

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«МАТЕМАТИЧЕСКАЯ ИГРОТЕКА»

Составитель: воспитатель: Гапоненко Светлана Александровна
Содержание

1	Пояснительная записка	
2	Перспективно календарный план	
3	Учебный план. 1 год обучения для детей 5-7 лет	
4	Учебный план. 2 год обучения	
5	Материально- техническое обеспечение.....	
6	Список литературы	

Пояснительная записка

«Игра - это искра, зажигающая огонёк
пытливости и любознательности»
В.А.Сухомлинский

Современные требования к дошкольному образованию ориентируют педагогов на развивающее обучение, диктуют необходимость использования новых форм его организации, при которых синтезировались бы элементы познавательного, игрового, поискового и учебного взаимодействия.

Реальное прямое обучение происходит как специально организованная познавательная деятельность.

Проблемно-поисковые ситуации, которые используются в реальном обучении, способствуют развитию математических представлений на основе эвристических методов, когда понятия, свойства, связи и зависимости открываются ребенком самостоятельно, когда им самим устанавливаются важнейшие закономерности.

Знания не самоцель обучения. Конечной целью является вклад в умственное развитие, количественные и качественные позитивные сдвиги в нем, что он способен постигать ее законы.

Работа в математическом кружке позволяет приобщать ребенка к игровому взаимодействию, обогащать его математические представления, интеллектуально развивать дошкольника.

На занятиях математического кружка больше используются задачи-шутки, загадки, задания на развитие логического мышления и др.

Занятия кружка способствуют формированию активного отношения к собственной познавательной деятельности, рассуждать о них, объективно оценивать ее результаты.

Цель программы. Всестороннее развитие дошкольников, формирование их умственных способностей и творческой активности, развитие логического мышления.

Задачи программы.

1. Развитие логических способностей.
2. Формирование образного мышления.
3. Развитие зрительной и слуховой памяти.
4. Формирование умения последовательно и логически мыслить, догадываться, умственно напрягаться.
5. Формирование творческой активности.
6. Активизация навыков использования полученных знаний и умений на практике.

Задачи программы 1-го года обучения:

♣ упражнять детей в составлении геометрических фигур на плоскости стола, анализе и обследовании их зрительно-осязательным способом;

♣ упражнять в плоскостном и объемном моделировании, выкладывать из палочек объекты сюжетной картинки, развитие творческих способностей самостоятельности;

♣ совершенствование внимания, пространственного мышления, приемов логического мышления, словесно-логической памяти, мелкой моторики рук.

Задачи программы 2-го года обучения:

♣ упражнять детей в умении составлять геометрические фигуры из определенного количества палочек, пользуясь приемом пристроения к одной фигуре, взятой за основу другой; самостоятельный поиск путей составления фигур;

♣ развитие у детей умения осуществлять последовательные умственные действия, анализировать, сравнивать, обобщать;

♣ развитие логического мышления, смекалки и сообразительности при решении логических задач;

♣ развитие творческих способностей, самостоятельности; освоение количественного и порядкового счета, сравнение по длине и высоте с использованием знаков: $>$, $<$, $=$, $\neq$, арифметических действий.

♣ совершенствование внимания, пространственного мышления, приемов логического мышления, словесно-логической памяти, мелкой моторики рук.

Занятия в группах проводятся 2 раза в неделю по 30 минут.

Перспективно- календарный план работы математического кружка

КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН. I-й ГОД ОБУЧЕНИЯ.

№ п/п	Темы занятий	Количество часов	Месяц
1	Вводное занятие	1	Сентябрь
2	Сказка о цифрах. Выкладывание цифр из счетных палочек. Игра с парными карточками. Цифровые пазлы. Сорви грибок. Игра: «Счет на пальцах».	2	
3	Игры - договорки. Головоломки на плоскости: «Пифагор», «Логистик», игра в парах «Волк и овцы».	1	
4	Залатай коврик. Найди похожие. Скажи, что получится. Плоские головоломки: «Сфинкс».	1	
5	Плоские головоломки: «Пифагор», «Танграм». Игра «Крестики-нолики».	1	
6	Игры: «Лабиринт». Парные картинки. «Бабочка», «Жуки», «Пространственные крестики-нолики».	1	
7	Закончи рисунок. Напиши нужную цифру в пустом кружке. Игры: «перекати-поле», «Волшебные мешочки».	1	
8	Знакомство с арабскими цифрами. Счет в прямом и обратном порядке до 20. Собери головоломку.	1	
9	Игры с палочками Кюизенера «Кораблик». Игра «Летели дракончики»	1	
10	Найди одинаковые. Игра «Мельница», «Пространственные крестики-нолики». Работа со спичками.	1	
11	Времена года. Ориентировка по времени. Игры: «Пирамида», «Сегодня, завтра, вчера», «Месяц сутки», «Реверси».	2	
12	Самый внимательный. Плоские головоломки «Гексамино», «Колумбово яйцо».	1	
13	Выложи по образцу. «Парные карточки». «Пространственные крестики-нолики».	1	
14	Цифровые игры, игра «Так тик».	1	
15	Игры с палочками Кюизенера «Дачный поселок». Игра «Летели лебеди»	1	
16	«Цифроцирк». Помоги Колобку найти дорогу в лабиринте.	1	
17	Математическое домино: найди сходство и различия. Игра «Волк и овцы», «Упрямый ослик».	1	
18	Линейка «Аббак». Игра «Турнир».	1	

19	Четвертый лишний. Дорисуй узор. «Пространственные крестики-нолики», игра «Логика».	1	
20	Сосчитай треугольники и квадраты, найди похожую стрелу. Что останется. Игры «Бабочка», «Мельница», «Пирамида»	2	
21	Найди нужную деталь. Построй домик. Задачи со списками. Игра «Собери цветочки»	1	
22	Головоломки: «Уникуб», «Колючка Билла», «Крестики-нолики» на плоскости.	1	
23	Выбери нужный предмет. Игра со слониками, «Реверси».	1	
24	Найди похожие кубики. «Пространственные крестики-нолики»	1	
25	Найди пару. Игра «Парные карточки». Сложи квадрат. Нарисуй также.	1	
26	Игры с цифровыми квадратами. Парные игры «Волк и овцы», «Пирамида».	1	
27	Кого надо нарисовать? Найди похожие круги. Какая фигура будет последней?	1	
28	Парные игры: «Сого», «Перекасти-поле». Плоские головоломки: «Вьетнамская игра», «Листик», «Пространственные крестики-нолики».	1	
29	Раскрась ведерки. Найди одинаковые портреты. Повтори так же.	1	
30	«Большой, маленький» - понятия. Парные игры, «Калах», «Крестики-нолики», «Реверси».	1	
31	Угадай-ка. Поможет Чебурашке. Плоские и пространственные головоломки: «Монгольская игра», «Вьетнамская игра», «Кубики для всех».	1	
32	Лабиринт. Дорисуй карточку. Парные игры: «Турнир», «Калах», «Крестики-нолики».	1	
33	Собери головоломку по выбору. Знакомство с римскими цифрами.	1	
34	Сложи геометрическую фигуру. Чего не хватает? Покажи одинаковые чашки. Поймай рыбку.	1	
35	Игра «Парные картинки», карточки «Жуки», «Бабочка».	1	
36	Задачи-шутки. Считай не ошибись. Задачи в стихотворной форме.	2	
37	Пространственные головоломки: «Бутылочка», «Американская головоломка», парные игры «Перекасти-поле», «Волки и овцы», «Перехитри упрямого ослика».	2	
38	Что сначала, что потом? Покажи одинаковые цифры. Знакомство со знаками: $>$, $<$, $=$, $\neq$. Игры с пятнашками, счет линейка Аббак. «Считай, сравнивай, записывай».	2	
39	Чудесный мешочек. Продолжи ряд. Линейка Аббак.	1	
40	Плоские головоломки: «Сфинкс», «Танграм», «Гексамино», игра «Турнир», «Узнай меня», «Пространственные крестики-нолики», «Магеом» (выпуклые и вогнутые контурные фигуры).	2	
41	Найди такой же элемент. Найди похожие предметы. Дорисуй фигуры.	2	
42	Парные игры «Мельница», «Перекасти-поле», «Крестики-нолики» на плоскости. Плоские головоломки: «Колумбово яйцо».	2	
43	Найди клад. Третий лишний. Продолжи ряд, соблюдая закономерность. Игра в парах: «Пирамида», «Сого», «Логика»	3	
44	Решение тестовых задач. Построение фигур. Переделывание рисунков из спичек	3	
45	Найди одинаковые лампы. Соедини вместе. Нарисуй дальше. «Пространственные крестики-нолики». Игра «Счет на пальцах».	2	
46	Найди две одинаковые фигуры. Игры с карточками «Бабочка», игра с парными карточками.	1	

47	Крестики-нолики на плоскости. Пространственные головоломки: «Коричневая лестница», «Монтессори», «Пирамида». Счет линейка Аббак.	2	
48	Загадки без слов. Чудесный мешочек. Какая фигура будет последней. Игра «Так тик».	3	
49	Игра «Пирамида», «Упрямый ослик», игра с парными карточками. Игра со слониками.	2	
50	Заключительное занятие. Математическая сказка	1	

Материально-техническое обеспечение

- Кубики Никитина: Кубики для всех, Уникуб
- игры Никитина: Сложи квадрат
- счетные палочки
- Логические блоки Дьенеша
- Цветные счетные палочки Кюизинера
- Геометрические конструкторы: «Листик», «Колумбово яйцо», «Сфинкс», «Г-образная головоломка», «Сфинкс», «Волшебный круг», «Волшебный квадрат», «Вьетнамская игра», «Прямоугольники», «Пифагор», «Гексамино», «Пентамино», «Архимедова игра», «Танграм»
- макеты часов
- плоскостные обручи
- квадраты Воскобовича
- таблицы на поиск недостающей фигуры
- таблицы на нахождение главного признака/отличия
- Математические корзинки Воскобовича
- Конструктор цифры «Волшебная восьмерка», «Восьмерка»

Список литературы

1. Л.Г. Петерсон, Н.П. Холина. «Раз – ступенька, два – ступенька».
2. Т.И. Ерофеева «Дошкольник изучает математику»
3. Т.Г. Любимова «Хочешь быть умным? Решай задачи».
4. Е.В. Колесникова «Развитие математического мышления у детей 5-7лет.».
5. В. П. Новикова, Л. И. Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера. Для работы с детьми 3–7 лет»
6. Е.А. Носова, Р.Л. Непомнящая «Логика и математика для дошкольников».
7. Е.Н. Панова «Дидактические игры – занятия в ДОУ».
8. А.В. Белошистая «Занятия по развитию математических способностей детей 5-6 лет».