

Администрация Советского городского округа
муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад общеразвивающего вида №14 «Аленушка»

Согласовано
педагогический совет
протокол № 1
«28» 08 2019 г

Утверждаю
заведующий МАДОУ №14
И.А. Злобина
Приказ № 47
«28» 08 2019 г



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-педагогической направленности «Веселая математика»

Возраст учащихся 4-5, 5-6 лет
Срок реализации: 64 часа

Автор-составитель:
Шинкарева Светлана Сергеевна
воспитатель МАДОУ №14

г. Советск, 2019г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Веселая математика» имеет социально-педагогическую направленность.

Актуальность программы заключается в потребности детей в овладении элементарными математическими представлениями и формировании основ логического мышления и познавательных способностей в дошкольном возрасте.

Отличительные особенности программы - педагогическая технология, на которой строится математическое образование, предусматривает знакомство детей с математическими понятиями на основе деятельного подхода, когда новое знание дается не в готовом виде, а постигается ими путем самостоятельного анализа, сравнения, выявления существенных признаков. Программа предназначена для коллективной работы с детьми. Но упражнения рассчитаны на осуществление индивидуального и дифференцированного подхода к обучению детей с разным уровнем подготовки и разными способностями.

Адресат программы - дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Веселая математика» предназначена для детей 4-5, 5-6 лет, посещающих МАДОУ №14.

Объем и сроки освоения программы

Срок освоения программы – 64 часов.

Форма обучения – очная

Особенности организации образовательного процесса

Набор детей свободный. Программа предусматривает индивидуальные, групповые, фронтальные формы работы с детьми. Состав группы до 15 человек.

Режим занятий, периодичность и продолжительность

Программа предназначена для детей среднего и старшего дошкольного возраста.

Срок реализации программы: 2 года.

1 год обучения – дети с 4 до 5 лет. 2 год обучения – дети с 5 до 6 лет. Занятия осуществляются 1 раз в неделю. Продолжительность занятия: 1 год обучения – 20 – 25 минут. 2 год обучения – 25 – 30 минут. Общее количество часов в один период обучения – 36. Общее количество часов, запланированное программой – 64. Возраст: 4-5 лет. Длительность занятий: 20 минут. Возраст: 5-6 лет. Длительность занятий: 25 минут.

Педагогическая целесообразность

Обучение математике в дошкольном возрасте является своевременным, носит общеразвивающий характер, оказывает влияние на развитие любознательности, познавательной активности, мыслительной деятельности, формирование системы элементарных знаний о предметах и явлениях окружающей жизни, обеспечивая тем самым готовность к обучению в школе. В дошкольном возрасте необходимо сформировать основные элементы познавательной деятельности: запас

знаний, умений и навыков, основные мыслительные операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация), умение понимать суть учебной задачи и выполнять ее самостоятельно, умение осуществлять самоконтроль, планировать, способность к саморегуляции поведения и воли для выполнения поставленных задач, развивать мелкую моторику и зрительно-двигательную координацию. Последовательность изучения соответствует возрастным особенностям детей дошкольного возраста.

Практическая значимость

В результате освоения программы, учащиеся освоят практические навыки по темам и должны знать: названия и последовательность чисел от 1 до 5; - цифры от 1 до 5; названия геометрических фигур; название дней недели, частей суток, текущий месяц. Воспитанники должны уметь: считать предметы в пределах 5; - решать элементарные задачи в пределах 5; сравнивать, группировать предметы по размеру, цвету, форме; определять количественное соотношение двух групп предметов; понимать конкретный смысл слов: больше-меньше; столько же; различать и называть круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал; различать части суток; правую и левую руки; называть числа в прямом и обратном порядке; свободно контактировать друг с другом и педагогом.

Ведущие теоретические идеи

Ведущая идея данной программы – создание современной практико-ориентированной образовательной среды, позволяющей эффективно реализовывать математические навыки.

Цель: Развитие логического мышления и познавательных способностей.

Задачи:

Образовательные: учить практическим действиям сравнения, счета, вычислений в пределах 10, измерения, классификации; формировать представления детей об отношениях, зависимостях объектов по размеру, количеству, величине, форме, расположению в пространстве и во времени.; формирование приемов умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия).
Развивающие: развивать внимание, речь, память, воображение; развивать мыслительную деятельность, логику; развивать способность самостоятельно решать доступные творческие задачи - занимательные, практические, игровые.

Воспитательные: способствовать воспитанию у детей интереса к процессу познания, желание преодолевать трудности; способствовать воспитанию интеллектуальной культуры личности на основе овладения навыками учебной деятельности. На решение этих задач ориентированы педагогические условия: игровые методы и приёмы обучения.

Принципы отбора содержания

- Личностно – ориентированный характер обучения. Отбор содержания, отвечающего интересам и уровню развития учащихся данного возраста, учет психологических и индивидуальных способностей детей. Регулировка темпа и качества овладения материалом, а также индивидуальной посильной учебной на-

грузки учащихся;

- принцип комплексной реализации целей: развивающей, воспитательной, образовательной;
- принцип доступности;
- принцип наглядности.

Основные формы и методы

Ведущей формой организации образовательного процесса являются групповые занятия. Формы проведения образовательной деятельности самые разнообразные: игра, путешествие, спектакль, встреча со сказочным героем, соревнование, конкурс, заочная экскурсия и т.п.

Образовательная деятельность, может включать в себя:

- организационный момент;
- разминку;
- упражнения на повторение, закрепление предыдущего материала;
- введение нового материала;
- тренировочные упражнения;
- подведение итогов.

Планируемые результаты

Результатом образовательной программы будет освоение 7 основных тем изучаемых в следующей последовательности: свойства предметов; ориентирование во времени; ориентировка в пространстве; геометрические фигуры; количество и счёт; задачи на логическое мышление; решение задач на сложение и вычитание в пределах 5.

Механизм оценивания образовательных результатов.

Способом определения результативности реализации данной программы является наблюдение в процессе открытых занятий, участие детей в открытых мероприятиях. Для проверки знаний ребенка используются следующие методы: беседа, игра, игровые ситуации, тестирование. Большое значение имеет наблюдение за ребенком на занятии: проявление им интереса к математике, желания заниматься.

Форма подведения образовательных результатов.

Проведение открытого занятия для родителей и педагогов; оформление презентаций по кружковой работе; развлечения, КВН.

**Учебный план
1 период обучения**

№п/п	Название раздела	Количество часов	Формы контроля
1	Геометрические фигуры и тела	9	Наблюдение, опрос
2	Логические блоки Дьенеша	11	Игровые ситуации, тесты
3	Числа и цифры. Операции над ними.	4	Наблюдение, опрос
4	Цветные счётные палочки Кюизенера	8	Беседа
	итого	32	

Задачи первого периода обучения

Образовательные: формирование мотивации учения, ориентированной на удовлетворении познавательных интересов, радость творчества.
Развивающие: развивать образное мышление (ощущения, восприятия, представления).

Воспитательные: воспитывать мотивационно-волевые качества ребенка: умение преодолеть препятствия при достижении цели.

**Учебный план
2 период обучения**

№п/п	Название раздела	Количество часов	Формы контроля
1	«Чудо-кубики» (развивающая игра «Сложи узор»)	4	Наблюдение, опрос
2	Играем с логическими блоками (логические блоки Дьенеша)	6	Игровые ситуации, тесты
3	«Волшебные палочки» (игры со счетными палочками)	4	Наблюдение, опрос
4	«Сложи целое» (логические игры «Монгольская игра» «Колумбово яйцо» «Танграм»)	3	Игровые ситуации
5	«Цветные счетные палочки»	8	Творческое зада-

	(игры с счетными палочками Кюизенера)		ние
6	«Волшебный круг» (логическая игра « волшебный круг»)	3	Игровые ситуа- ции
7	«Ориентировка в пространст- ве» (лабиринты, план- схемы)	4	Игровые ситуа- ции
	итого	32	

Задачи второго периода обучения.

Образовательные: формирование приемов умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия).

Развивающие: развивать творческие способности, фантазии, воображения; развитие речи, умение высказывать и обосновывать свои суждения; увеличение объёма памяти и внимания.

Воспитательные: воспитание интереса к предмету и процессу обучения в целом.

Календарный учебный график

Содержание	Первый год обучения	Второй год обучения
Начало учебного периода	1 октября	1 октября
Окончание учебного периода	31 мая	31 мая
Всего недель учебных	32	32
Каникулы	2 неделя января (занятия проводятся)	2 неделя января (занятия проводятся)
Летний оздоровительный период	С 1 июня по 31 августа	С 1 июня по 31 августа
Дополнительные дни отдыха, связанные с государственными праздниками	4 ноября –День народного единства; Январь –Новогодние праздники, Рождество; 23 февраля –День защитника Отечества; 8 марта- Международный женский день; 1-2 мая Праздник Весны и Труда; 9 мая –День Победы	4 ноября –День народного единства; Январь –Новогодние праздники, Рождество; 23 февраля –День защитника Отечества; 8 марта- Международный женский день; 1-2 мая Праздник Весны и Труда; 9 мая –День Победы
Количество учебных дней в неделю	1 день	1 день
Продолжительность занятия	20 мин	25 мин

Рабочая программа для детей 4-5 лет

Тематический раздел	№ п/п	Тема. Программное содержание	Методы и приемы	Материалы и оборудование
Геометрические фигуры и тела	1	Тема: «Мы-фигуры» Различение, называние геометрических фигур. Развитие умения анализировать, сравнивать, осуществлять последовательность действий. Развитие комбинаторных способностей.	1. Игра «Составь фигуру». 2. Игра «Найди такой же».	1. Набор кругов и квадратов разного размера. 2. Набор из 4-5 геометрических фигур.
	2	Тема: «Превращение фигур» Развитие умения анализировать, сравнивать; различать геометрические фигуры, определение их цвета, расположения.	1. Игра «Скажи наоборот». 2. Игра «Составь узор». 3. Игра «Собери бусы»	1. Наборы кругов и квадратов разного цвета. 2. Силуэты шорт, имеющих 2-3 узора. 3. Набор геометрических фигур.
	3	Тема: «Наши ручки» Освоение умения различать правую и левую руку. Развитие умения составлять целое из частей.	1. Игра с осенними листочками. 2. Игра «Сложи листик».	1. Осенние листики двух цветов. 2. Листочки, разрезанные на четыре части.
	4	Тема: «Веселые сутки» Освоение умений различать части суток: день, ночь, вечер, утро, пользуясь цветовыми моделями. Развитие умения составлять целое из частей.	1. Упражнение «Когда это бывает?» 2. Цветная модель частей суток 3. Игра «Составь квадрат».	1. Модели частей суток. 2. Квадраты с контурной схемой разреза.
	5	Тема: «Волшебная цепочка» Освоение умений группировать геометрические фигуры, включая треугольник по форме. Освоение последовательности действий, умения учитывать размер фигур при составлении цепочек.	1. Игра «Проведи дорожки». 2. Игра «Составь узор». 3. Составь цепочку из геометрических фигур.	1. Листы бумаги с нарисованными геометрическими фигурами 3-х размеров (круги, квадраты). 2. Круги, разрезанные на 4 части. 3. По 5 квадратов и кругов

				разного размера.
	6	Тема: «Подбери пару» Умение называть и различать геометрические фигуры, находить сходство и различие. Развитие памяти и пространственного воображения.	1. Игра «Подбери пару». 2. Игра «Чем похожи, чем отличаются?». 3. Игра «Уголки».	1. Карточки с геометрическими фигурами. 2. Логические задачи. 3. Игра «Уголки».
	7	Тема: «Найди меня» Развитие смекалки, сообразительности, умения видеть характерные признаки предметов, выделять, обследовать и называть круг, квадрат, треугольник и прямоугольник по двум признакам.	1. План комнаты с обозначением основных ориентиров. 2. Игра «На что похоже?» 3. Игра «Зашей юбку».	1. План комнаты. 2. Юбка с отверстиями в форме геометрических фигур. 3. Предметные картинки.
	8	Тема: «Где кубик?» Различение шара, куба. Развитие умения анализировать предметы по признакам: цвет, форма, величина.	1. Игра «Прокати до ворот». 2. Игра «Найди лишнюю фигуру».	1. Мяч, кубик. 2. Карточки с изображением геометрических фигур разного цвета, размера, формы.
	9	Тема: «Найди по описанию» Освоение умения выделять основные признаки предметов: цвет, форму, величину. Нахождение предметов с заданными свойствами.	1. Игра «Повтори за мной». 2. Игра «Геометрическое лото». 3. Игра «Составь из палочек».	1. Карточки с изображением геометрических фигур. 2. Счетные палочки. 3. Картинки-связки.
Логические блоки Дьенеша	1	Тема: «Шифровка» Упражнять в умении анализировать и выявлять свойства и их отсутствие, пользоваться знаками-символами.	1. Игра «Помоги муравьишкам». 2. Игра «Кто скорее пройдет свой лабиринт».	1. Набор логических блоков. 2. Мешочки по числу детей. 3. Лабиринты.
	2	Тема: «Пройдем свой лабиринт» Развитие образного воображения, логики мышления, памяти. Освоение умений ориентироваться на листе бумаги. Продолжать учить детей выявлять свойства и их отсутствие.	1. Игра «Справа, как слева». 2. Игра «Кто быстрее пройдет свой лабиринт». 3. Игра «Что сначала, что потом». 4. Игра «Угадай-ка».	1. Лабиринты. 2. Предметные картинки. 3. Логические блоки Дьенеша. 4. Образная игрушка.
	3	Тема: «Найдем клад» Различение и нахождение	1. Игра «Собери цепочку». 2. Игра «Подумай и	1. Карточки - схемы цепочек.

	геометрических фигур. Умение видеть последовательность развёртывания действий. Продолжать учить выявлять свойства и их отсутствие.	закрась». 3. Игра «Найди клад».	2. Фломастеры. 3. Блоки Дьенеша. 4. Круги из бумаги.
4	Тема: «Найдем отличия» Развивать воображение, умение видеть характерные признаки предметов, сравнивать. Продолжать учить анализировать, находить предметы с одинаковыми свойствами.	1. Игровое упражнение «Кто назовёт как можно больше отличий». 2. Игра «Дорожки».	1. Картинки на нахождение сходств и отличий. 2. Блоки Дьенеша. 3. Тридомика.
5	Тема: «Учимся думать» Продолжать учить анализировать, сравнивать объекты с одинаковыми и разными свойствами. Развитие смекалки, фантазии, умения рассуждать.	1. Игра «Домино». 2. Работы с рабочими листами из книги «Учимся думать».	1. Блоки Дьенеша. 2. Рабочие листы из книги «Учимся думать».
6	Тема: «Составь картинку» Упражнять в умении анализировать, сравнивать, находить объекты с одинаковыми и разными свойствами. Развитие внимания, творческого мышления.	1. Работа с блоками Дьенеша. 2. Игра «Составь картинку».	1. Блоки Дьенеша. 2. Картинки, разрезанные на 4-5 частей. 3. Рабочие листы из тетради «Учимся думать».
7	Тема: «Волшебные фигуры» Учить детей ориентироваться на знаки-символы свойств. Развитие аналитического восприятия, творческого мышления.	1. Игра «Где чей гараж?». 2. Игра «Волшебные фигуры». 3. Игра «Дорисуй и сосчитай».	1. Блоки Дьенеша. 2. Геометрические фигуры. 3. Рабочие листы из книги «Учимся думать».
8	Тема: «Сложи узор» Продолжать упражнять детей в ориентировании на знаки-символы. Развитие комбинаторных способностей, логики мышления.	1. Игра «Засели домик». 2. Игра «Какая фигура следующая?» 3. Игра «Сложи узор».	1. Блоки Дьенеша. 2. Карточки с изображением домиков. 3. Геометрические фигуры. 4. Рабочие листы из тетради «Учимся думать».
9	Тема: «Собери цепочку» Различение и нахождение	1. Игра «Собери цепочку». 2. Игра с обручем.	1. Карточки - схемы цепочек. 2. Обруч.

		геометрических фигур. Развивать умение выделять несколько признаков (цвет, форму, размер).	3. Игра «Подумай и закрась».	2. Блоки Дьенеша.
	10	Тема: «Угадай фигуру» Освоение умения классифицировать множества по двум свойствам (цвет и форма). Развитие умения находить на ощупь определять геометрическую фигуру, называть её.	1. Загадки о геометрических фигурах. 2. Игра «Чудесный мешочек». 3. Игры двумя обручами.	1. Чудесный мешочек. 2. Набор геометрических фигур разного цвета. 3. Блоки Дьенеша. 4. 2 обруча.
	11	Тема: «Мастерская ковров» Освоение умений классифицировать множества по двум свойствам: цвет, форма; размер и форма; развитие пространственного воображения.	1. Игра с двумя пересекающимися обручами. 2. Мастерская ковров - игра.	1. Два обруча красного и зелёного цвета. 2. Бумажные коврики с узорами из геометрических фигур. 3. Блоки Дьенеша.
Числа и цифры. Операции над ними.	1	Тема: «В стране цифр» Узнавать и называть цифры до 5. Умение отсчитывать предметы в соответствии с цифровым обозначением. Развитие логического мышления.	1. Игра «Найди столько же». 2. Игра «Кто быстрее соберёт бусы».	1. Набор кругов-бусинок разного цвета и размера. 2. Карточки со схематическим изображением бус. 3. Картинки с цифрами и предметами.
	2	Тема: «Превращение палочек» Развитие умения запоминать и сравнивать числа в пределах 10. Развитие творческого воображения, логического мышления.	1. Придумывание логических связок. 2. Составление чисел из палочек в пределах 10. 3. Игра «Лабиринт».	1. Картинки с предметами. 2. Счётные палочки. 3. Лабиринты.
	3	Тема: «Веселый счёт» Развитие умения предвидеть результат действия, умения сравнивать; воображение.	1. Игра «Найди недостающую». 2. Игра «Эстафета». 3. Игра «Сложи узор».	1. Игра «Сложи узор». 2. Набор предметных картинок с цифрами из игры «Весёлый счёт».
	4	Тема: «Два обруча» Различение и нахождение по заданию блоков. Считать и отсчитывать предметы до 10.	1. Игра с двумя обручами. 2. Игра «Подумай и закрась».	1. Блоки Дьенеша. 2. Два обруча. 3. Листы бумаги. 4. Цветные карандаши.

Цветные счётные палочки Кюизенера	1	Тема: «Волшебная радуга» Развитие творческого воображения, смекалки, умение воссоздавать модель по образцу.	1. Дорисовка изображений. 2. Монгольская игра. 3. Знакомство с палочками Кюизенера.	1. Рабочие листы с незаконченными рисунками. 2. Монгольская игра. 3. Палочки Кюизенераа. 4. Цветные карандаши.
	2	Тема: «Играем с палочками» Развитие творческого воображения, комбинаторных способностей, внимания.	1. Работа со счётными палочками. 2. Игра с палочками Кюизенера. 3. Игры на внимание «Животные, растения, птицы».	1. Счётные палочки. 2. Палочки Кюизенера.
	3	Тема: «Придумай и составь» Развитие пространственного воображения, смекалки, умения составлять задачи на преобразование.	1. Игра «Придумай головоломку». 2. Рисование схемы передвижения.	1. Счётные палочки. 2. Предметные картинки.
	4	Тема: «Разложи и угадай» Развитие пространственных представлений, аналитических способностей, освоение понятия итогового числа.	1. Игра «Кто быстрее пройдёт свой лабиринт». 2. Игра «Угадай что спрятано». 3. Игра «Разложи по порядку».	1. Лабиринты. 2. Палочки Кюизенера. 3. Игрушки.
	5	Тема: «Цветная лесенка» Развитие умения запоминать, комбинаторных способностей; называние и сравнение чисел в пределах 10.	1. Игра с палочками Кюизенера. 2. Игра «Цветная лесенка».	1. Счётные палочки. 2. Головоломки. 3. Палочки Кюизенера.
	6	Тема: «Кто. Где живет» Развитие пространственного воображения, образного мышления. Умение составлять число из 2-х меньших.	1. Игры с палочками Кюизенера. 2. Игра «Кто где живёт?» - игры с блоками Дьенеша.	1. Палочки Кюизенера. 2. Блоки Дьенеша. 3. Карточки, делённые на три полосы.
	7	Тема: «Фигуры и палочки» Развитие сообразительности, смекалки. Упражнять в умении группировать цветные палочки по цвету.	1. Игра «Придумай головоломку». 2. Игра «Кто назовёт большее количество фигур».	1. Счётные палочки. 2. Геометрические фигуры. 3. Пособие «Весёлые цветные числа».

			3. Игра с палочками Кюизенера.	
	8	Тема: «Найди фигуру» Развитие логического мышления, комбинаторных способностей.	1. Игра «Отгадай последнее слово». 2. Игра «Найди недостающую фигуру». 3. Игры с палочками Кюизенера.	1. Таблицы с логическими задачами на поиск недостающей фигуры. 2. Пособие «Весёлые цветные числа».

Рабочая программа для детей 5-6 лет

Тематический раздел	№ п/п	Тема	Программное содержание	Методы и приемы
«Чудо- кубики»	1	«Превращение кубиков»	Познакомить детей с развивающей игрой, развивать логическое и творческое воображение. Развивать речь, внимание, пространственное представление.	- Беседа. - Объяснение. - Игры: «Сложи цветок», «Сказочный ковер». - Показ образца, - Игровой персонаж «Логик». - Игровая ситуация «Помоги логика украсить комнату ковром».
	2	Коврик для «божьей коровки»	Продолжать выкладывание дорожки по памяти, учить выкладывать «коврик» по образцу. Закрепление понятий верхний, нижний, правый угол.	- Беседа - Объяснение - Игровой момент игрушка «божья коровка» - Выложим коврик для «божьей коровки» - Игра с «божьей коровкой» на ориентировку в пространстве.
	3	Путешествие в загадочный город на «ковре-самолете»	Учить выкладывать узоры по памяти, развивать фантазию, умение выполнять действия с кубиками в соответствии со словесной инструкцией.	- Беседа. - Объяснение. - Выкладывание уже знакомых узоров, но другими цветами. - Постройки высоких и низких башенок. - Индивидуальная работа с

				детьми. - Сравнение высоты окружающих предметов, домов, деревьев, столов, игрушек.
	4	«Цветная поляна»	Учить выкладывать по образцу цветы. Закрепить умение ориентироваться в пространстве, стимулировать стремление и проявлять самостоятельность.	- Беседа. -Объяснение. - Индивидуальная работа детей. - Рассматривание работ с изображением цветов. - Игра «самый красивый цветок»
Играем с логическими блоками	1	«Помоги муравьишкам»	Учим анализировать и выявлять свойства и их отсутствие, пользуемся знаками-символами.	-Беседа. -Игровой момент «возвращение муравьишек домой». -Игровые задачи: «поймай мышей» «собери все съедобные грибы». -Работа с карточками - свойствами.
	2	«Угадай-ка»	Продолжаем учить анализировать, сравнивать, находить объекты с одинаковыми и разными свойствами, действовать по правилам.	-Игровой персонаж «Буратино с коробочкой блоков». -Игровой момент «Подарок для Мальвины». -Игра «Угадай-ка». -Работа с карточками - свойствами.
	3	«Найди клад»	Учим ориентироваться на знаки-символы свойств, разбивать и группировать по несовместимым свойствам.	-Игровая ситуация «Клагоискатели» . -Игра «Найди клад». -Работа с карточками со знаками цвета и формы.
	4	«Дорожки»	Продолжаем учить ориентироваться на знаки- символы, разбивать и группировать по определенным свойствам.	-Игровая ситуация «Построим дорожки для поросят». -Игра «Домики». -Игра « Где чей дом». -Игровая задача: «Построить по правилам (одинаковые по

				форме и размеру но разные по цвету и размеру)». -Игра «Друзья».
	5	«Найди пару»	Учим сравнивать, находить объекты с одинаковыми и разными свойствами, действовать по правилам, развивать воображение.	-Игровая ситуация «Помочь зайцам найти пары» -Игровая задача: «Помочь зайцам найти сестру или брата» (одинаковые по цвету и размеру, но разной формы и толщины). -Игровая задача меняется. -Игра «Зайцы».
	6	«В гостях у друзей»	Учим классификации блоков по трем и четырем признакам с помощью кодового обозначения признака, развивать логическое мышление.	-Письмо (приглашение в путешествие). -Игра «Найди дорожку». -Игра «кто идет первый» (зайчик). -Вопросы к детям. -Загадка (дом). -Пальчиковая игра «Друзья». -Игра «Сюрприз».
«Волшебные палочки»	1	«Мы счетные палочки»	Закрепить умение считать, развивать внимание, воображение, координацию действий.	- Игровая ситуация, Буратино приносит счетные палочки. - Игра «Мы с вами счетные палочки». - Игра «Соберем платочки по одному, по два, по три, по четыре». - Работа с пиктограммами (машину, флаг, чемодан).
	2	«Дворники»	Развивать конструктивные возможности, воспитывать вежливость, развивать навыки действия в группе, внимание.	- Игровая ситуация, приходит Буратино и рассыпает счетные палочки по группе. - Игра «Дворники» (собрать палочки по пять, затем по десять штук). - Работа с пиктограммами (выложи свою пиктограмму).

				- Объяснения (что за фигуру сделал).
	3	«Домики»	Развивать конструктивные возможности пространственного воображения, способствовать развитию новых способов действия при решении поставленных задач.	- Игра «Построим дом для Буратино». - Игра с Буратино «Переверни дом в другую сторону». - Игры: «Сделай три равных квадрата», «Два неравных квадрата», «Переложи ключ так, чтобы получилось два квадрата».
	4	«Волшебный ключик»	Способствовать развитию новых способов действия со счетными палочками, развивать воображение, смекалку, сообразительность.	- Игровая ситуация «Поможем Буратино найти волшебный ключик». - План - карта «Где спрятан ключик». - Работа со счетными палочками «Выложи ключ». - Игра «Сюрприз».
«Сложи целое»	1	«Птицы»	Учить создавать силуэт, использовать все части игры, присоединять одну к другой, развивать воображение.	- Игровая ситуация «Поможем Совенку». -Рассматривание и название частей игры. - Беседа по теме. -Показ образцов. -Воссоздание фигур птиц: пеликан, лебедь, петух. -Игра « Птицы».
	2	«Золушка на балу»	Развивать сенсорные способности, пространственные представления, образное и логическое мышление.	-Игровая ситуация «Золушка на балу». -Беседа. -Показ. -Зарисовывание фигур - силуэтов в альбом. -Рассматривание и оценивание лучших работ (звездочкой).

	3	«Звери»	Учить составлять фигуры-силуэты по образцам и собственному замыслу, развивать логическое мышление.	-Игровая ситуация «Найдем друзей Ушастику». -Беседа. -Показ. -Восстановление фигур зверей детьми. -Рассматривание детских работ с Ушастиком.
«Цветные счетные палочки»	1	«Новогодний наряд елки»	Умение читать, решать логико-математические задачи на поиск предмета по признакам. Развивать творческое воображение.	-Звучит музыка. -Игровая ситуация «Поможем лесным зверям украсить лесную елочку». -Загадки про лесных зверей. -Работа с палочками Кюизенера (состав числа 5). -Игра «Волшебный мешочек» (Угадать число, соответствующей палочки). -Игра «Новогодняя елка».
	2	«В гости к Машеньке»	Продолжить работы детей со схемами, составлять по схеме, развитие познавательных процессов мышления.	-Беседа. -Показ. -Игровая ситуация «В гостях у Машеньки». -Совместная деятельность «подарки для Маши». -Работа с цветными палочками (состав числа 6). -Игра «У медведя».
	3	«Путешествие в сказку»	Учить детей составлять группу из отдельных предметов, знакомить с пространственными отношениями, развивать мышление.	-Письмо от царя. -Беседа. -Показ. -Игра «Волшебная карта». -Задачи на смекалку. -Работа с палочками (состав числа 7). -Игра «Ключ». -Сюрприз.
	4	«Завяжем куклам банты»	Учим измерять объекты с по-	-Игровая ситуация «Завяжем

			мощью условной мерки палочки Кюизенера, развивать речь, внимание, познавательный интерес.	куклам банты». -Игра «Измерим ленты». -Показ. -Работа детей с палочками. -Физ. минутка. -Состав числа 7.
	5	«Поможем Бабе Яге»	Учить соотносить цвет и число, число и цвет, умение сравнивать, различать цвет, размер, развитие речи, памяти, внимания.	-Игровая ситуация «Построим лестницу для Бабы Яги». -Работа с палочками Кюизенера. - Игра «Баба Яга».
	6	«Помощь Незнайке»	Познакомить со ставом числа 8, (применяя палочки Кюизенера), развивать произвольное внимание, самоконтроль, мелкую моторику рук.	-Беседа. -Игровая ситуация «Помочь Незнайке вернуться домой в цветочный город». -Измерение пути Незнайки (палочками Кюизенера). -Игра «Починим два вагона». -Состав числа 8. -Физминутка (остановка). -Отгадывание ребусов. -Игра «Собери цветы». -Графический диктант.
	7	«Поезд»	Учить детей количественному и порядковому счету, упорядочность палочек по длине, освоение состава числа, различение цифр, цвета; развивать умение мыслить, рассуждать, доказывать.	-Загадка о поезде. -Игровая ситуация «Составь поезд из палочек – вагонов» (от самого длинного до самого короткого). -Вопросы к детям. -Игры «Угадай, где какой вагон» «Груз». -Работа с карточками (состав числа 9).
	8	«Чудесный мешочек»	Закрепить умение составлять группу из отдельных предметов, состав числа 10. Развивать комбинаторные способности.	-Игровой момент «Вини-Пух», принес детям «Чудесный мешочек» с посланием. -Загадки о геометрических фигурах.

				-Игра «Чудесный мешочек». -Игра «Геометрическое лото». - Психогимнастика. -Работа с палочками Кюизенера (состав числа 10).
«Волшебный круг»	1	«Морское царство рыб»	Развивать сенсорные способности, развивать внимание, воображение, память.	-Игровой момент (приплывает дельфин). -Беседа о морских рыбах. -Рассматривание морских рыб. -Создание силуэтов рыб. -Раскрашивание силуэтов. -Игра «Море волнуется».
	2	«Птичья ферма»	Учить составлять силуэты по образцам и собственному замыслу, развивать память, внимание.	-Загадки о домашних птицах. -Беседа о домашних птицах. -Рассматривание образцов птиц. -Создание по образцам силуэтов птиц. -С/Р «Птичья ферма».
	3	«Школа»	Учить составлять из частей целое, развивать логическое мышление.	С/Р игра «Школа». -Составления силуэтов своих товарищей по собственному замыслу. -Игра «Составь лучше, чем я». -Игра «Угадай предмет».
«Ориентировка в пространстве»	1	«Помочь Машеньки выйти из леса»	Развивать у детей настойчивость и умение сосредоточиваться, развивать логическое мышление, ловкость.	-Игровая ситуация «Машенька заблудилась в лесу». -Беседа о лесе. -Рассматривание лабиринта. -Ходы детей. -Поощрение детей внимательных.
	2	«Накормить животных»	Развивать логическое мышление, смекалку, умение планировать ход поисков.	-Загадки о животных. -Беседа (чем питаются звери). -Игра «кто что любит». -Рассматривание лабиринта. -Ответы детей. -Игра «Лисичка».

	3	«Найди подарок»	Развивать у детей умение сосредоточиваться на поиске, умение планировать ход поисков, развивать логическое мышление.	-Составление из блоков корабля. -Игра «Собери в дорогу рюкзак». -Игра «Составь флажок». -Игра «Остров». -Лабиринт (найди подарок). -Сюрприз.
	4	«Найдем царевну»	Развивать у детей внимание, смекалку, сообразительность и формировать привычку к умственному труду.	-Письмо от царя. -Игра «волшебная карта» (на память). -Задачки на смекалку. -Прохождение лабиринта. -Игра «ключ». -Волшебная шкатулка от царевны.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Кадровое обеспечение реализации программы

Педагог, реализующий данную программу, должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное (педагогическое) образование, без предъявления требований к стажу работы.

Средства обеспечения образовательного процесса программа «Веселая математика»

Материально-техническое обеспечение занятий включает в себя:

Учебный кабинет для занятий.

Доска рабочая, шкаф.

Рабочие столы, стулья.

Материалы, инструменты, приспособления, необходимые для занятия: демонстрационный материал, пластиковый набор цифр, математических знаков и геометрических фигур, линейки. Картинки, игрушки, таблицы, счетные палочки, палочки Кюизенера, цветные карандаши.

Методическое обеспечение

Список литературы

1. Корепанова М.В., Козлова С.А., Пронина О.В. Моя метаматематика. Пособие для дошкольников. – М.: Баласс, 2018. -80с.
2. Михайлова З., Носова Е.А. Логико-математическое развитие дошкольников. Санкт-Петербург: Детство-пресс, 2013. -127с.
3. Михина Е.Н. Развивающие игры для детей 2-7 лет. -Волгоград: Учитель, 2013.
4. Новикова
5. Фалькович Т.А., Барылкина Л.П. Формирование математических представлений: Занятия для дошкольников в учреждениях дополнительного образования. -М.: ВАКО, 2005

Цифровые образовательные ресурсы:

<http://doshkolnik.ru> «Дошкольник» сайт для всей семьи

http://nsportal.ru/sites/default/files/2012/11/24/zadachi_v_stihah_dlya_detey_6-7_let.doc

<http://klub-drug.ru/doshkolniki/zadachi-logicheskie-dlya-doshkolnikov.html>

<http://www.razvitierbenka.com/>

<http://profymama.com/razvivalochka/matematika/dlya-doshkolyat.html>

<http://www.razvitierbenka.com/2012/05/zanimatelnie-zadaniya-po-matematike.html>

<http://jirafenok.ru/matematika/>



Пропиновано,
пронумеровано и
скреплено печатью МАДОУ №14
лист № 14
Заведующий МАДОУ №14
И.А. Знобич