

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 4
п. Каширин» Рязанская область Александровский район

Утверждаю
Заведующий д/с №4  Е.В.Фролова
Приказ №12 от 28.08.2019



**Дополнительная
образовательная программа
по формированию элементарных математических
представлений
«Юный математик»**

**Программа рассчитана на детей: 5-6 лет (группа детей старшего
дошкольного возраста)**

**Срок реализации: 1 год.
Воспитатель: Турцева Л.В.**

2019 - 2020 уч. год

Пояснительная записка

Дополнительная программа «Юный математик» разработана на основе примерной общеобразовательной программы дошкольного образования/ под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой. « От рождения до школы»; учебно-методических пособий: «Математика в детском саду» В. П. Новиковой, З.А. Михайловой «Математика – это интересно» и направлена на развитие познавательной активности, логического мышления детей имеющих математические способности.

ФГОС выделяют познавательное развитие в отдельную образовательную область. Целью программы по элементарной математике является формирование приёмов умственной деятельности, творческого и вариативного мышления на основе привлечения внимания детей к количественным отношениям предметов и явлений окружающего мира.

Формирование количественных и пространственных представлений является важным условием полноценного развития на всех этапах дошкольного детства. Они служат необходимой основой для дальнейшего обогащения знаний об окружающем мире, успешного овладения системой общих и математических понятий в школе.

Программа «Юный математик» рассчитана на детей старшего дошкольного возраста с повышенным интересом к познавательно-интеллектуальным видам деятельности.

Цель программы – Создание условий для всестороннего развития детей, развития интеллектуальной сферы: мышления, внимания, памяти, восприятия.

Задачи программы:

- **Развивающие:**
- Развитие логического мышления ребёнка - (умение сравнивать, доказывать, анализировать, обобщать), конструктивного мышления - (на геометрическом материале).
- Развитие памяти, внимания, творческого воображения.
- **Образовательные:**
- Ознакомление с числовым рядом и составом чисел, получение представления задачи, умение вычленять её части, решать и составлять задачи.
- **Воспитательные:**

- Воспитание у детей 5-6 лет интереса к занимательной математике, формирование умения работы в коллективе

Сетка занятий и режим работы

Работа проводится вне занятий

во вторую половину дня.

Длительность занятий: 25 минут.

Категория обучаемых: 5-6 лет.

Режим работы: с 15.25-15.50

Сетка занятий: понедельник

Методы, используемые на занятиях кружка:

- игры-эксперименты,
- модели, схемы.
- развивающие игры.
- логические задачи.
- здоровьесберегающие задачи.
- ИКТ

Методика работы с детьми строится на следующих принципах:

- Отбор содержания доступного детям 5-6 лет;
- Постепенного усложнения программного содержания, методов и приёмов руководства детской деятельностью,
- Индивидуального подхода к детям.

Методическое обеспечение:

- Игры на составление плоскостных изображений предметов.
- Обучающие настольно-печатные игры по математике.
- Геометрические мозаики и головоломки.
- Занимательные книги по математике.
- Задания из тетради на печатной основе для самостоятельной работы.
- Простой карандаш; набор цветных карандашей.
- Линейка и шаблон с геометрическими фигурами.
- Счетный материал, счетные палочки.
- Набор цифр.
- Головоломки: («Кубик-рубик», « Лабиринт», кроссворды, задачи в стихах)
- Электронные дидактические пособия.

Ожидаемые результаты:

В результате обучения по данной программе дети:

- Повысят уровень умения обобщать, сравнивать, выявлять и устанавливать закономерности, связи и отношения детей.
- Повысят уровень развития логического мышления.
- Разовьют интеллектуальные способности, познавательную активность, интерес детей к математике и желание творчески применять полученные знания, следовательно, способствует прочному усвоению программного материала.

Перспективное планирование работы кружка «Юный математик» в группе детей старшего дошкольного возраста

Месяц	Тема	Программное содержание	Методические приемы
Сентябрь	Счёт до 5	Упражнять в счёте до пяти; учить сравнивать две группы предметов, добавляя к меньшей группе недостающий предмет или убирая из большей группы лишний; учить ориентироваться в пространстве и обозначать направление словами: «слева», «справа», «перед», «за», «сбоку».	-«Считай дальше» -«Уравняй по-разному» -«Что, где находится?» - компьютерная игра «Десять пальчиков» -логическая игра «Найди фигуру»
	Квадрат	Учить составлять квадрат из счётных	-«Составь квадрат» -«Весёлый счёт»

		палочек; упражнять в счёте в пределах пяти; учить соотносить число с цифрой и карточкой с кружками; учить ориентироваться на листе бумаги, обозначать направление движения словами: «слева», «справа», «сверху», «внизу» и т.п.	-«Подбери пару» -«Украшь коврик» - компьютерная игра «Давай посчитаем» - логическая игра «Что перепутал художник»
	Сравнение предметов по длине	Учить сравнивать предметы по длине путём складывания пополам и с помощью условной мерки; упражнять в счёте в пределах пяти; учить увеличивать число на одну единицу; формировать представление о том, что число не зависит от величины и цвета предмета.	-«Сравни по длине» -«Продолжи счёт» -«Увеличь на один» - компьютерная игра «Прямой счёт» - логическая игра «Назови одним словом»»
	Четырёхугольник	Познакомить с признаками четырёхугольника. Учить ориентироваться в пространстве, отражать в речи направление: «слева», «справа»; закреплять названия частей суток: «утро», «вечер», «день», «ночь».	- компьютерная игра «Фигуры в окружающих предметах» - логическая игра «Что лишнее» -«Что, где находится?» -«Назови четырёхугольники»
Октябрь	Число и цифра 6	Познакомить с образованием числа пять и с цифрой шесть; учить называть	-«Число 5» - компьютерная игра «Учим цифры»

	<p>числительные по порядку, правильно соотносить числительные с предметами; учить словами определить положение предмета: «рядом», «сбоку»; находить в окружении предметы четырёхугольной формы.</p>	<p>- логическая игра «Малыш и Карлсон» -«Сбоку-рядом»</p>
<p>Составление предмета из треугольников</p>	<p>Учить составлять конструкцию из четырёх равнобедренных треугольников, ориентироваться на листе бумаги, словами называть направление: «слева», «справа», «вверху», «внизу»; упражнять в счёте в пределах шести; развивать воображение.</p>	<p>- компьютерная игра «Мурка» -«Украсть коврик» -«Сложи из треугольников» - логическая игра «Какого фрагмента не хватает на картинке»</p>
<p>Трапеция, ромб</p>	<p>Учить классифицировать фигуры по разным признакам; познакомить с трапецией и ромбом; упражнять в счёте в пределах шести; учить на глаз определять длину предмета.</p>	<p>- компьютерная игра «Давай посчитаем» - логическая игра «Учим фигуры» -«Длиннее, короче» -«Трапеция, ромб»</p>

	Число и цифра 7	Познакомить с образованием числа семь и цифрой семь; учить считать в пределах семи, соотносить цифру с числом; упражнять в ориентировке на ограниченной плоскости: «слева», «справа».	<ul style="list-style-type: none"> - компьютерная игра «Учим цифры» - логическая игра «Гришкин счёт» - «Продолжи счёт» - «Калейдоскоп»
Ноябрь	Измерение	Учить измерять длину предмета с помощью условной мерки; упражнять в счёте в пределах семи; учить видоизменять фигуру путём добавления счётных палочек.	<ul style="list-style-type: none"> - компьютерная игра «Прямой счёт» - логическая игра «Сравни» - «Измерь длину» - «Измени фигуру»
	Далеко - близко	Учить делить квадрат на четыре части путём его складывания по диагонали; составлять предмет из четырёх частей; измерять протяжённость с помощью условной мерки; развивать представление о расстоянии: «далеко», «близко».	<ul style="list-style-type: none"> - компьютерная игра «Емелина неделя» - логическая игра «Какого фрагмента не хватает на картинке» - «Раздели на части» - «Далеко-близко» - «Измерь длину»

	Число и цифра 8	Познакомить с образованием числа и цифрой восемь; учить соотносить цифру с числом; считать в пределах восьми; закреплять временные представления: «утро-вечер», «день-ночь».	<ul style="list-style-type: none"> - компьютерная игра «Учим цифры» - логическая игра «Части суток» -«Продолжи счёт» -«Число 8»
	Измерение	Учить измерять сыпучие вещества с помощью условной мерки; упражнять в счёте в пределах восьми; развивать мышление.	<ul style="list-style-type: none"> - компьютерная игра «Сосчитай-ка» - логическая игра «Логические задачи» -«Измерь, сколько мерок» -«Весёлый счёт»
Декабрь	Четырёхугольник	Учить составлять четырёхугольник из счётных палочек; упражнять в счёте в пределах 8 и в счёте на слух; развивать логическое мышление.	<ul style="list-style-type: none"> - компьютерная игра «» - логическая игра «Логические задачи» -«Составь из палочек» -«Сосчитай на слух» -«Продолжи счёт»
	Измерение	Упражнять в измерении с помощью условной мерки; упражнять в счёте в пределах восьми; развивать логическое мышление.	<ul style="list-style-type: none"> - компьютерная игра «Считалочка цыплята» - логическая игра «Про козлёнка, который умел считать до 10» -«Измерь длину меркой»

	Календарь	<p>Познакомить с календарём; рассказать о разных видах календарей; вызвать у детей стремление планировать свою жизнь по календарю; упражнять в счёте в пределах восьми; продолжать учить различать и называть геометрические фигуры.</p>	<p>- компьютерная игра «12 месяцев»</p> <p>- логическая игра «Про козлёнка, который умел считать до 10»</p> <p>-«Сосчитай, не ошибись»</p> <p>-«Что такое календарь»</p>
	Неделя	<p>Познакомить детей с названиями дней недели; учить ориентироваться в пространстве на ограниченной плоскости, используя слова: «слева», «справа», «между», «вверху»; составлять силуэт из четырёх равнобедренных треугольников; развивать воображение.</p>	<p>- компьютерная игра «Дни недели»</p> <p>- логическая игра «Магазин игрушек»</p> <p>-«Живая неделя»</p> <p>-«Составь из треугольников»</p> <p>-«Составь узор»</p>
Январь	Число и цифра 9	<p>Познакомить с образованием числа девять и с цифрой девять; учить считать в пределах девяти; называть дни недели по порядку; формировать представление о том, что число не зависит от расположения предметов.</p>	<p>- компьютерная игра «Учим цифры»</p> <p>- логическая игра «Давай посчитаем»</p> <p>-«Живая неделя»</p> <p>-«Сосчитай, не ошибись»</p>

	Число и цифра 0	Познакомить с нулём; упражнять в счёте в пределах пяти; учить различать количественный и порядковый счёт в пределах пяти; учить составлять группу из отдельных предметов.	<ul style="list-style-type: none"> - компьютерная игра «Учим цифры» - логическая игра «Мурка в зоопарке» - «Который по счёту»
	Число 10	Познакомить с образованием числа десять; учить считать в пределах десяти, соотносить цифры с числом; упражнять в обратном счёте; упражнять в умении составлять геометрическую фигуру из счётных палочек; развивать воображение детей; закрепить названия дней недели.	<ul style="list-style-type: none"> - компьютерная игра «Прямой и обратный счёт» - логическая игра «Найди лишнее» -«Число 10» -«Продолжи счёт» -«Составь фигуру из палочек» -«Живая неделя»
	Месяц	Познакомить с понятием «месяц» (состоит из четырёх недель, один месяц следует за другим); упражнять в классификации геометрических фигур по разным признакам, закрепить названия дней недели.	<ul style="list-style-type: none"> -«Живая неделя» - компьютерная игра «Свойства фигур» - логическая игра «Времена года»
Февраль	Измерение	Упражнять в измерении протяжённости с помощью условной	<ul style="list-style-type: none"> - компьютерная игра «Прямой и обратный счёт» - логическая игра «Учим

		<p>мерки; упражнять в счёте в пределах десяти; учить соотносить число с цифрой; различать количественный и порядковый счёт, отвечать на вопросы: «сколько?», «который?»; составлять число из единиц; развивать умение считать с помощью тактильного анализатора.</p>	<p>цифры»</p> <p>-«Сколько? Который?»</p> <p>-«Составь из единиц»</p> <p>-«Сосчитай на ощупь»</p>
	Измерение	<p>Учить с помощью условной мерки определять объём жидкости; продолжать упражнять в различении и назывании геометрических фигур; в увеличении и уменьшении числа на единицу.</p>	<p>- компьютерная игра «Учим фигуры»</p> <p>- логическая игра «Малыш и Карлсон»</p> <p>-«Измеряем объём»</p> <p>-«Увеличь-уменьши на 1»</p>
	Ориентировка в пространстве	<p>Упражнять в ориентировке на листе бумаги; учить задавать вопросы, используя слова: «сколько», «наверху», «внизу», «слева», «под», «между»; складывать силуэт без образца; развивать воображение детей; продолжать учить различать и называть цифры в пределах десяти.</p>	<p>- компьютерная игра «Учим цифры»</p> <p>- логическая игра «Математический мультконцерт»</p> <p>-«Назови адрес»</p> <p>-«Сложи также»</p>
	Четырёхугольник	<p>Упражнять в</p>	<p>- компьютерная игра</p>

		<p>измерении протяжённости с помощью условной мерки; в увеличении и уменьшении числа на одну единицу; продолжать учить конструировать фигуру из счётных палочек.</p>	<p>«Числовой ряд»</p> <ul style="list-style-type: none"> - логическая игра «Признаки предметов» -«Измерь длину» -«Увеличь-уменьши на 1» -«Выложи фигуру из палочек»
Март	Ориентировка во времени	<p>Упражнять в ориентировке на листе бумаги; учить задавать вопросы, используя слова: «сколько», «слева», «справа», «внизу», «вверху»; упражнять в счёте в пределах десяти; в названии последовательности дней недели.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - компьютерная игра «Дни недели» - логическая игра «Признаки предметов» -«Составь узор» -«Назови адрес»
	Ориентировка в пространстве	<p>Учить ориентироваться на ограниченной плоскости, пользоваться словами: «слева», «справа», «вверху», «внизу», «между»; упражнять в измерении протяжённости с помощью мерки (размах пальцев, ступня, шаг); учить употреблять слова: «ближе», «дальше»;; упражнять в счёте.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - компьютерная игра «Прямой и обратный счёт» - логическая игра «Признаки предметов» -«Измерь длину по-разному» -«Назови адрес» -«Ближе - дальше» -«Назови адрес»
	Измерение	<p>Упражнять в измерении протяжённости с помощью условной мерки; упражнять в</p>	<ul style="list-style-type: none"> - компьютерная игра «Прямой и обратный счёт» - логическая игра «Признаки предметов»

		<p>прямом и обратном счёте; учить сравнивать предметы по длине путём наложения, приложения.</p>	<p>-«Измерь длину» -«Длиннее - короче»</p>
	<p>Геометрические фигуры</p>	<p>Продолжать учить составлять фигуры из счётных палочек; упражнять в счёте в пределах десяти, в классификации предметов по разным признакам.</p>	<p>- компьютерная игра «Признаки предметов» - логическая игра «Числовой ряд» -«Составь фигуру из палочек»</p>
<p>Апрель</p>	<p>Ориентировка в пространстве</p>	<p>Упражнять в ориентировке на листе бумаги, учить задавать вопросы, используя слова: «слева», «справа», «между», «под», и т.д.; упражнять в счёте в пределах десяти; учить называть «соседей» чисел.</p>	<p>- компьютерная игра «Числовой ряд» - логическая игра «Прямой и обратный счёт» - «Назови соседей числа» -«Опиши узор»</p>
	<p>Измерение</p>	<p>Упражнять в сравнении объёмов жидкостей с помощью измерения; в увеличении и уменьшении числа; закрепить название частей суток; продолжать учить различать и называть геометрические фигуры.</p>	<p>- компьютерная игра «Части суток» - логическая игра «Гришкин счёт» - «Сравни по объёму» - «Покажи на 1 ,</p>
<p>Май</p>	<p>Ориентировка в пространстве</p>	<p>Упражнять в делении квадрата на четыре равные части, путём складывания по</p>	<p>- компьютерная игра «Мышки, сыр и дроби» - логическая игра «Меры</p>

		<p>диагонали; учить показывать одну четвёртую; составлять предмет из четырёх равнобедренных треугольников; ориентироваться в пространстве.</p>	<p>длины»</p> <ul style="list-style-type: none"> -«Раздели на части» -«Покажи часть» -«Составь фигуру»
	Повторение	<p>Упражнять в измерении длины с помощью условной мерки; учить находить сходство предметов; упражнять в счёте.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - компьютерная игра «Мышки, сыр и дроби» - логическая игра «Меры длины» -«Чем похожи»