

Правительство Санкт-Петербурга
Комитет по социальной политике Санкт-Петербурга
Санкт-Петербургское Государственное Бюджетное учреждение
социальный приют для детей «Транзит»

УТВЕРЖДАЮ
Директор СПб ГБУ
социальный приют для детей «Транзит»
/М.П.Рябко/
_____ 201_ г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ
«ЗАНИМАТЕЛЬНЫЙ СЧЕТ»

на 2014-2015 учебный год

Составитель:
Карпова Татьяна Владимировна,
воспитатель

Санкт-Петербург
2014

Пояснительная записка

Рабочая программа разработана на основе дополнительной общеобразовательной программы «Занимательный счет», **целью** которой является формирование мотивации к изучению математики в соответствии возрастными особенностями, активизация мыслительной деятельности.

Задачи программы:

обучающая:

- расширять кругозор воспитанников в различных областях элементарной математики;
- научить совершать произвольные мыслительные операции;
- обучить приемам логического мышления, а также приемам анализа и синтеза;
- расширение и углубление математических представлений и понятий;
- освоить математическую терминологию, необходимую при дальнейшем обучении;

развивающая:

- развитие познавательной деятельности воспитанников;

воспитательная:

- формирование психологических качеств личности (любопытности, инициативности, трудолюбия, воли) и творческого потенциала.

Режим и формы занятий:

Возраст детей, участвующих в программе, от 6 до 17 лет.

Продолжительность программы 36 часов. Сроки реализации – по завершению программы.

Режим занятий - 1 раз в неделю.

Формы проведения занятий по предмету выбираются преподавателем исходя из целей обучения и содержания материала (решение занимательных задач, индивидуальная и самостоятельная работа, работа в парах и группах; беседы, конкурсы, игры).

Все группы детей – группы переменного состава.

Ожидаемые результаты освоения программы

Главным результатом реализации программы является усвоение воспитанниками основных базовых знаний по математике, её ключевых понятий, рациональных приемов применения знаний на практике.

Способы проверки результатов освоения программы.

Результаты освоения программы выражены в форме конкурсов, взаимных зачетов в группах.

**Учебно-тематический план
(младшая возрастная группа 6-8 лет)**

№ п/п	Тема занятия	кол-во часов		
		всего	теория	практика
1.	Вводное занятие. Знакомство детей друг с другом и педагогом. Инструктаж поведения на занятиях. Определение уровня навыка счёта.	2	1	1
2.	Игра на развитие восприятия. «Скопируй рисунок»	1	0,25	0,75
3.	Игра на развитие восприятия. «Залатай коврик»	1	0,25	0,75
4.	Игра на развитие внимания. «Расставь числа в возрастающем порядке»	1	0,25	0,75
5.	«Расставь знаки по образцу»	2	1	1
6.	Игра на развитие памяти. «Нарисуй по памяти в таком же расположении».	2	1	1
7.	«Запомни пары слов».	1	–	1
8.	Игра на развитие логического мышления. «Какой фигуры не хватает?»	1	0,25	0,75
9.	«Найди ключ к отгадке».	1	0,25	0,75
10.	Сюжетно – ролевая игра «Определи маршрут корабля»	1	0,25	0,75
11.	«Где произойдёт стыковка космических кораблей?»	2	1	1
12.	«Лучший лётчик»	1	0,25	0,75
13.	Логические задачи на раскрашивание	2	1	1
14.	Игра – путешествие «В цирке»	1	0,25	0,75
15.	«Плывём к Робинзону Крузо» (устные вычисления)	1	–	1
16.	Задачи в стихотворной форме.	1	0,25	0,75
17.	Занимательные математические игры.	2	1	1
18.	«Кому подаётся мяч?»	1	–	1
19.	Математический лабиринт «Догоника!».	1	0,25	0,75
20.	«Проведи корабли точно по курсу».	1	–	1
21.	Игра «Шифр».	1	0,5	0,5
22.	«В гостях у Золушки» (решение задач).	1	–	1
23.	Загадки-обманки.	1	–	1
24.	Первые шаги в геометрии	2	1	1
25.	Простейшие геометрические фигуры	2	1	1
26.	Цвет, форма, размер.	2	1	1
27.	Математическая эстафета.	1	–	1
	Итого	36	12	24

**Календарно–тематический план
(младшая возрастная группа 6-8 лет)**

№ п/п	кол-во часов	Тема занятия	Содержание занятия	Время изучения
1.	2	Вводное занятие. Знакомство детей друг с другом и педагогом. Инструктаж поведения на занятиях. Определение уровня навыка счёта.	<i>Теория.</i> Инструктаж поведения на занятиях Инструктаж по охране труда и технике безопасности с бумагой и ножницами. Правила внутреннего распорядка. Задачи на предстоящий учебный год. <i>Практика.</i> Знакомство детей друг с другом и педагогом. Определение уровня навыка счёта.	1 1
2.	1	Игра на развитие восприятия. «Скопируй рисунок»	<i>Теория.</i> Определение «право», «лево», пространственная ориентация. <i>Практика.</i> Упражнения на развитие внимания «Найди отличия», памяти «Нарисуй фигуру» и мелкой моторики «Одень Машу»	0,25 0,75
3.	1	Игра на развитие восприятия. «Залатай коврик»	<i>Теория.</i> Объяснения правил и условий игры. <i>Практика.</i> Упражнения на развитие невербального мышления и памяти (Раздаточный материал «Таблицы Равена»).	0,25 0,75
4.	1	Игра на развитие внимания. «Расставь числа в возрастающем порядке»	<i>Теория.</i> Больше, меньше, равно. <i>Практика.</i> Игра на развитие внимания. «Расставь числа в возрастающем порядке».	0,25 0,75
5.	2	«Расставь знаки по образцу»	<i>Теория.</i> Введение понятия «шифрование» и для чего оно применяется. <i>Практика.</i> Упражнение на развитие внимания и	1 1

			памяти «Шифровка», «Отгадай число», «Найди лишнее».	
6.	2	Игра на развитие памяти. « Нарисуй по памяти в таком же расположении».	<i>Теория.</i> Понятие о памяти. Диагностика (в игровой форме) развития кратковременной слуховой, зрительной памяти. <i>Практика.</i> Упражнения на развитие памяти и мелкой моторики. Игра «Что лишнее», «Чего не достаёт», «Застывшая фигура».	1 1
7.	1	«Запомни пары слов».	<i>Практика.</i> Упражнения на развитие ассоциативной памяти. Разучивание четверостиший, рисование на запоминание.	1
8.	1	Игра на развитие логического мышления. «Какой фигуры не хватает?»	<i>Практика.</i> Развитие словесно - логического мышления и памяти. Упражнения на развитие логического мышления «Какой фигуры не хватает?», «Что спрятано в рисунке?» «Продолжи рисунок»	1
9.	1	«Найди ключ к отгадке».	<i>Теория.</i> Что такое ребус и как его отгадывать. <i>Практика.</i> Решение ребусов.	0,25 0,75
10.	1	Сюжетно – ролевая игра «Определи маршрут корабля»	<i>Теория.</i> Введение понятия «путь», «маршрут», «скорость». <i>Практика.</i> Игра по станциям: развитие мышления, мелкой моторики.	0,25 0,75
11.	2	«Где произойдёт стыковка космических кораблей?»	<i>Теория.</i> Сложение, вычитание. <i>Практика.</i> Упражнения на развитие навыков счета до 10. Игра «Где произойдёт стыковка космических кораблей?»	1 1

12.	1	«Лучший лётчик»	<i>Теория.</i> Повторение право- лево, верх-низ. <i>Практика.</i> Отработка навыков пространственной ориентации, графический диктант.	0,25 0,75
13.	2	Логические задачи на раскрашивание	<i>Теория.</i> Повторение темы сложение, вычитание. <i>Практика.</i> Отработка навыков устного счета, развитие мелкой моторики, Игра «Посчитай и раскрась»	1 1
14.	1	Игра – путешествие «В цирке»	<i>Теория.</i> Объяснение условий проведения игры. <i>Практика.</i> Игра по станциям: развивающие упражнения.	0,25 0,75
15.	1	«Плывём к Робинзону Крузо» (устные вычисления)	<i>Практика.</i> Упражнения на развитие логического мышления и отработка навыков устного счета	1
16.	1	Задачи в стихотворной форме.	<i>Теория.</i> Синквейн – что это, способы стихосложения. <i>Практика.</i> Построение задач в стихотворной форме. Рисование задач.	0,25 0,75
17.	2	Занимательные математические игры.	<i>Теория.</i> Понятие лабиринт, для чего он нужен. <i>Практика.</i> Развивающие математические упражнения «Лабиринт», игры со спичками.	1 1
18.	1	«Кому подаётся мяч?»	<i>Практика.</i> Упражнения на развитие логического мышления и мелкой моторики.	1
19.	1	Математический лабиринт «Догони- ка!».	<i>Теория.</i> Повторение понятия «Лабиринт», как решать лабиринты. <i>Практика.</i> Отработка навыков работы с лабиринтами «Чья это вещь?», «Как пройти к принцессе?»	0,25 0,75

20.	1	«Проведи корабли точно по курсу».		1
21.	1	Игра «Шифр».	<i>Теория.</i> Повторение понятий шифр. <i>Практика.</i> Упражнения на развитие внимания и памяти. Упражнение «Прочитай фразу», «Кто быстрее».	0,5 0,5
22.	1	«В гостях у Золушки» (решение задач).	<i>Практика.</i> Упражнения на развитие логического мышления, памяти и мелкой моторики. Упражнения «Посчитай посуду», «Кто спрятался в рисунке?» «Правильно ли нарисовал художник»	1
23.	1	Загадки-обманки.	<i>Практика.</i> Упражнения на развитие словесно – логического мышления. Математические загадки.	1
24.	2	Первые шаги в геометрии	<i>Теория.</i> Простейшие геометрические фигуры: точка, отрезок, прямая. <i>Практика.</i> Отработка навыков построения отрезков и прямых с помощью линейки.	1 1
25.	2	Простейшие геометрические фигуры	<i>Теория.</i> Простейшие геометрические фигуры: четырехугольники, треугольники, окружности. <i>Практика.</i> Отработка навыков построения геометрических фигур. Игры на построение.	1 1
26.	2	Цвет, форма, размер.	<i>Теория.</i> Знакомство с понятиями «Цвет», «форма», «размер». <i>Практика.</i> Упражнения отработку навыков определения признаков фигур. Упражнение «Мозаика».	1 1

27.	1	Математическая эстафета.	<i>Практика.</i> Заключительная эстафета на отработку учебных навыков и развитие группового взаимодействия.	1
-----	---	--------------------------	---	---

**Учебно-тематический план
(средняя возрастная группа 8-10 лет)**

№ п/п	Тема занятия	кол-во часов		
		всего	теория	практика
1.	Вводное занятие. Математические игры, лабиринты, кроссворды.	2	1	1
2.	Из истории чисел. Арифметика каменного века. Бесконечность натуральных чисел. Живая счетная машина.	2	1	1
3.	Логические задания с числами и цифрами (магические квадраты, цепочки, закономерности).	2	1	1
4.	Старинные меры измерений.	1	0,25	0,75
5.	Длина. Придумывание новых мерок. Измерение, исследовательская работа.	1	0,25	0,75
6.	Первые шаги в геометрии	1	0,25	0,75
7.	Простейшие геометрические фигуры	1	0,25	0,75
8.	Конструирование предметов из геометрических фигур	1	0,25	0,75
9.	Куб и его свойства.	2	1	1
10.	Решаем логические задачи со спичками.	2	1	1
11.	Зашифрованная переписка.	2	1	1
12.	Математические игры.	2	1	1
13.	Числовой луч.	1	0,25	0,75
14.	Координаты на луче.	1	0,25	0,75
15.	Математический лабиринт «Остров сокровищ».	1	0,25	0,75
16.	Конкурс знатоков математики.	1	0,25	0,75
17.	Необычные приёмы устных вычислений.	1	0,25	0,75
18.	Отгадай задуманное число.	1	0,25	0,75
19.	Конструирование фигур, раскраска и сгибание геометрических фигур.	2	1	1
20.	Китайская головоломка «Танграм.»	1	0,25	0,75
21.	Сюжетные задачи.	2	1	1
22.	Задачи в стихах.	1	0,25	0,75
23.	Реши ребус.	1	0,25	0,75
24.	Японские головоломки «Судоку»	2	1	1

25.	Итоговое занятие. Игра “Велогонка”.	2	1	1
	Итого:	36	14,5	21,5

**Календарно – тематический план
(средняя возрастная группа 8-10 лет)**

№ п/п	Кол-во часов	Тема занятия	Содержание занятия	Время на изучение
1.	2	Вводное занятие. Математические игры, лабиринты, кроссворды.	<i>Теория.</i> Инструктаж поведения на занятиях Инструктаж по охране труда и технике безопасности с бумагой и ножницами. Правила внутреннего распорядка. Задачи на предстоящий учебный год. <i>Практика.</i> Упражнения на развитие внимания, памяти, логического мышления	1 1
2.	2	Из истории чисел. Арифметика каменного века. Бесконечность натуральных чисел. Живая счетная машина.	<i>Теория.</i> Знакомство с историей: арифметика каменного века. Натуральные числа, бесконечность натуральных чисел. Живая счетная машина. <i>Практика.</i> Развивающие упражнения на запись числа старинными способами.	1 1
3.	2	Логические задания с числами и цифрами (магические квадраты, цепочки, закономерности).	<i>Теория.</i> Числовые ряды. Применение числовых рядов в жизни. <i>Практика.</i> Упражнения на нахождения закономерностей построения числовых рядов.	1 1
4.	1	Старинные меры измерений.	<i>Теория.</i> Знакомство со старинными мерами длины. <i>Практика.</i> Решение задач	0,25 0,75

			на соотношение старых и новых мер длины.	
5.	1	Длина. Придумывание новых мерок. Измерение, исследовательская работа.	<i>Теория.</i> Повторение старинных мер длины. <i>Практика.</i> Исследовательская работа: придумать новую меру длины, соотнести ее с единицами СИ, измерить с ее помощью предметы	0,25 0,75
6.	1	Первые шаги в геометрии	<i>Теория.</i> Ввести понятие «Геометрия», познакомить с историей возникновения науки и ее основоположниками. <i>Практика.</i> Упражнения на построение простейших фигур: ромб, квадрат, треугольник.	0,25 0,75
7.	1	Простейшие геометрические фигуры	<i>Теория.</i> Знакомство геометрическими фигурами. Упражнения на отработку навыков построения простейших геометрических фигур с использованием циркуля и линейки: Круг, овал, полукруг, параллелограмм, трапеция.	0,25 0,75
8.	1	Конструирование предметов из геометрических фигур	<i>Теория.</i> Геометрия вокруг нас. <i>Практика.</i> Аппликации с использованием геометрических фигур	0,25 0,75
9.	2	Куб и его свойства.	<i>Теория.</i> Познакомить кубом - объемной геометрической фигурой и его свойствами. <i>Практика.</i> Упражнения на построение пространственных геометрических фигур.	1 1
10.	2	Решаем логические задачи со спичками.	<i>Теория.</i> Правильные многоугольники. Использование правильных	1

			многоугольников в жизни. <i>Практика.</i> Решение упражнений со спичками на развитие логического мышления.	1
11.	2	Зашифрованная переписка.	<i>Теория.</i> Познакомить с понятиями «Шифр» и «шифрование», применение в жизни. <i>Практика.</i> Упражнения «Шифровка» на развитие логического мышления, памяти и мелкой моторики	1 1
12.	2	Математические игры.	<i>Теория.</i> Понятие памяти, логического мышления. Что необходимо делать для развития памяти и мышления. Диагностика развития памяти и мышления. <i>Практика.</i> Упражнения «Шифровка» на определение устойчивости внимания. Упражнения «Лабиринты», «Недостающие предметы», «Определи по контуру», «Найди отличия» на развитие мышления, памяти и внимания	1 1
13.	1	Числовой луч.	<i>Теория.</i> Познакомить с понятиями «числовой луч», «единичный отрезок», «координата». <i>Практика.</i> Отработка навыков построения числовых лучей и определения координаты точки на луче.	0,25 0,75
14.	1	Координаты на луче.	<i>Теория.</i> Повторение темы «координатный луч». <i>Практика.</i> Решение упражнений на построение координатного луча.	0,25 0,75
15.		Математический	<i>Теория.</i> Что такое лабиринт,	0,25

	1	лабиринт «Остров сокровищ».	где они встречаются. <i>Практика.</i> Развитие пространственной ориентации, упражнения на прохождение лабиринтов.	0,75
16.	1	Конкурс знатоков математики.	<i>Теория.</i> Ознакомление с правилами проведения конкурса. <i>Практика.</i> Упражнения на развитие логического мышления, отработка навыков устного счета, развитие навыком группового взаимодействия.	0,25 0,75
17.	1	Необычные приёмы устных вычислений.	<i>Теория.</i> Ознакомление с необычными приемами вычисления. <i>Практика.</i> Исследовательская работа: применение необычных приёмов в устных и письменных вычислениях.	0,25 0,75
18.	1	Отгадай задуманное число.	<i>Теория.</i> Виды математических головоломок, для чего они нужны. <i>Практика.</i> Упражнения, содержащие головоломки, на развитие логического мышления.	0,25 0,75
19.	2	Конструирование фигур, раскраска и сгибание геометрических фигур.	<i>Теория.</i> Знакомство с пространственными геометрическими фигурами и их особенностями. <i>Практика.</i> Конструирование пространственных геометрических фигур с использованием разверстки «Куб».	1 1
20.	1	Китайская головоломка «Танграм.»	<i>Теория.</i> Танграм – вид математического ребуса, история возникновения и правила решения.	0,25 0,75

			<i>Практика.</i> Упражнения с применением танграм на развитие логического и графического мышления.	
21.	2	Сюжетные задачи.	<i>Теория.</i> Основные правила нахождения решения текстовых задач. <i>Практика.</i> Решение сюжетных задач, развитие словесно - логического мышления.	1 1
22.	1	Задачи в стихах.	<i>Теория.</i> Синквейн – что это, способы стихосложения. <i>Практика.</i> Построение задач в стихотворной форме.	0,25 0,75
23.	1	Реши ребус.	<i>Теория.</i> Что такое ребус и как его отгадывать. <i>Практика.</i> Решение ребусов.	0,25 0,75
24.	2	Японские головоломки «Судоку»	<i>Теория.</i> Судоку. История возникновения, правила решения судоку. <i>Практика.</i> Упражнения на решения судоку.	1 1
25.	2	Итоговое занятие. Игра “Велогонка”.	<i>Теория.</i> Повторение основных понятий и тем. <i>Практика.</i> Игра по станциям. Заключительная эстафета на отработку учебных навыков и развитие группового взаимодействия.	1 1

**Учебно-тематический план
(старшая возрастная группа 10-17 лет)**

№ п/п	Тема занятия	кол-во часов		
		всего	теория	практика
1.	Что дала математика людям? Зачем ее изучать? Когда она родилась, и что явилось причиной ее возникновения?	2	1	1
2.	Старинные системы записи чисел. Упражнения, игры, задачи	2	1	1
3.	Бесконечный ряд загадок. Упражнения, игры, задачи	1	–	1
4.	Отважный путешественник. Решение задач на нахождение скорости, времени и расстояния.	2	1	1
5.	Магические квадраты. Нахождение площади фигур.	2	1	1
6.	Волшебный куб. Нахождение объёма фигур	2	1	1
7.	Решение задач на развитие смекалки и сообразительности.	1	–	1
8.	Знакомство с занимательной математической литературой. Старинные меры длины.	1	0,25	0,75
9.	Игра «Верить или нет».	1	–	1
10.	Математический КВН. Решение ребусов и логических задач.	1	–	1
11.	Математические фокусы.	1	–	1
12.	Головоломки со спичками.	1	–	1
13.	Конструирование фигур, раскраска и сгибание геометрических фигур.	2	1	1
14.	Открытие нуля. Загадки-смекалки.	1	0,25	0,75
15.	Задачи в стихах.	1	0,25	0,75
16.	Игры на развитие наблюдательности. Прикидка суммы и разности при работе с многозначными числами.	1	–	1
17.	Японские головоломки «Судоку»	2	1	1
18.	Система координат. Координаты точки на плоскости.	2	1	1
19.	Игра «морской бой».	1	–	1
20.	Конкурс «Составь рисунок (задай координаты)»	2	1	1
21.	Игра «Цифры в буквах».	1	–	1
22.	Китайская головоломка «Танграм»	2	1	1
23.	Парадоксы логики.	1	0,25	0,75
24.	Отгадывание ребусов	1	0,25	0,75
25.	Интеллектуальный марафон.	1	–	1
	Итого:	36	11,25	24,75

			нахождение площади фигур.	
6.	1	Волшебный куб. Нахождение объёма фигур	<i>Теория.</i> Пространственная геометрическая фигура – куб, его свойства. Объем. <i>Практика.</i> Задачи на вычисление объёма фигур.	1 1
7.	1	Решение задач на развитие смекалки и сообразительности.	<i>Практика.</i> Решение задач на развитие смекалки и сообразительности.	1
8.	1	Знакомство с занимательной математической литературой. Старинные меры длины.	<i>Теория.</i> Старинные меры длины. Знакомство со старорусскими мерами длины «Сажень», «Вершок», «Аршин» и т.д. <i>Практика.</i> Решение задач на соотношение старых и новых мер длины.	0,25 0,75
9.	1	Игра «Верись или нет».	<i>Практика.</i> Решение упражнений на развитие словесно – логического мышления.	1
10.	1	Математический КВН. Решение ребусов и логических задач.	<i>Практика.</i> Упражнения на развитие памяти, внимания, скорости переключения, словесно – логического мышления.	1
11.	1	Математические фокусы.	<i>Практика.</i> Решение задач на развитие смекалки и сообразительности.	1
12.	1	Головоломки со спичками.	<i>Практика.</i> Решение упражнений на развитие логического и пространственного мышления. Задачи со спичками.	1
13.	2	Конструирование фигур, раскраска и сгибание геометрических фигур.	<i>Теория.</i> Знакомство с пространственными геометрическими фигурами и их особенностями. <i>Практика.</i> Конструирование пространственных геометрических фигур с использованием разверстки «Куб», «Октаэдр» и т.д.	1 1

14.	1	Открытие нуля. Загадки-смекалки.	<i>Теория.</i> Математика вокруг нас. Немного истории: открытие нуля. <i>Практика.</i> Загадки – смекалки, на развитие логического мышления и сообразительности.	0,25 0,75
15.	1	Задачи в стихах.	<i>Теория.</i> Синквейн – что это, способы стихосложения. <i>Практика.</i> Построение задач в стихотворной форме	0,25 0,75
16.	1	Игры на развитие наблюдательности. Прикидка суммы и разности при работе с многозначными числами.	<i>Практика.</i> Игры на развитие наблюдательности. Прикидка суммы и разности при работе с многозначными числами	1
17.	2	Японские головоломки «Судоку»	<i>Теория.</i> Судоку. История возникновения, правила решения судоку. <i>Практика.</i> Упражнения на решения судоку.	1 1
18.	2	Система координат. Координаты точки на плоскости.	<i>Теория.</i> Система координат. Координаты точки на плоскости. <i>Практика.</i> Решение упражнений на построение по заданным координатам	1 1
19.	1	Игра «морской бой».	<i>Практика.</i> Упражнения на закрепление. Игра «Морской бой».	1
20.	2	Конкурс «Составь рисунок (задай координаты)»	<i>Теория.</i> Повторение темы «Координатная плоскость». <i>Практика.</i> Творческая работа: создай рисунок по точкам и задай их координаты	1 1
21.	1	Игра «Цифры в буквах».	<i>Практика.</i> Игра «Цифры в буквах» на развитие смекалки и сообразительности	1
22.		Китайская головоломка «Танграм»	<i>Теория.</i> Танграм – вид математического ребуса, история возникновения и	1

	2		правила решения. <i>Практика.</i> Упражнения с применением танграм на развитие логического и графического мышления.	1
23.	1	Парадоксы логики.	<i>Теория.</i> Познакомить с понятием «Парадокс» и историей его возникновения. <i>Практика.</i> Разобрать примеры парадоксов «Лжец» и «О парикмахере».	0,25 0,75
24.	1	Отгадывание ребусов	<i>Теория.</i> Что такое ребус и как его отгадывать. <i>Практика.</i> Решение ребусов.	0,25 0,75
25.	1	Интеллектуальный марафон.	<i>Практика.</i> Конкурсная программа на развитие познавательного интереса и отработку учебных навыков.	1

Методическое и материально-техническое обеспечение

На занятиях используются игры, кроссворды, загадки, логические задачи. Применяется мультимедийное сопровождение с показом картинок, слайдов, презентаций.