

Педагогический проект
«Математический Знайка»
Воспитатели: Бабаева Р.М.; Фатыхова З. М.

Информационная карта проекта

1. Направленность проекта

Проект «Математический Знайка», направлен, на развитие математических знаний у обучающихся к школе старшей группы 6 – 7 лет.

В данном проекте представлены формы работы с детьми и родителями с целью повышения педагогической грамотности математической направленности.

Содержание расширено за счет включения задач педагогического просвещения родителей, вовлечение родителей в образовательный процесс.

2. Основание для разработки проекта: Федеральный закон РФ «Об образовании» говорит о том, что воспитание - деятельность, направленная на развитие личности, создание условий социализации ребенка на основе духовно-нравственных ценностей и принятых в обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства.

3. Тип проекта: краткосрочный, групповой, познавательный.

4. Сроки реализации. Проект краткосрочный.

5. Разработчики проекта: Бабаева Р.М.; Фатыхова З.М. – воспитатели МАДОУ ДС № 37 «Дружная семейка»

6. Участники проекта. Воспитанники старшей группы 6 - 7 лет, педагоги, родители.

Актуальность проекта

Следует помнить, чтобы научить детей дошкольного возраста любить математику, поддерживать у них интерес к интеллектуальной деятельности, побуждать к решению поисковых задач, необходимо творчески и с интересом подходить к организации процесса обучения, использовать разнообразие и вариативность развивающих игр с математическим содержанием. Современному обществу нужны люди интеллектуально смелые, самостоятельные, оригинально мыслящие, творческие, умеющие принимать нестандартные решения. Все эти качества личности в дошкольном возрасте можно сформировать при помощи разнообразных игр через проектную деятельность.

Проблема: недостаточное количество совместных мероприятий направленных на формирование у обучающихся элементарным математическим представлениям.

Цель проекта: Повышение у детей старшего дошкольного возраста интереса к математике посредством создания условий для исследовательской деятельности по изучению геометрических фигур, цифр и линий во взаимосвязи с окружающей жизнью, с предметами ближайшего окружения.

Задачи:

1. Формировать у дошкольников элементарные представления о геометрических фигурах и телах; цифрах; разнообразных линиях.
2. Развивать умения детей самостоятельно использовать полученные знания в разных видах деятельности, вовлекать сверстников в развёрнутые игры.
3. Поддерживать интерес к познанию, созданию нового, необычного.
4. Формировать заинтересованность родителей в достижениях своих детей в совместной с ними деятельности.

Этапы реализации проекта:

I Подготовительный этап:

- постановка целей, определение актуальности и значимости проекта;
- проведение анкетирования родителей;
- подбор методической литературы для реализации проекта;
- подбор наглядно-дидактического материала;
- организация развивающей среды;
- составление плана.

II. Основной этап (практический)

| № п/п | Тема НОД | Работа с детьми | Работа с родителями |
|--------------------|---|---|---|
| ПОНЕДЕЛЬНИК | | | |
| 1. | Знакомство с историей, правилами игры «КВН». | Беседа о пользе этой игры для закрепления изученного материала. | Консультация о значении математики. |
| ВТОРНИК | | | |
| 2. | Пальчиковые игры. | Заучивание пальчиковых игр с математическим содержанием. | Предложить зарисовать заученные игры, для составления тематической папки. |
| 3. | Игровые упражнения с палочками Кюизенера | Формирования количественных представлений. | Консультация для родителей: «Игры с палочками Кюизенера» |
| СРЕДА | | | |
| 4. | «Веселый счет» | Игры на развитие счета. | Составить папку «Цифры в стихах» |
| 5. | «Графический диктант» | Игры на развитие ориентировки на листе бумаги, в пространстве. | Рекомендации по работе с графическими диктантами. |
| ЧЕТВЕРГ | | | |
| 6. | Творческая мастерская «Танграм» | Вырезание деталей для игры, составление фигур игры. | Изготовление игры «Танграм» |
| ПЯТНИЦА | | | |
| 7. | Игровое упражнение «Дорисуй предмет» | Упражнение на закрепление умения видеть геометрические фигуры в окружающих предметах. | Словесные игры с детьми «Назови предмет, похожий на круг, овал и т.д.» |
| 8. | Конкурс «Математический знайка» Награждение!!! | | Изготовление математических игр, своими руками. Оформление выставки. |
| 9. | Итоговое мероприятие «Математический КВН» | Активные участники. | Активные участники. |

III. Заключительный этап

Ожидаемый результат проекта:

Данный проект будет способствовать повышению педагогической грамотности родителей. На основе систематизации и обобщения знаний дети научатся применять математические знания для решения задач практического характера. Проект будет способствовать развитию у детей творческого мышления, конструктивных способностей, воображения, умения планировать свою деятельность, разбиваться на группы, выполнять задание аккуратно, до конца, распределить роли внутри группы, определить необходимые для реализации проекта материалы, представить результат проделанной работы.

Список литературы

1. Т. С. Комарова «Дети в мире творчества» /кн. для педагогов дошкольных учреждений. М., 1995г.
2. Помораева И.А.; Позина В.А. Формирование элементарных математических представлений: Подготовительная к школе группа.-М.:МОЗАИКА-СИНЕЗ, 2015.-176 с.
3. Г. Петерсон, Е. Е. Кочемасова Методические разработки «Раз ступенька, два ступенька», «Игралоч-ка».
4. Финогенова Н.В., Рыбина М.Ю., Ремизенко Е.В. Математика в движении: планирование, оздоровительно-развивающие занятия, подвижно-дидактические игры.- Волгоград: Учитель: ИП Гринин Л.Е., 2014.-153 с.

Математический КВН для детей старшего дошкольного возраста

Цель: развивать познавательную и интеллектуальную сферу старших дошкольников.

Задачи:

-повторить и закрепить знания детей, активизировать мыслительную деятельность, воспитание чувства личной ответственности за самостоятельно принятое решение.

- вырабатывать настойчивость, выдержку, уверенность в своих силах, получение навыков общения детей в команде, способность к соперничеству.

-развивать творческое мышление, логическое мышление, память, внимание, пространственные представления, способствовать умению доказывать правильность своего решения, развивать интеллект.

Правила игры. Группа детей делится на две равные команды, им предлагаются одинаковые задания, правильность выполнения которых оценивается жюри. Выполнять задания нужно самостоятельно и быстро по сигналу ведущего.

Материал и оборудование: карточки – набор цифр в пределах 10, счетные палочки, конверты с разрезанными квадратами, конверты с квадратами, разрезанными на 11 частей и схемы для построения, таблицы с нарисованными фигурами.

Ход игры

Ведущий. Все вы знаете, что КВН – это игра весёлых и находчивых. Сегодня мы с вами поиграем в Математический КВН и посмотрим, какие все находчивые, любознательные и дружные. Для начала нужно разделить на команды (дети делятся на команды). Команда, которая правильно и быстро сделает задание и наберет по результатам всех заданий больше очков - выиграет, т.е. станет победителем. Надо внимательно слушать задание и выполнять его по сигналу. Придумайте названия вашим командам (дети предлагают названия). После обоюдного приветствия участники последовательно выполняют задания.

1. Задание: Добавлялки.

Задание: прослушайте стихи-загадки. Подберите подходящее слово.

Наша Таня громко плачет,

Уронила в речку... (мячик).

Ры-ры-ры – у мальчиков...(шары).

Ро-ро-ро – у Раи новое ... (пальто).

Ре-ре-ре – стоит домик на ... (горе).

Ри-ри-ри – на ветках ... (снегири).

Руки мыть пошла Людмила,

Ей понадобилось...(мыло).

Ар- ар-ар – кипит наш ... (самовар).

Обус -обус-обус – все уселись мы в ... (автобус).

Ир –ир -ир – мой папа ... (командир).

Ит -Ит-Ит -плывет огромный...(кит).

Мы щенка в воде и в мыле

Два часа мочалкой... (мыли).

Арь-арь-арь – на стене висит ... (фонарь).

Ло-ло-ло – на улице ... (тепло).

Лет-Лет-Лет – приземлился...(самолет).

Ша-ша-ша – мама моет ... (малыша).

Шу-шу-шу – я письмо - ...(пишу).

3. Задание для капитанов команд «Составить слова из слогов. Из слов предложения»



2. Логические задания: Упражнение со счетными палочками.

Побеждает команда, которая первая составила заданные узоры.

- отсчитайте 6 палочек и выложите из них домик;
- переложите две палочки так, чтобы получился флажок;
- отсчитайте пять палочек и выложите два треугольника;
- отсчитайте семь палочек и выложите два квадрата.

3. Задание: Умники и умницы.

Детям предлагается ответить на ряд вопросов. Побеждает команда, ответившая быстро и правильно на все вопросы.

Вопросы

- Кто написал сказку "Гадкий утенок"? (Ганс Христиан Андерсен)
- Какая героиня сказки, могла поместиться в ореховой скорлупе? (Дюймовочка)
- Когда бывают самые длинные каникулы в школе? (Летом)
- В море купаются зимой или летом? (Летом)
- В доме есть пол, а в природе? (Земля)
- На полу лежит ковер, а в природе? (Трава)
- Отчего в нашем доме бывает светло? А в природе? (Солнце)
- Составляет проект будущего дома (Архитектор)
- Штукатурит стены (Штукатурщик)
- Макет земного шара (Глобус)
- Орган зрения (Глаз)
- Жилое здание (Дом)
- Сколько глаз у светофора? (Три)
- Сколько солнышек на небе ночью? (Ноль)
- У 3-х братьев по 1-ой сестре. Сколько всего детей в семье? (Четыре)
- Сколько ушей у трех мышей? (Шесть)
- Сколько орехов в пустом стакане? (Ни одного)
- В комнате над головой. (Потолок)
- Очень кровожадная рыба. (Пиранья)
- Назовите самое большое морское животное? (Кит)
- Каких насекомых вы знаете? (Паук, комар, бабочка, пчела, клоп, и т.д.)
- Назовите лекарственные растения? (Укроп, чабрец, шалфей, лаванда и т.д.)
- Сколько всего стульев, чашек и тарелок в сказке "Три медведя"? (3 шт.)

Физкультминутка (с использованием интерактивной игры)

4. Нарисуйте недостающие аквариумы двум рыбкам так, чтобы в одной строке и в одной колонке аквариумы не повторялись.



5. Задачи на сообразительность:

Под кустами у реки
Живут майские жуки:
Дочка, сын, отец и мать
Ты их можешь сосчитать? (4)

Вот хромой идет жучок,
Он ранил ножку о сучок.
Прежде на своих шести
Очень быстро мог ползти.
На скольких ножках теперь ползет жучок? (5)

Вот медведица идет,
Медвежат своих ведет.
Сколько здесь всего зверей?
Сосчитайте поскорей! (3)

Вот грибочки на лужайке
В желтых шапочках стоят.
2 грибочка, 3 грибочка.
Сколько вместе будет? (5)

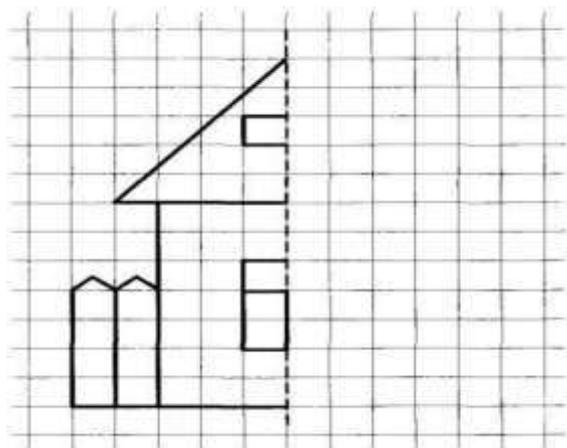
У домика утром
Два зайца сидели
И дружно веселую песенку пели.
Один убежал,
А второй вслед глядит.
Сколько у домика
Зайцев сидит? (1)

Забежал щенок в курятник,
Разогнал всех петухов.
Три взлетели на насест,
А один в кадушку влез.
Два в раскрытое окно,
Сколько было их всего? (6)

Пять ребят в футбол играли.

Одного домой забрали.
Он в окно глядит, считает,
Сколько их теперь играет. (4)

6. Нарисуйте симметричный рисунок по клеточкам.



Ребята вы рисовали, ваши пальчики устали. Давайте с ними поиграем.
МАССАЖ СУ - ДЖОК ШАРАМИ

Я МЯЧОМ КРУГИ КАТАЮ (КАТАЕМ ПРАВОЙ ЛАДОШКОЙ ШАРИК ПО ЛЕВОЙ ЛАДОШКЕ)

ВЗАД-ВПЕРЕД ЕГО ГОНЯЮ (КАТАЕМ ШАРИК ВПЕРЕД И НАЗАД)

ИМ ПОГЛАЖУ Я ЛАДОШКУ, БУДТО Я СМЕТАЮ КРОШКУ (ДЕРЖИМ ПРАВОЙ РУКОЙ ШАРИК И ПРОВОДИМ ВПЕРЕД ПО ЛЕВОЙ ЛАДОШКЕ)

И СОЖМУ ЕГО НЕМНОЖКО, КАК СЖИМАЕТ ЛАПУ КОШКА (СЖИМАЕМ И РАЗЖИМАЕМ ШАРИК ЛЕВОЙ РУКОЙ).

КАЖДЫМ ПАЛЬЦЕМ МЯЧ ПРИЖМУ Я (ПООЧЕРЕДНО ПАЛЬЦЕМ НАЖИМАЕМ НА ШАРИК, ЛЕЖАЩИЙ НА ЛЕВОЙ ЛАДОНИ).

И ДРУГОЙ РУКОЙ НАЧНУ Я (ПЕРЕЛОЖИТЬ ШАРИК В ПРАВУЮ РУКУ).

7. Задание: Разгадайте кроссворд.

1 – из скольких букв составлено имя деревянного мальчика? (Восемь.)

2- какое число меньше 7 на 2? (Пять.)

3 - сколько времен года всего? (Четыре.)

4 - какое число больше на один чем 14? (Пятнадцать.)

5 – сколько персонажей тянуло репку? (Шесть.)

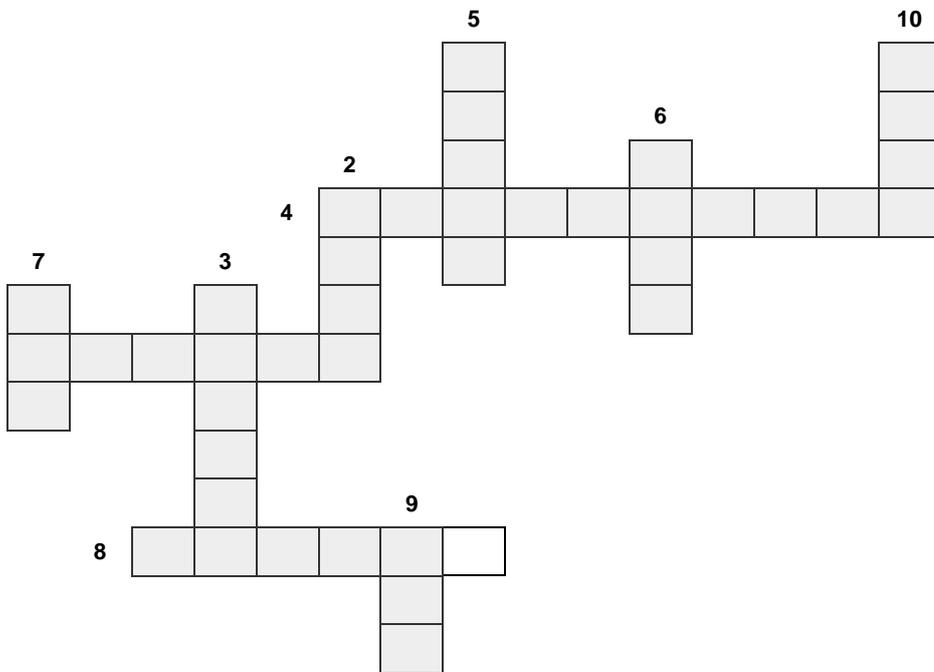
6 – сколько мальчиков путешествовало со стаей гусей? (Один.)

7 – сколько жадных медвежат не могли разделить головку сыра? (Два.)

8- какая цифра стоит между цифрами 9 и 11? (Десять.)

9 – сколько раз старик закидывал невод? (Три.)

10 – сколько детей было у козы? (Семь.)



8. Задание: «Кто быстрее по порядку». Надо по команде быстро поднять числовые карточки и встать друг за другом по порядку от одного до десяти. (*Командам дается набор цифр в пределах 10 и предлагается построиться по порядку.*)

Внимание: 1-2-3 –начни!

Капитаны команд проверяют правильность выполнения задания соперниками.

9. Задание: Логические концовки.

Если стол выше стула, то стул.....(ниже стола).

Если два больше одного, то один...(меньше двух).

Если Саша вышел из дома раньше Димы, то Дима...(вышел позже Саши).

Если река глубже ручейка, то ручеек...(мельче реки).

Если сестра старше брата, то брат(младше сестры).

Если правая рука справа, то левая(слева).

В конце игры жюри подводит итоги. Награждение победителей.

Используемая литература

1. Е.Ф. Черенкова “Развиваем логику и мышление”.
2. З.А. Михайлова “Игровые занимательные задачи для дошкольников”.
3. Б.П. Никитин “Ступеньки творчества или развивающие игры”.
4. М.М.Безруких, Т.А.Филиппова. Комплект “Ступеньки к школе”. Дрофа. 2000 г. “Учимся находить одинаковые фигуры”; “Азбука счета”; “Цвет”; “Учимся находить противоположности”; “Развиваем логическое мышление и память”.

«ПАЛЬЧИКОВЫЕ ИГРЫ»

«Вышли пальчики гулять»

Раз, два, три, четыре, пять
Вышли пальчики гулять.
Раз, два, три, четыре, пять.
В домик спрятались опять.

*Пальцы в кулаке, поочередно показываем пальцы.
Сжимаем и разжимаем кулак.
Сжимаем по - очереди пальцы в кулак.
Спрятать кулаки за спину.*

«Дружба»

Дружат в нашей группе
Девочки и мальчики.
Маленькие пальчики,
1, 2, 3, 4, 5.
1, 2, 3, 4, 5.
Мы закончили считать.

*Пальцы обеих рук ритмично
Соединить в замок.
Пошевелить пальчиками.
Пальцы обеих рук касаются друг друга.
Поочередное касание пальцев .
Руки вниз, встряхнуть руками.*

Игра "Часы "

Мышь полезла в первый раз
Посмотреть, который час.
Вдруг часы сказали: "Бом!",
Мышь скатилась кувырком.
Мышь полезла второй раз
Посмотреть, который час.
Вдруг часы сказали: "Бом, бом!"
Мышь скатилась кувырком.
Мышь полезла в третий раз
Посмотреть, который час.
Вдруг часы сказали:
"Бом, бом бом!"
Мышь скатилась кувырком.

*Садимся на коврик на колени. Перебираем
пальчиками "бежим" от коленок до макушки.
Один хлопок над головой.
Руки "скатываются" на пол.*

Два хлопка

Три хлопка.

«Покупал баран баранки»

На базаре
Спозаранок
Накупил
Баран
Баранок
Для барашков
Для овечек
Десять маковых колечек
Девять сушек,
Восемь плюшек
Семь лепешек,
Шесть ватрушек,
Пять коржей,
Четыре пышки,
Три пирожных,
Две коврижки
И один калач купил
Про себя не позабыл

*Выставляют кулак.
Ставят ладонь на ребро.
Показывают ладонь.
Показать рога
Большой палец и указательный делают круг
Пальцы левой руки «играют»
Пальцы правой руки «играют»
Показывают 10 пальцев
Показывают соответствующее
Количество пальцев,*

Руки к груди, отрицательное движение головой.

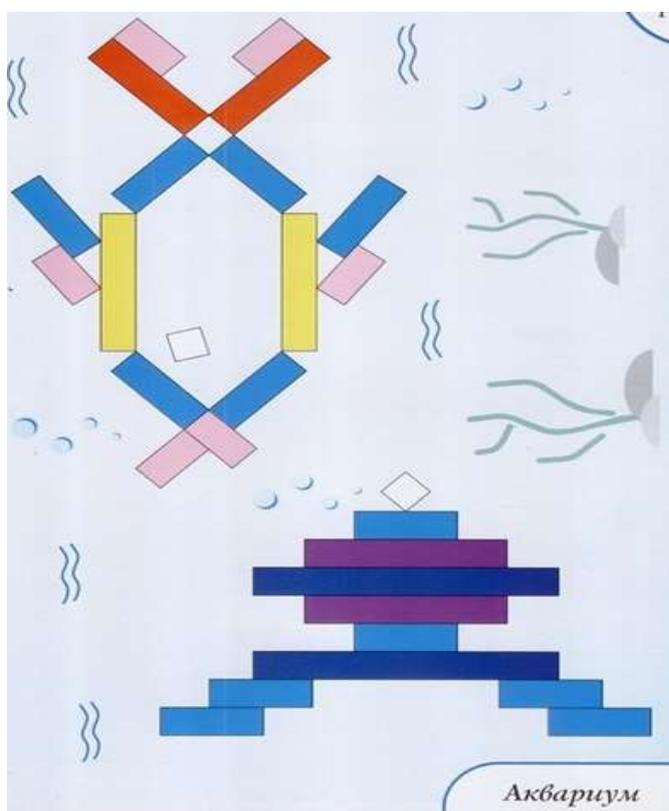
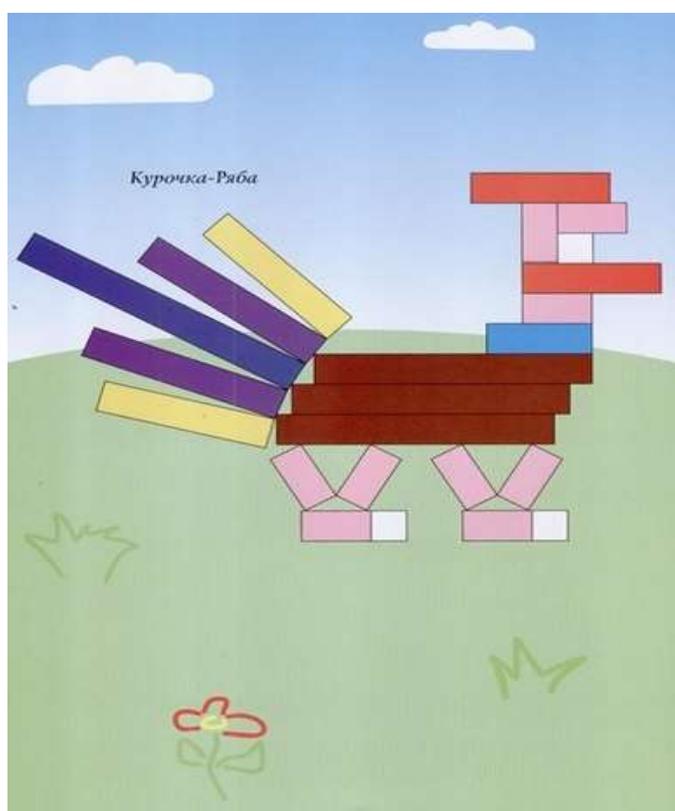
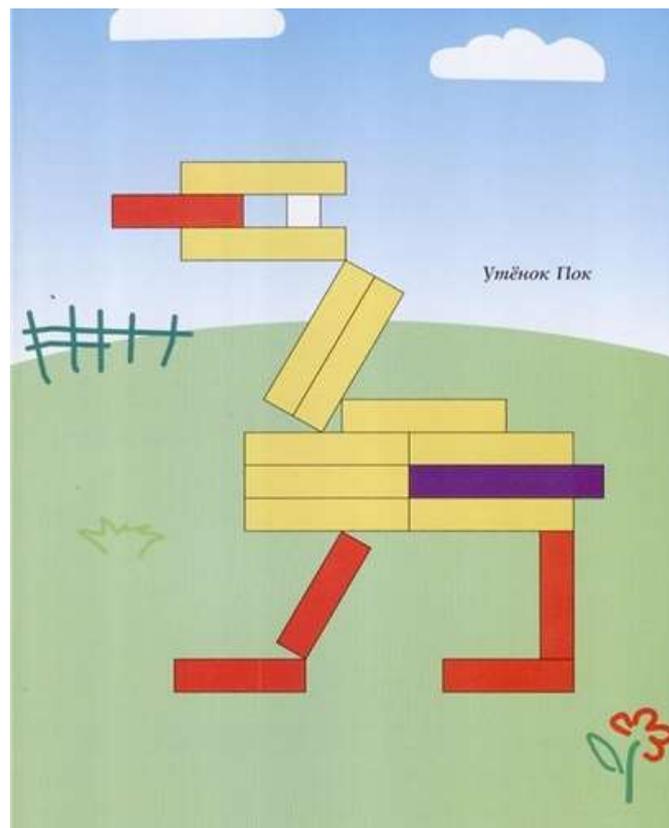
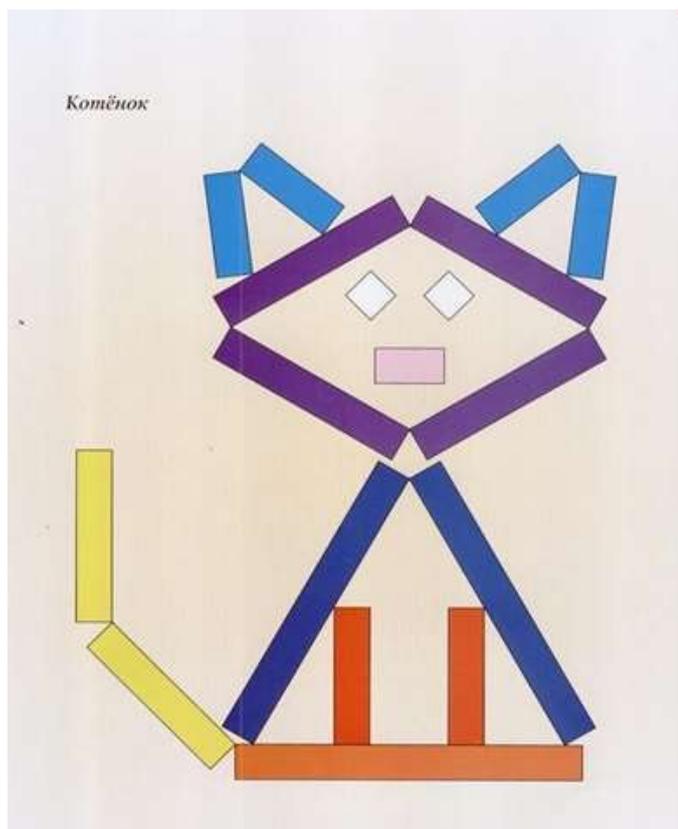
Анкета для родителей**«Математика для развития Вашего ребенка»**

1. Знакомы ли Вы с требованиями программы детского сада по развитию у ребенка элементарных математических представлений?
2. Как Вы считаете, какова основная цель развития элементарных математических представлений детей в детском саду:
 - а) научить детей считать, решать задачи, выучить цифры;
 - б) научить детей ориентироваться в пространстве и во времени;
 - в) подготовить детей к обучению в школе;
 - г) развивать у детей психические функции мышления, внимания памяти, так, чтобы они в дальнейшем были способны к восприятию любой информации.
3. Какую оценку Вы даете уровню развития математических представлений своего ребенка? Чему он научился за прошедший год?
4. Как Вы считаете, созданы ли в детском саду условия для развития мышления детей?
5. Часто ли ваш ребенок в домашней обстановке проявляет интерес к математике? Что Вы делаете для того, чтобы поддержать его интерес?
6. Следуете ли Вы тем рекомендациям, которые дает Вам воспитатель по домашним занятиям с детьми по математике?
7. Как Вы считаете, получает ли ваш ребенок в детском саду достаточное развитие по математике и хорошую подготовку к дальнейшему обучению в школе?
8. Считаете ли Вы необходимым для вашего ребенка посещать дополнительные занятия по математике вне детского сада? Какие?
9. В Вашей группе имеется наглядная информация по развитию у детей элементарных математических представлений? Насколько она полезна для Вас:
 - а) информация отсутствует;
 - б) информация есть, но крайне скудная;
 - в) информация есть, но воспитатель никогда не обращает на нее наше внимание;
 - г) я не обращаю на нее внимание;
 - д) информация интересная, но не имеет для меня практической значимости;
 - е) информации слишком много, трудно выбрать что-то полезное;
 - ж) наглядная информация интересна и полезна для меня.
10. Какая помощь от педагогов детского сада Вам требуется по проблеме математического развития вашего ребенка?

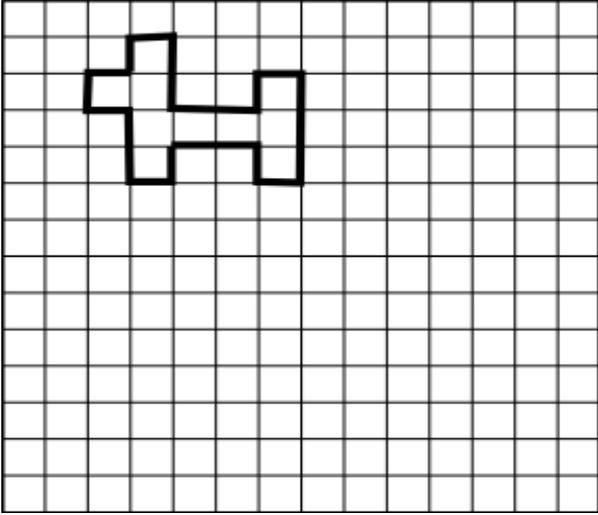
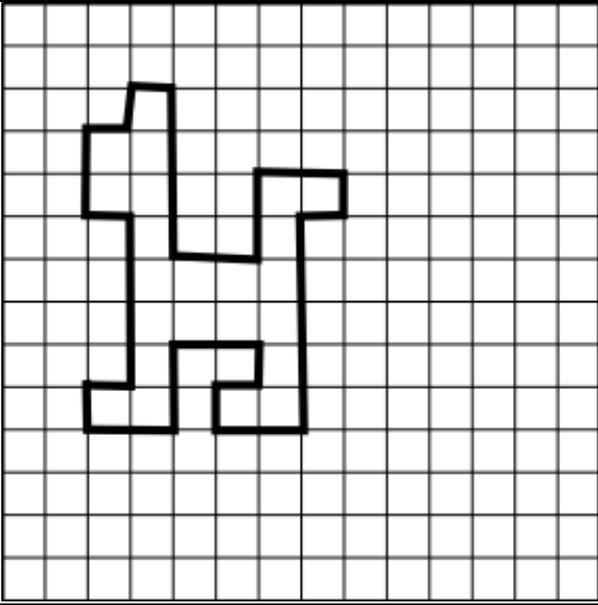
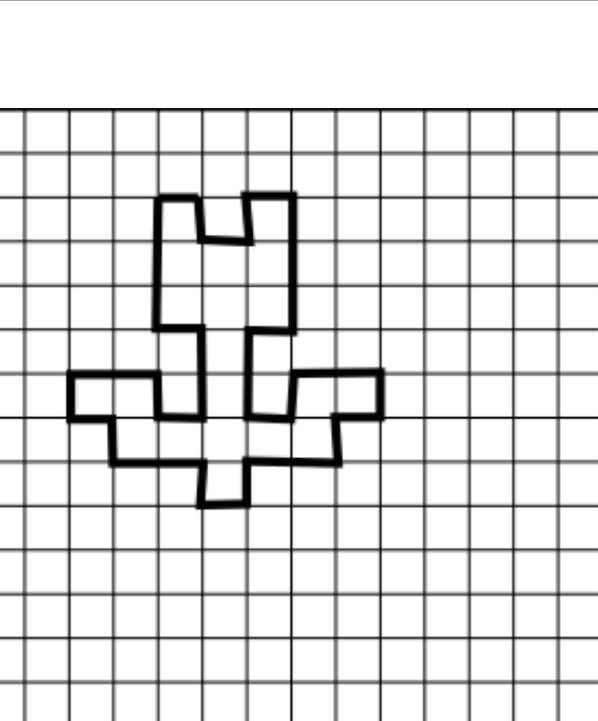
«ВЕСЕЛЫЙ СЧЕТ» (подвижно-дидактические игры)

| № п/п | Игры | Цель |
|--|---|---|
| 1 | «Что на свете бывает только одно» | Формировать представление о числе 1 как существенном признаке явлений окружающего мира; развивать внимание, быстроту и координацию движений, умение действовать по сигналу. |
| 2 | «Покажи движением цифру 1» | Учить изображать цифру разными движениями; развивать воображение, внимание, координацию и ловкость движений. |
| 3 | «В каких изображениях спряталась цифра» | Формировать представление о числе как существенном признаке явления; развивать внимание, выносливость, мелкую моторику рук, мышление. |
| 4 | «Покажи нужную цифру» | Учить изображать цифры разными движениями; развивать внимание, сенсомоторные координации, быстроту реакции, логику мышления, навыки контроля. |
| 5 | «Построй в ряд по порядку» | Развивать пространственную ориентировку, ориентировку в направлениях: справа, слева, быстроту реакции, логику мышления, навыки контроля и самоконтроля. |
| 6 | «Раз-два, не зевай, дружно вместе выполняй» | Развивать внимание, зрительную ориентировку, ловкость, быстроту реакции, смену движений и координацию. |
| 7 | «Пловцы за жемчугом» | Умение пересчитываться на первый-второй; развивать внимание, зрительную ориентировку, ловкость, быстроту и координацию движений, умение действовать по сигналу. |
| 8 | «Ручеек» | Развивать внимание, быстроту, ловкость и координацию движений, умение действовать по сигналу. |
| 9 | «Попади в цель в тире» | Закрепить знание цифр; развивать внимание, зрительную ориентировку, быстроту реакции, умения действовать по сигналу, оценивать правильно свои действия и действия товарищей, логику мышления. |
| 10 | «Восстанови программу» | Закрепить знание цифр их последовательность в числовом ряду, учить соотносить количество предметов и число; развивать самостоятельность, инициативу, логику мышления, активность мысли, быстроту, ловкость, внимание, память, навыки контроля и самоконтроля. |
| 11 | «Цифры в движениях» | Развивать воображение, зрительное внимание, память; учить изображать цифры разными движениями. |
| 12 | «Покажи следующую цифру» | Закрепить знание порядка следования цифр друг за другом, написания цифр; развивать внимание, быстроту реакции и ловкость движений, умение действовать по сигналу. |
| 13 | «Найди пропущенные цифры» | Закрепить знание последовательности цифр, навык соотнесения количества и числа; развивать внимание, быстроту реакции и ловкость движений, умение действовать по сигналу (на слово воспитателя). |
| 14 | «Волшебные задачки» | Закрепить понятие о том, что каждое последующее число больше на один; развивать внимание, быстроту реакции, самостоятельность, инициативу, логику мышления, учить двигаться согласно тексту. |
| <p>Пособие: Математика в движении: планирование, оздоровительно-развивающие занятия, подвижно-дидактические игры. Подготовительная группа/авт.-сост. Н.В. Финогенова, М.Ю. Рыбина, Е.В. Ремизенко. - Волгоград: Учитель: ИП Гринин Л.Е., 2014.-153 с.</p> | | |

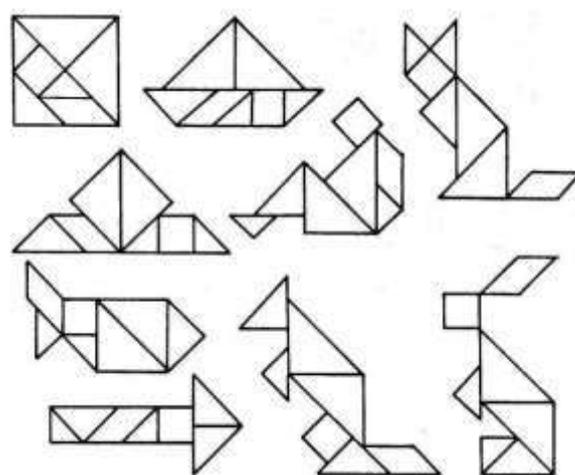
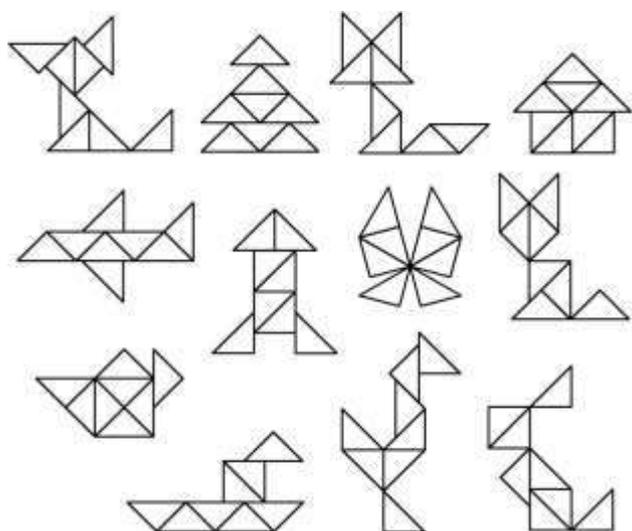
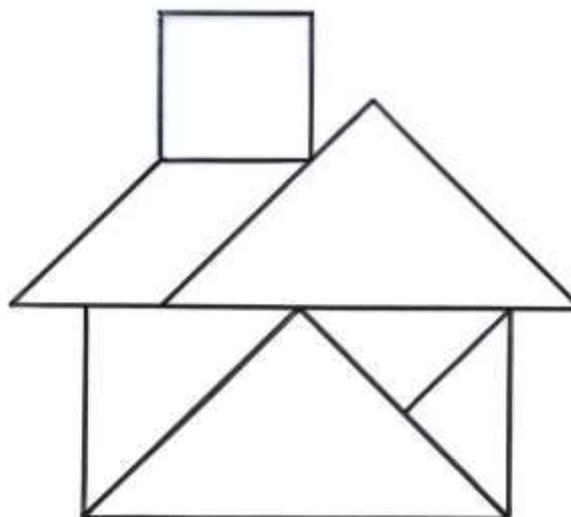
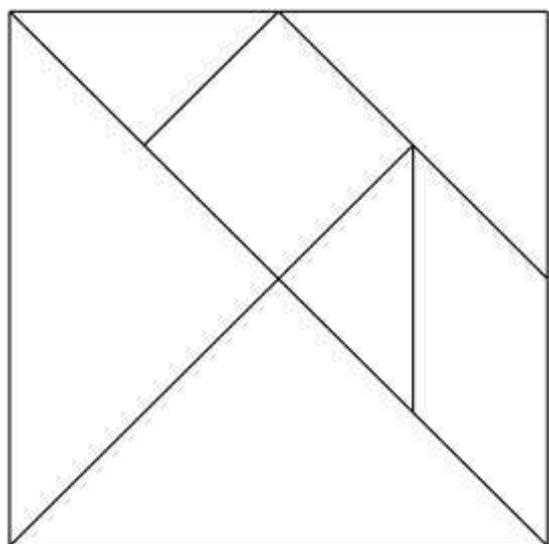
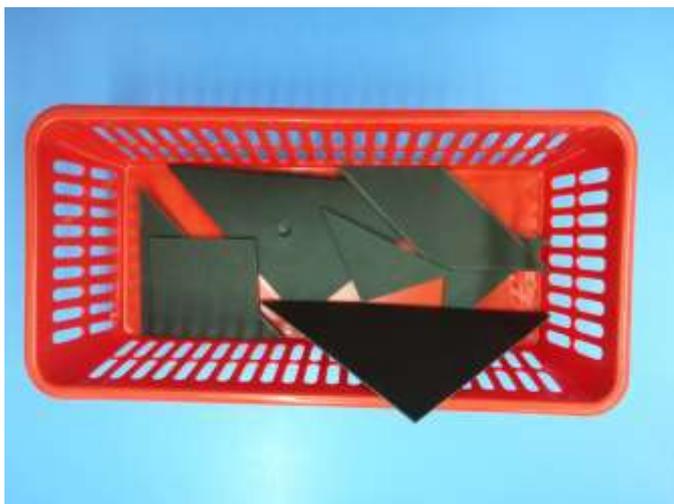
Схемы для составления фигур палочек Кюизенера



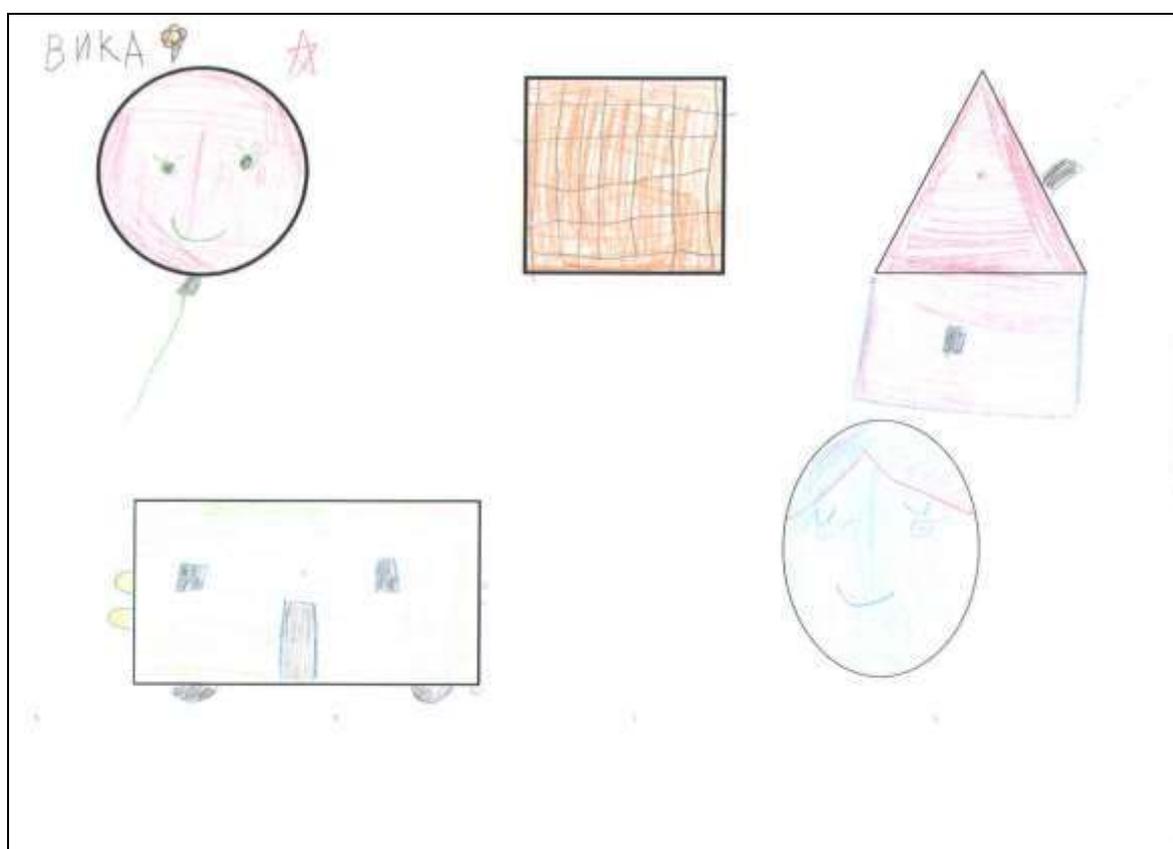
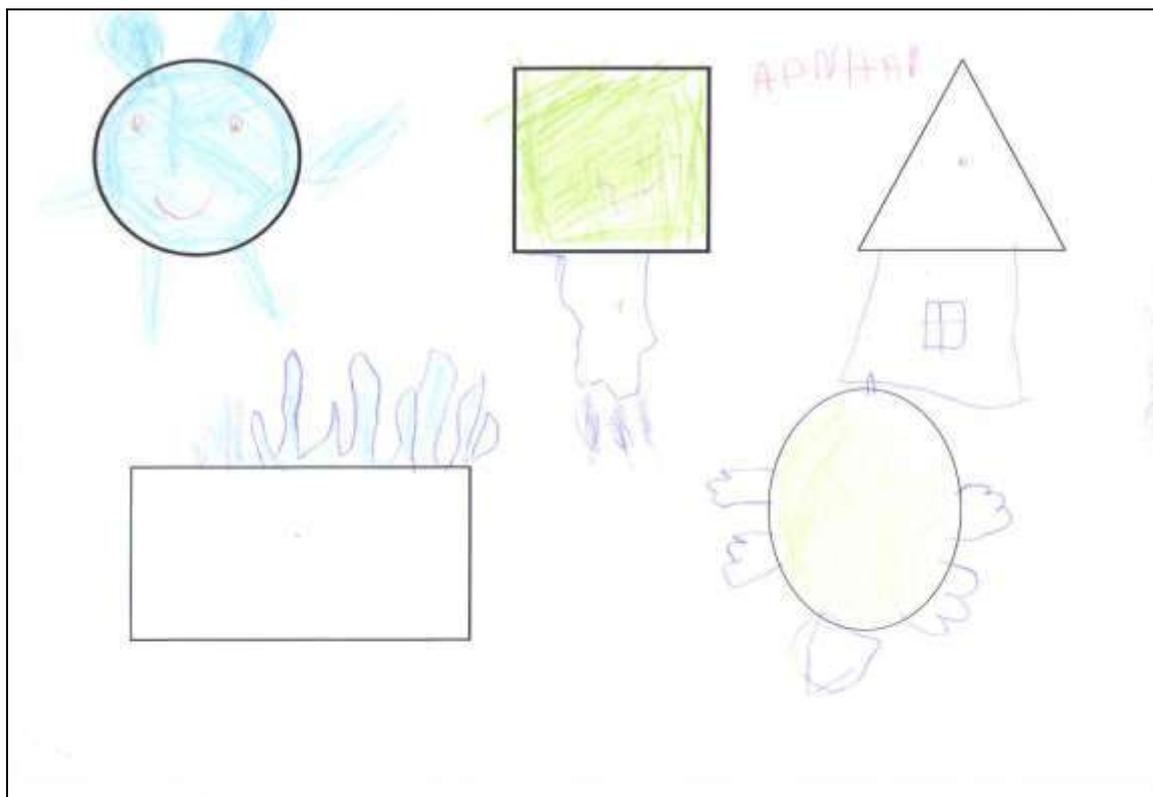
Графический диктант

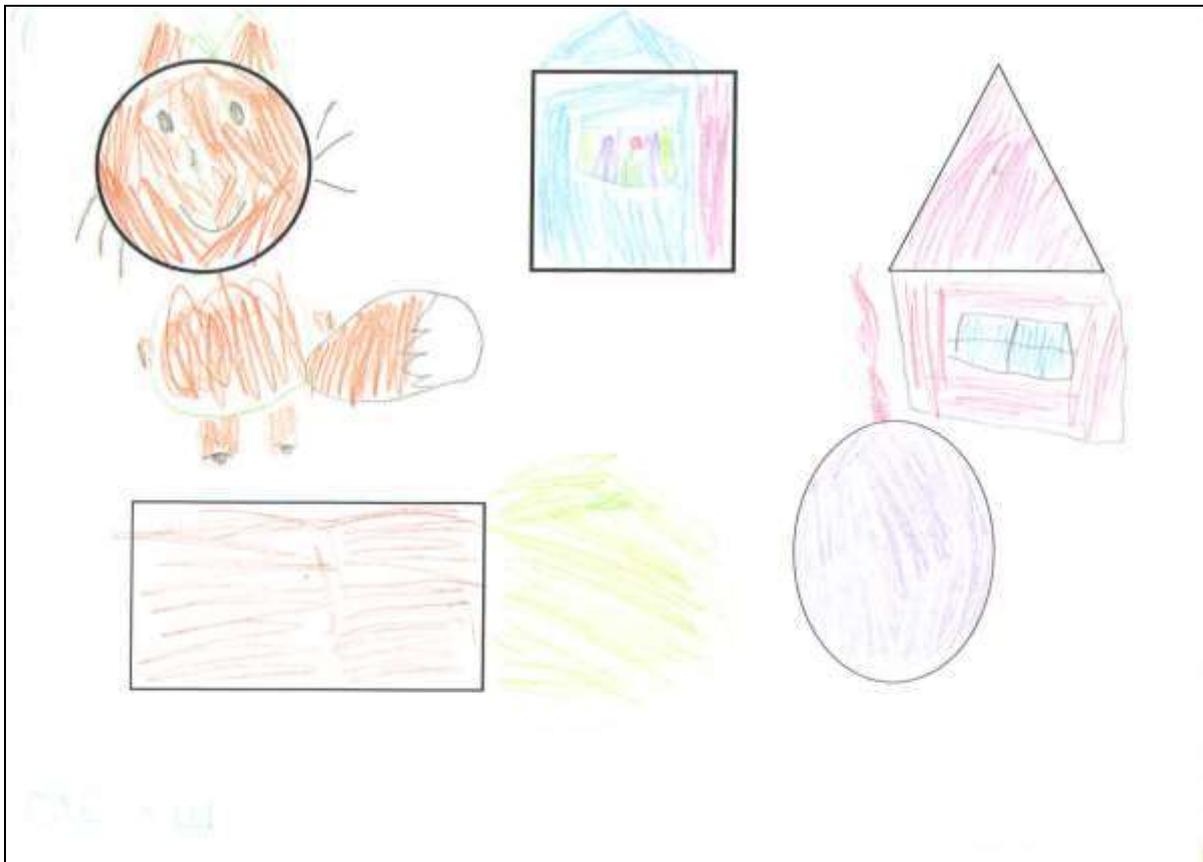
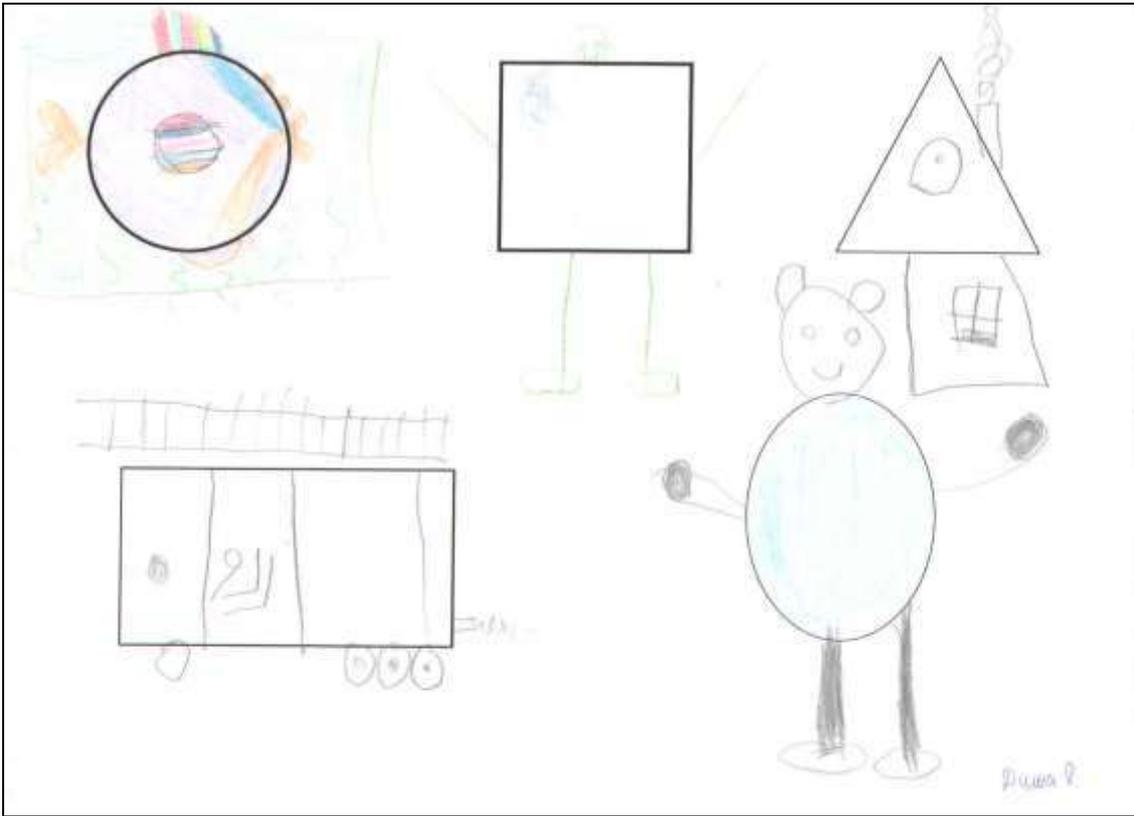
| | |
|--|--|
| <p>1. «Маленькая собачка». <i>Начальная точка – отступить 2 клетки вниз и 1 клетку вправо.</i> *1 клетка вправо, *1 клетка вверх, *1 клетка вправо, *2 клетки вниз, *2 клетки вправо, *1 клетка вверх, *1 клетка вправо, *3 клетки вниз, *1 клетка влево, *1 клетка вверх, *2 клетки влево, *1 клетка вниз, *1 клетка влево, *2 клетки вверх, *1 клетка влево, *1 клетка вверх.</p> |  |
| <p>2. «Собака». <i>Начальная точка – 2 клетки вниз, 1 клетка вправо.</i> *1 клетка вправо, *1 клетка вверх, *1 клетка влево, *4 клетки вниз, *2 клетки вправо, *2 клетки вверх, *2 клетки вправо, *1 клетки вниз, *1 клетка влево, *5 клеток вниз, *2 клетки влево, *1 клетка вверх, *1 клетка вправо, *1 клетка вверх, *2 клетки влево, *2 клетки вниз, *2 клетки влево, *1 клетка вверх, *1 клетка вправо, 4 клетки вверх, *1 клетка влево, *2 клетки вверх.</p> |  |
| <p>3. «Тюльпан». <i>Начальная точка – 2 клетки вниз, 3 клетки вправо.</i> *1 клетка вправо, *1 клетка вниз, *1 клетка вправо, *1 клетка вверх, *1 клетка вправо, *3 клетки вниз, *1 клетка влево, *2 клетки вниз, *1 клетка вправо, *1 клетка вверх, *2 клетки вправо, *1 клетка вниз, *1 клетка влево, *1 клетка вниз, *2 клетки влево, *1 клетка вниз, *1 клетка влево, *1 клетка вверх, *2 клетки влево, *1 клетка вверх, *1 клетка влево, *1 клетка вверх, *2 клетки вправо, *1 клетка вниз, *1 клетка вправо, *2 клетки вверх, *1 клетка влево, *3 клетки вверх.</p> |  |

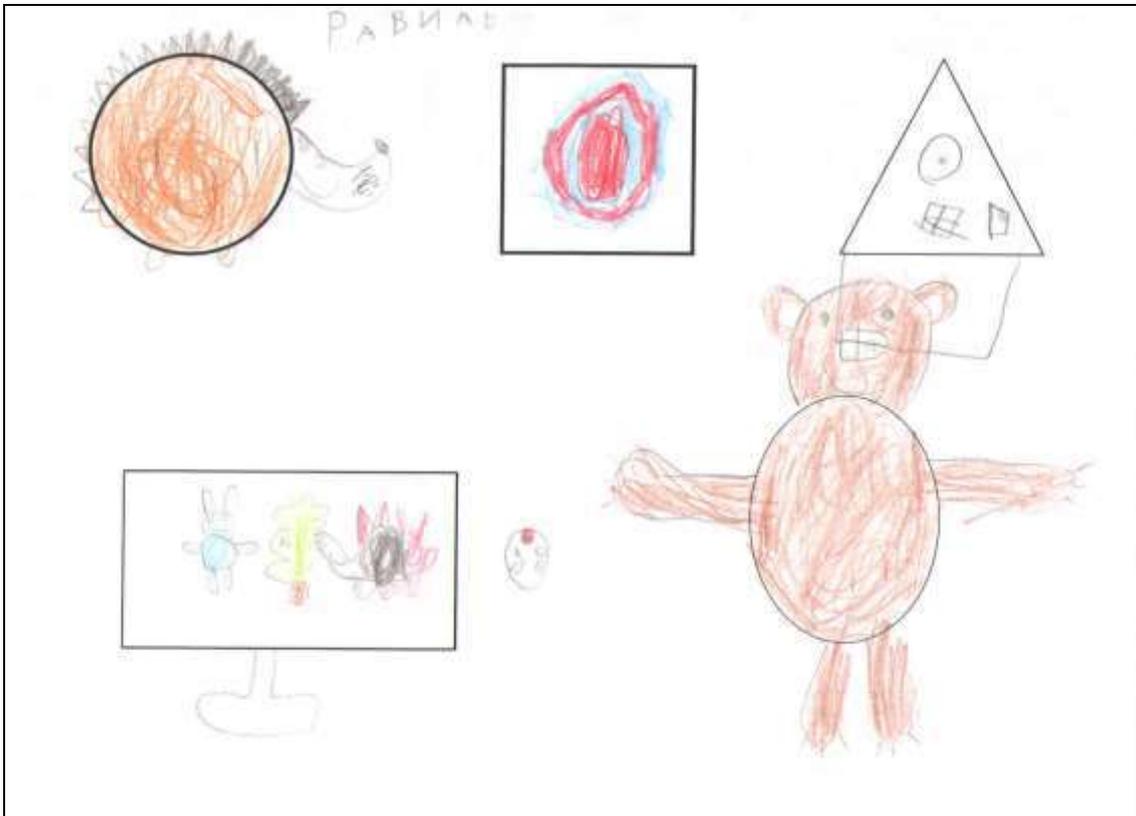
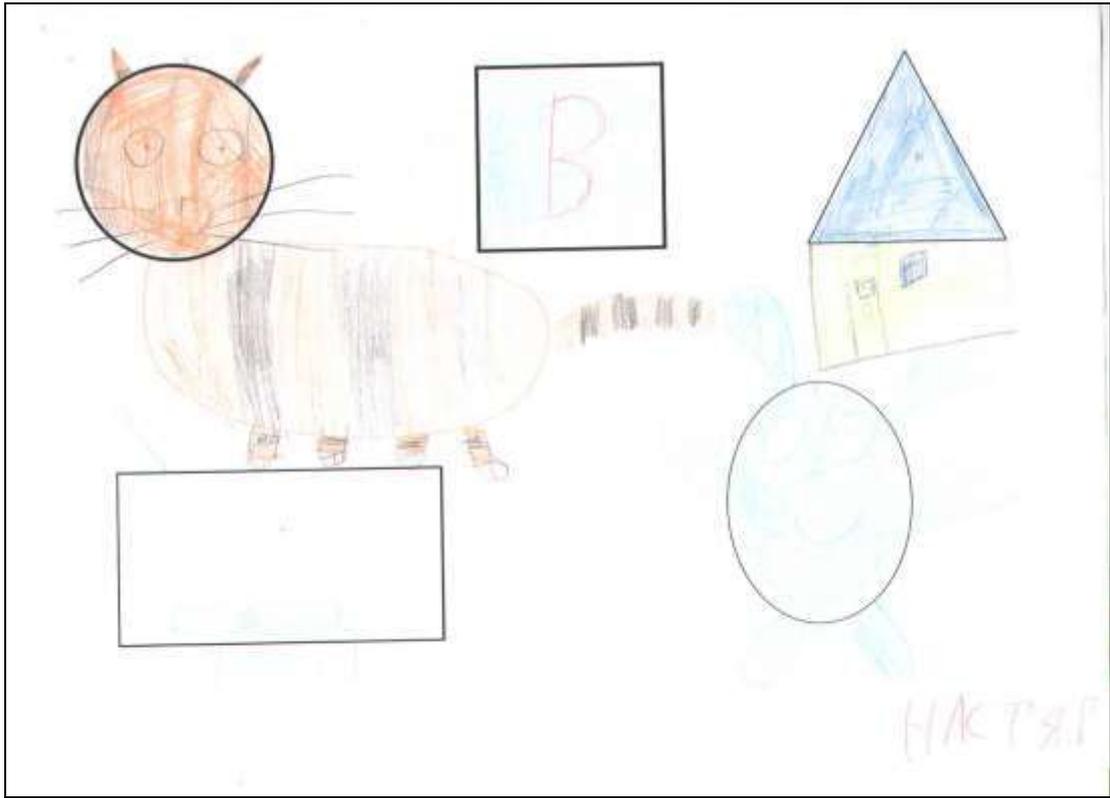
Изготовление игры «Танграмм»

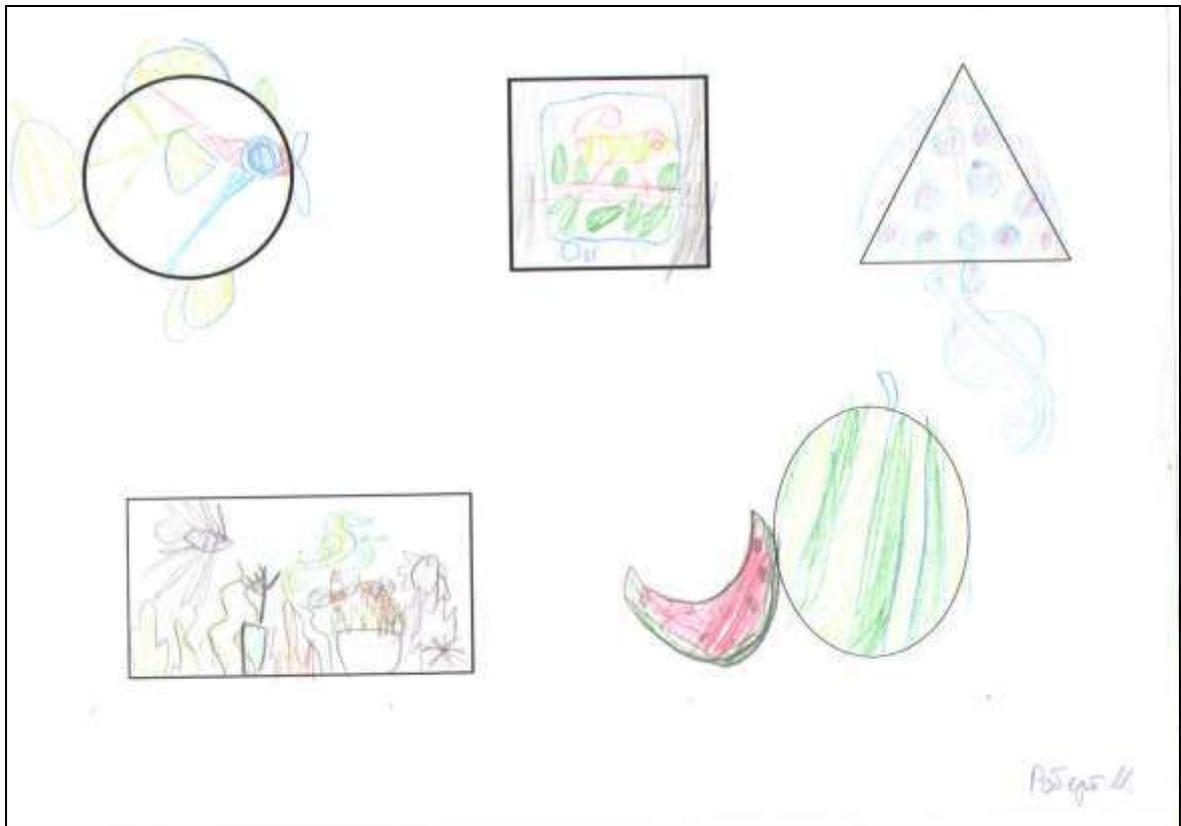
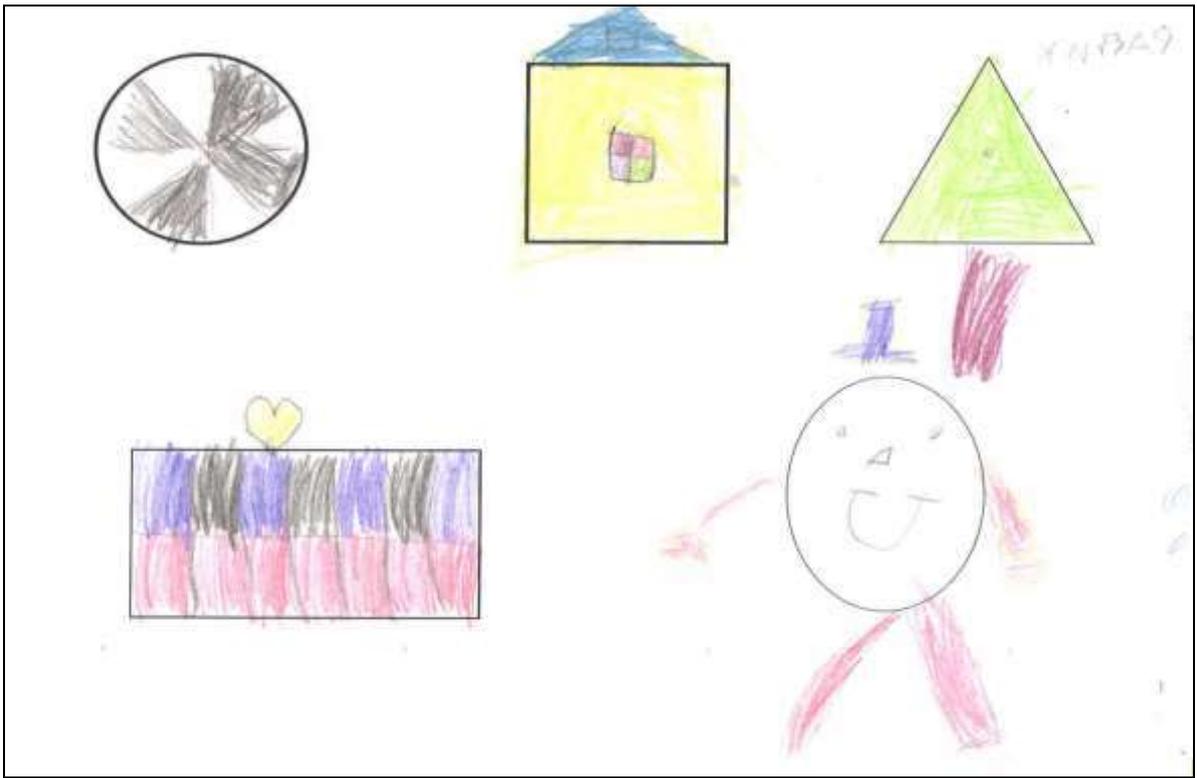


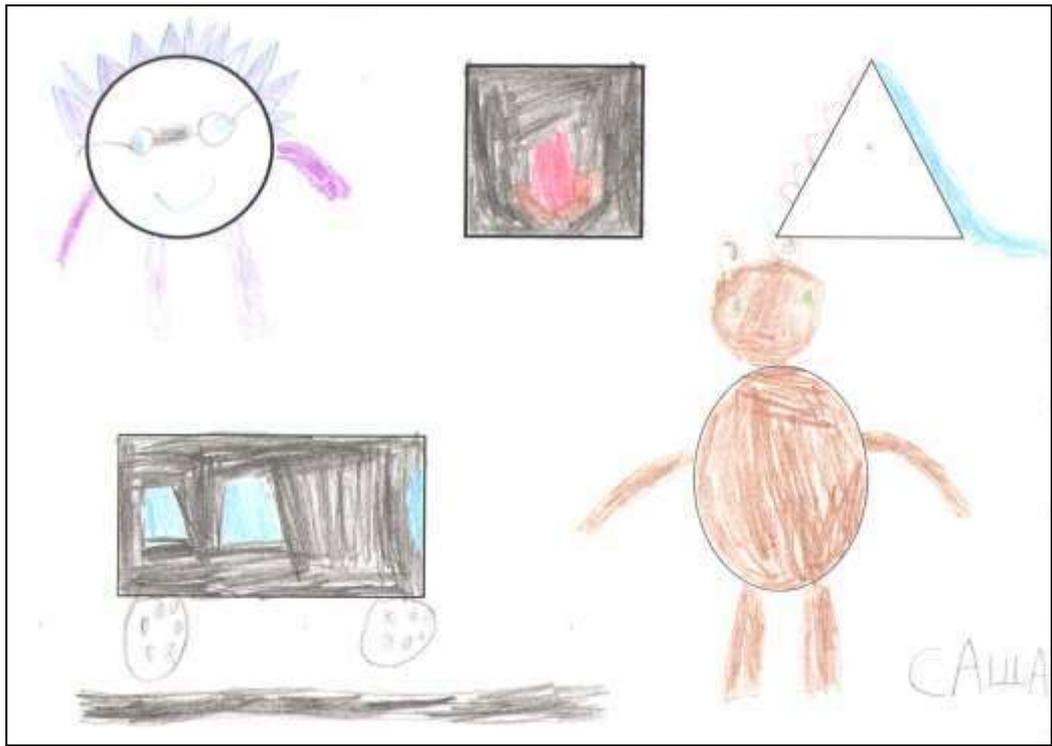
Игровое упражнение «Дорисуй предмет» (работы детей)

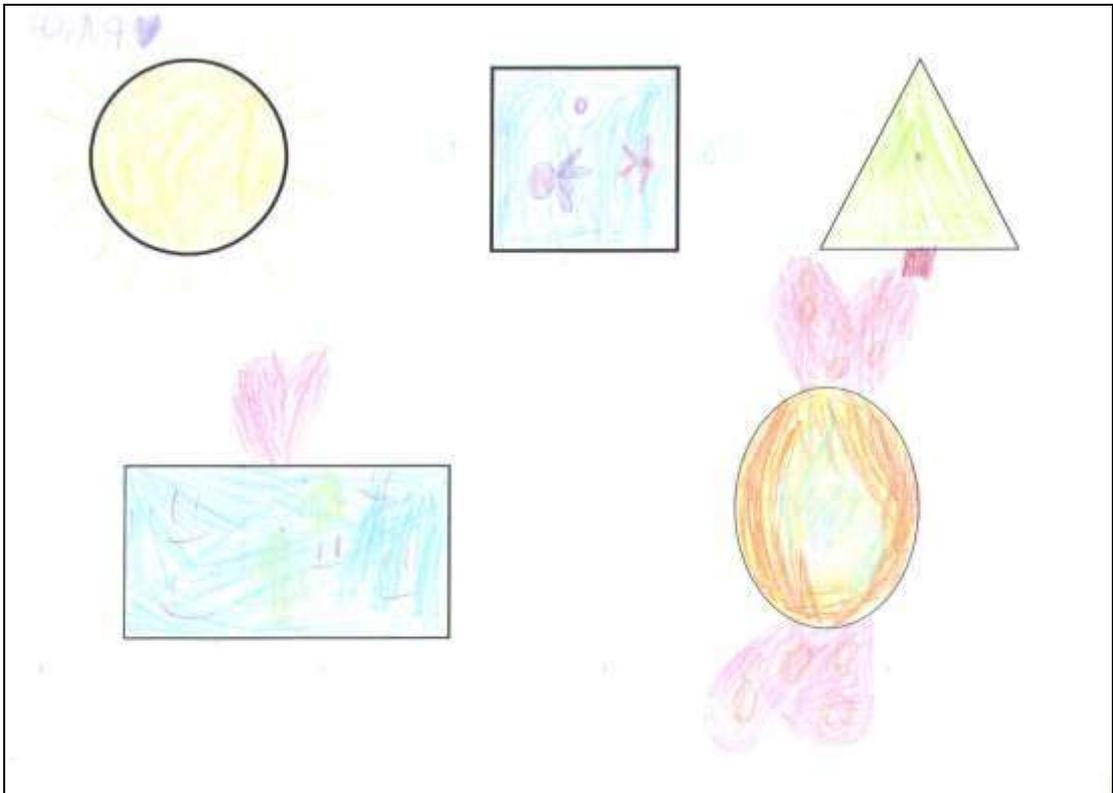
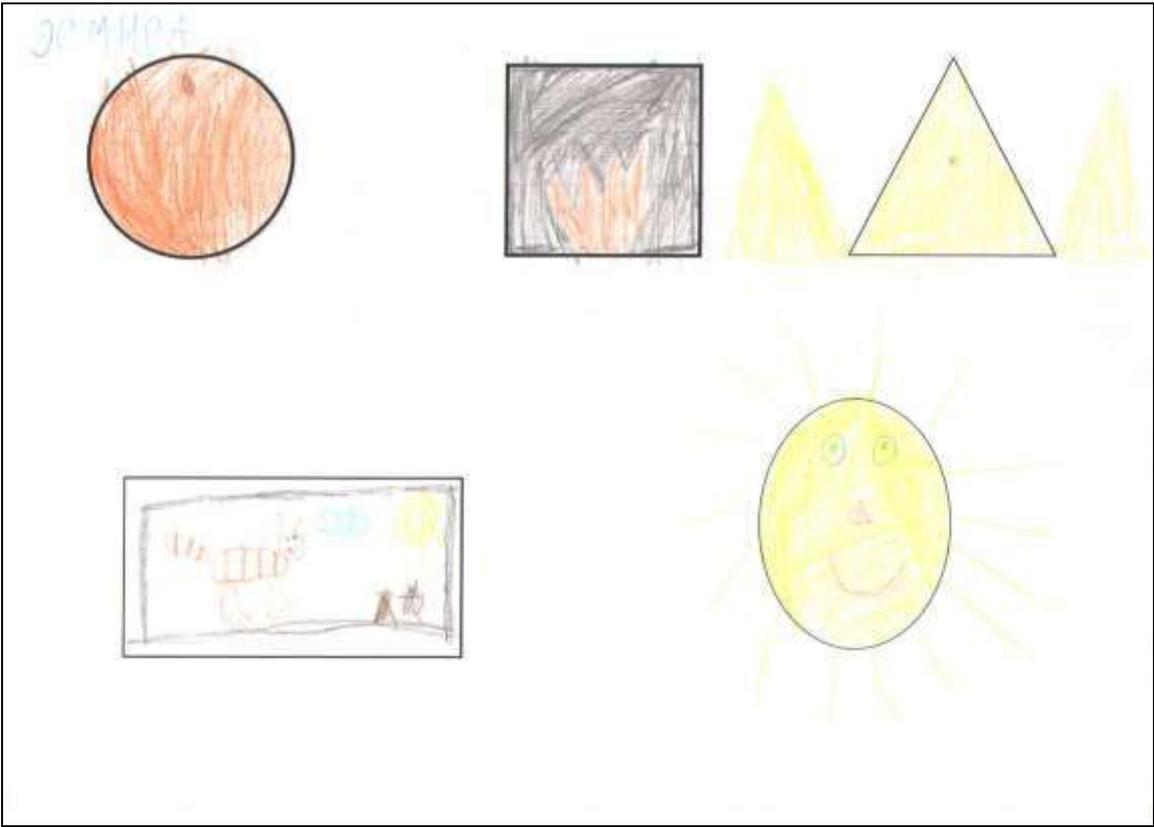




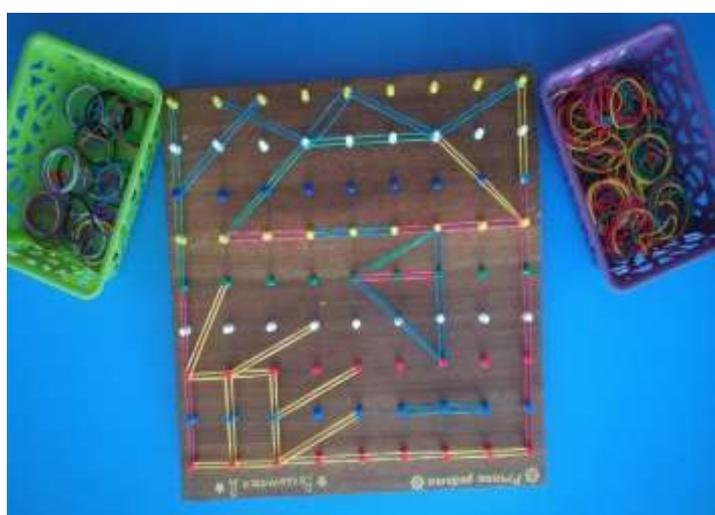








Выставка «Математических игр» и НАГРАЖДЕНИЕ









Итоговое мероприятие «Математический КВН»

