбор демонстрационного и раздаточного материала;
- принцип эмоционального восприятия информации - позволяет использовать некоторые события, которые могли бы захватить детей и вызвать у них интерес.

Используются следующие методы:

словесные - рассказ, беседы, чтение, объяснения, уточнения, пояснения, вопросы поискового характера, использование грамзаписей;
наглядные - рассматривание сюжетных и предметных картинок, иллюстраций; схемы, модели, алгоритмы, знаки, таблицы; видеофильмы; составление и оформление макетов;
практические - экспериментирование, опыты, изготовление поделок, знакомство со способами действия;
игровые - дидактические, сюжетно-ролевые, режиссерские, подвижные игры, игры на развитие умственной компетенции.

Алгоритм проведения путешествия по «Реке времени».

- Обсуждение реального или вымышленного события.
- Постановка цели исследования (узнать).
- Анализ-сравнение, активное обсуждение демонстрационного иллюстративного или предметного материала.
- Работа в подгруппах: сортировка и закрепление мелких иллюстраций на панно «река времени».
- Сборка общей таблицы, сопоставление результатов исследования.
- Вывешивание таблицы на стене группового помещения.
- Дополнение таблицы детьми в самостоятельной деятельности.

Тематика: история профессий, история денег.

Технология проектной деятельности. Применяется в работе с детьми 4-7 лет.

Метод проектов - это педагогическая технология, стержнем которой является самостоятельная деятельность детей – исследовательская, познавательная, продуктивная, в процессе которой ребёнок познаёт окружающий мир и воплощает новые знания в реальные продукты. Метод проектов - способ достижения дидактической цели посредством детальной разработки проблемы (ее технологизации), которая должна завершиться вполне реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом. В основу метода проектов положена идея, составляющая суть понятия «проект», его прагматическая направленность на результат, который можно получить при решении той или иной практически или теоретически значимой проблемы.

Выделены три этапа в развитии проектной деятельности у детей дошкольного возраста, которые и представляют собой одну из педагогических технологий проектной деятельности, включающую в себя совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов, творческих.

Первый этап – подражательно-исполнительский, реализация которого возможна с детьми 4–5 лет. На этом этапе дети участвуют в проекте «на вторых ролях», выполняя действия по прямому предложению взрослого или путём подражания ему, что не противоречит природе маленького ребёнка.

Второй этап – развивающий, он характерен для детей 5–6 лет, которые уже имеют опыт разнообразной совместной деятельности, могут согласовывать действия, оказывать друг другу помощь. Ребёнок уже реже обращается к взрослому с просьбами, активнее организует совместную деятельность со сверстниками.

Третий этап – творческий, он характерен для детей 6–7 лет. Взрослому очень важно на этом этапе развивать и поддерживать творческую активность детей, создавать условия для самостоятельного определения детьми цели и содержания предстоящей деятельности, выбора способов работы над проектом и возможности организовать её.

Технология проектирования ориентирована на совместную деятельность участников образовательного процесса в различных сочетаниях: воспитатель – ребенок, ребенок – ребенок, дети – родители. Спецификой взаимодействия с использованием метода проектов в дошкольной практике является то, что взрослым необходимо «наводить» ребёнка, помогать обнаруживать проблему или, даже

провоцировать её возникновение, вызвать к ней интерес и привлекать детей в совместный проект, но при этом не переусердствовать с помощью и опекой.

Последовательность работы педагога над проектом:

- обозначение проблемы, исходя из потребностей и интересов ребёнка;
- определение цели, прогнозирование результата;
- столкновение знания и «незнания»;
- вовлечение детей в решение проблемы;
- планирование деятельности определение средств реализации проекта (вместе с детьми и родителями);
- реализация проекта (сбор информации, материала; проведение занятий, игр, наблюдений (*мероприятия основной части проекта*));
- домашние задания родителям и детям;
- поощрение самостоятельных творческих работ детей и родителей (поиск материалов, информации, изготовление поделок, рисунков, альбомов и т. д.);
- обсуждение результатов и хода проекта;
- презентация результатов проекта (праздник, занятие, досуг, книга, альбом, макет).

Методы:

- проблемно - поисковые методы: проблемные вопросы, «модель трех вопросов», тематические беседы, исследование (опыты, эксперименты), поэтапное выполнение действий;
- творческие методы: презентация, продуктивная деятельность (рисование, аппликация и др.);
- информационные методы: составление модели источников информации, сбор информации, материалов из разных источников.

Детское коллекционирование. Используется в работе с детьми старшего дошкольного возраста (5-7 лет).

Коллекционирование - это целенаправленное собирательство разнообразных предметов, объединенных по определенным признакам. Главный принцип собирания коллекций – классификация и систематизация предметов, формирование представлений о них.

Детское коллекционирование основано на взаимодействии в системе «педагог – ребенок – родитель», в процессе которой дети осуществляют поэтапные действия создания, оформления, презентации коллекции. В процессе игры с материалами коллекций дети незаметно для себя выполняют различные упражнения, где им приходится сравнивать предметы, находить общее и отличное в строении, свойствах, объектах, делать логические выводы и умозаключения. Игра ставит дошкольников в условия поиска.

Достоинством коллекционирования можно считать интегрированную форму деятельности, выраженную во взаимосвязи образовательных областей и детских видов деятельности.

Процесс коллекционирования происходит поэтапно:

- 1 *этап – подготовительный*: накопление знаний у детей о предмете коллекционирования (наблюдения, беседы, рассматривание иллюстраций, энциклопедий и самих предметов).
- 2 *этап – основной*: получаемая информация систематизируется, активизируются имеющиеся представления о предмете, формируются знания; собирается материал для коллекции и размещается в классификационной коробке, таблице; принимаются правила по формированию у детей бережного отношения к коллекции; предметы коллекции включаются в проведение образовательной деятельности, в самостоятельную деятельность дошкольников, в различные проблемные, игровые и обучающие ситуации.
- 3 *этап* – организуются выставки, презентации, творческие работы; разрабатываются коллекционные альбомы.

Используется коллекционирование монет (нумизматика) и денежных знаков вышедших из употребления (бонистика).

Виртуальная экскурсия. Применяется в работе с детьми 4-7 лет.

Виртуальная экскурсия - это информационная технология, представляющая собой виртуальное отображение реально существующих объектов.

Технология проведения виртуальной экскурсии состоит из двух частей – подготовки виртуальной экскурсии и методики её проведения.

В основе подготовки виртуальной экскурсии лежит определенный алгоритм действий: постановка цели и задач экскурсии; выбор темы; изучение литературы по данному вопросу; отбор и изучение экскурсионных объектов (визуальный ряд может варьироваться от 10 до 20 объектов); оцифровка фото и иллюстраций, составление маршрута экскурсии на основе видеоряда; подготовка текста (краткость, четкость формулировок, необходимое количество фактического материала, литературный язык); составление плана ведения экскурсии, выбор методических приемов проведения, показ экскурсии.

Методы, приемы ведения виртуальной экскурсии:

- мотивация – погружение в игровую проблемную ситуацию, вступительная беседа;
- показ объектов и рассказ о самих объектах и событиях с ними связанных;
- постановка проблемных вопросов детям по теме и содержанию экскурсии;
- использование викторин, игр, конкурсов, соревнований;
- включение практической, продуктивной деятельности (рисунки, поделки, аппликации);
- контроль обратной связи в «виртуальной экскурсии» (паузы, приемы привлечения и поддержания внимания, реакция на непредвиденные обстоятельства);
- повторный просмотр видеофрагментов по желанию и интересам детей;
- подведение итога, в ходе которого обмениваются впечатлениями, делаются выводы, обобщения.

Восприятие произведений малых фольклорных форм (пословиц, поговорок). Используется в работе с детьми старшего дошкольного возраста (5-7 лет).

Пословицы и поговорки обладают широкими возможностями формирования нравственных ориентиров в социально-экономической сфере. Понимание и использование пословиц и поговорок предполагает овладение переносным значением слов, понимание возможности их приложения к разным жизненным ситуациям. Краткие, емкие по смыслу изречения соединяют в себе культурно-историческое и языковое богатство фольклорного наследия, а также способствуют приобщению детей к ценностным (аксиологическим) ориентирам.

Первый этап обучения предусматривает расширение представлений детей о малых жанрах словесного фольклора. На этом этапе развивается познавательный интерес к различным формам фольклора с иносказательностью народной речи (пословицы, поговорки).

Второй этап посвящается использованию пословиц в разных видах деятельности. Здесь основным приемом работы выступает толкование пословиц, поговорок. С помощью приемов речевых ассоциаций, пантомимических действий и иллюстрирования пословиц, поговорок углубляется представление детей о прямом и переносном значении слов и словосочетаний.

Третий этап обучения направлен на определение компетентности детей при использовании пословиц и поговорок в самостоятельной речи. На этом этапе знания детей нацеливаются на объединение, комплексирование задач (ознакомление, уточнение значений и активизация пословиц, поговорок в речи).

Алгоритм работы с пословицами, поговорками:

- моделирование произведения (воспитатель вводит детей в ситуацию поговорки, пословицы);
- объяснение непонятных слов, образных выражений; объяснение смысла пословицы, поговорки (сначала это делает педагог совместно с детьми, потом сами дети);
- придумывание небольшого рассказа, сказки, раскрывающей смысл пословицы или поговорки (сначала это делает педагог вместе с детьми, затем сами дети);
- создание рисунка к пословице или поговорке (сначала дети обговаривают содержание рисунка вместе с педагогом, в последующем делают это самостоятельно, рассматривание рисунков их обсуждение;
- создание ситуаций для использования знакомых пословиц и поговорок, поощрение детей при самостоятельном использовании пословиц, поговорок в разных видах детской деятельности.

Технология использования загадок. Используется в работе с детьми дошкольного возраста (4-7 лет).

Загадка – это метафорическое выражение, малый жанр фольклора, в котором один предмет изображается посредством другого, имеющего с ним какое-нибудь, хотя бы отдалённое, сходство. Загадки вызывают у детей интерес к миру вещей и явлений, развивают способность к анализу и обобщению, приучают к рассуждению и доказательству, формирует умение самостоятельно делать выводы, умозаключения. Загадки используются в ходе НОД, а также разных форм совместной деятельности взрослого с детьми (беседы, развлечения, наблюдения, проекты и т.д.). Использование загадок в работе с детьми способствует развитию у них речи-доказательства и речи-описания. Загадка становится упражнением в рассуждении и доказательстве, т.е. важным средством познавательного развития, стимулирующим интерес к процессу доказательства, к рассуждению, к подбору фактов и доводов.

Обучение отгадыванию загадок должно строиться на наглядном материале и на основе соотнесения словесного образа с реальным предметом.

Методы, приемы работы с загадками:

- чтение загадок;
- обучение способам отгадывания загадок: выделение существенных признаков неизвестного объекта загадки с помощью вопросов (Где искать ответ? Кто или что может быть?); сопоставление и объединение всех признаков, выявление между ними связи (На что похоже? Что напоминает?);
- использование образца отгадывания, мнемотаблиц;
- рассматривание картинок, предметов, иллюстраций;
- разбор построения загадки (Какими словами начинается загадка? Как кончается? О чем в ней спрашивается?);
- игровые упражнения, дидактические игры («Да-нет», «На что похоже?», «Четвертый лишний», «Кто полнее и точнее докажет?» и др.).

Логические и арифметические задачи, задачи-шутки. Используются в работе с детьми старшего дошкольного возраста (6-7 лет).

Они сочетают в себе элементы проблемности и занимательности, повышают интерес к приобретению экономического знаний.

Задачи-шутки - это занимательные игровые задачи с математическим смыслом. Для решения их надо в большей мере проявить находчивость, смекалку, понимание юмора, нежели познания в математике. Построение, содержание, вопрос в этих задачах необычны. Они лишь косвенно напоминают математическую задачу. Сущность задачи, то есть основное, благодаря чему можно догадаться о решении, дать ответ, замаскировано внешними условиями, второстепенными.

Назначение загадок и задач-шуток, занимательных вопросов состоит в приобщении детей к активной умственной деятельности, выработке умения выделять главные, существенные свойства, математические отношения, замаскированные внешними несущественными данными. Они могут быть использованы в процессе разговоров, бесед, наблюдений с детьми за какими-либо явлениями. Успех решения их зависит от того, насколько дети понимают шутку, умеют ли выделять ее в литературных произведениях, придумывать. В противном случае дети, как правило, подходят к решению задач-шуток с позиции арифметики, начинают производить действия с числами. Результат решения детьми задач-шуток зависит от их жизненного опыта, развития представлений об окружающих предметах и явлениях, умения видеть, наблюдать и замечать необычное в обычном.

Понять ребенку смысл задачи-шутки помогает создание ситуации, обстановки, аналогичной той, о которой говорится в задаче, практическая проверка, зарисовка и доказательство правильности отгадки, домысла, указание на необходимость размышлять, догадываться, решая подобные задачи.

Арифметические задачи. При решении арифметических задач принято знакомить детей с арифметическими действиями и простейшими приемами вычисления на основе простых задач, в условии которых отражаются реальные, в основном игровые и бытовые ситуации.

В процессе обучения детей решению арифметических задач применяется прием сравнения задачи-шутки, загадки математического содержания, с арифметической задачей. В ходе анализа задач, нахождения сходства и различия между ними уточняется понимание детьми структуры арифметической задачи, назначения чисел, необходимость выполнения арифметических действий с числами.

Методика обучения решению задач:

- упражнения по выполнению операций над множествами;
- ознакомление с арифметическими задачами;
- усвоение структуры арифметической задачи;
- анализ условий и поиск неизвестного;
- выкладывание решения задачи с помощью карточек;
- обучение формулировке арифметических действий и ответа на вопрос задачи;
- выработка вычислительных навыков и логических рассуждений.