

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ №2»
Г. ЯСНОГОРСКА ТУЛЬСКОЙ ОБЛАСТИ

Принято
на педсовете № 1
от «30» сентября 2022г.

Утверждаю
Директор МОУ «ЦО №2» г. Ясногорска
Ю.И. Иванова
Приказ от «01» сентября 2022г. № 232



Программа кружка
«Веселая математика»

(срок реализации 1 год)

Возраст детей с 5 до 6 лет

Воспитатель:

Свиридова Л.П.

2022

Пояснительная записка

Программа кружка «Веселая математика» 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 кружка «Веселая математика» 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

Работа проводится вне занятий во вторую половину дня. Длительность занятий 25 минут. Категория обучаемых: 5-6 лет.

Все занятия проводятся на основе разработанных конспектов в занимательной игровой форме, что не утомляет маленького ребёнка и способствует лучшему запоминанию математических понятий. Сюжетность занятий и специально подобранные задания способствуют развитию психических процессов (внимания, памяти, мышления, мотивируют деятельность ребёнка и направляют его мыслительную активность на поиск способов решения поставленных задач.

В ходе занятий используются загадки математического содержания, которые оказывают неоценимую помощь в развитии самостоятельного мышления, умения доказывать правильность суждений, владения умственными операциями (анализ, синтез, сравнение, обобщение). Много внимания уделяется самостоятельной работе детей и активизации их словарного запаса. Дети должны не только запомнить и понять предложенный материал, но и попытаться объяснить понятое.

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 карандаше.
- Линейка и шаблон с геометрическими фигурами.
- Счетный материал, счетные палочки.
- Набор цифр.
- Пособия («Волшебный круг», «Колумбово яйцо», «Танграм», «Пифагор», «Колумбово яйцо»)
- 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 «Веселая математика»

Месяц	№	Тема	Программное содержание	Методические приемы
Сентябрь	1	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»
	2	Квадрат	Учить составлять квадрат из счётных 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.	-«Составь квадрат» -«Весёлый счёт» -«Подбери пару» -«Украшь коврик» - компьютерная игра «Давай посчитаем» - логическая игра «Что перепутал художник»
	3	Сравнение	Учить сравнивать предметы по длине путём	-«Сравни по длине» -«Продолжи счёт»

		предметов по длине	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.	-«Увеличь на один» - компьютерная игра «Прямой счёт» - логическая игра «Назови одним словом»
	4	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	5	Число и цифра 6	Познакомить с образованием числа пять и с цифрой шесть; учить называть числительные по порядку, правильно соотносить числительные с предметами; учить словами определить положение предмета: «рядом», «сбоку»; находить в окружении предметы четырёхугольной формы.	-«Число 5» - компьютерная игра «Учим цифры» - логическая игра «Малыш и Карлсон» -«Сбоку-рядом»
	6	Составление предмета из треугольников	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.	- компьютерная игра «Мурка» -«Украсть коврик» -«Сложи из треугольников» - логическая игра «Какого фрагмента не хватает на картинке»
	7	Трапеция, ромб	Учить классифицировать фигуры по разным признакам; познакомить с трапецией и ромбом; упражнять в счёте в пределах шести; учить на глаз определять длину предмета.	- компьютерная игра «Давай посчитаем» - логическая игра «Учим фигуры» -«Длиннее, короче» -«Трапеция, ромб»
	8	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	- компьютерная игра «Учим цифры» - логическая игра «Гришкин счёт» -«Продолжи счёт» -Калейдоскоп»

			ограниченной плоскости: «слева», «справа».	
Ноябрь	9	Измерение	Учить измерять длину предмета с помощью условной мерки; упражнять в счёте в пределах семи; учить видоизменять фигуру путём добавления счётных палочек.	- компьютерная игра «Прямой счёт» - логическая игра «Сравни» -«Измерь длину» -«Измени фигуру»
	10	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».	- компьютерная игра «Емелина неделя» - логическая игра «Какого фрагмента не хватает на картинке» -«Раздели на части» -«Далеко-близко» -«Измерь длину»
	11	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».	- компьютерная игра «Учим цифры» - логическая игра «Части суток» -«Продолжи счёт» -«Число 8»
	12	Измерение	Учить измерять сыпучие вещества с помощью условной мерки; упражнять в счёте в пределах восьми; развивать мышление.	- компьютерная игра «Сосчитай-ка» - логическая игра «Логические задачи» -«Измерь, сколько мерок» -«Весёлый счёт»
Декабрь	13	Четырёхугольник	Учить составлять четырёхугольник из счётных палочек; упражнять в счёте в пределах 8 и в счёте на слух; развивать логическое мышление.	- компьютерная игра «» - логическая игра «Логические задачи» -«Составь из палочек» -«Сосчитай на слух» -«Продолжи счёт»
	14	Измерение	Упражнять в измерении с помощью условной мерки; упражнять в счёте в пределах восьми; развивать логическое мышление.	- компьютерная игра «Считалочка цыплята» - логическая игра «Про козлёнка, который умел считать до 10» -«Измерь длину меркой»
	15	Календарь	Познакомить с календарём; рассказать о разных видах	- компьютерная игра «12 месяцев»

			<p>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>- логическая игра «Про козлёнка, который умел считать до 10» -«Сосчитай, не ошибись» -«Что такое календарь»</p>
	16	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» - логическая игра «Магазин игрушек» -«Живая неделя» -«Составь из треугольников» -«Составь узор»</p>
Январь	17	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» - логическая игра «Давай посчитаем» -«Живая неделя» -«Сосчитай, не ошибись»</p>
	18	Число и цифра 0	<p>Познакомить с нулём; упражнять в счёте в пределах пяти; учить различать количественный и порядковый счёт в пределах пяти; учить составлять группу из отдельных предметов.</p>	<p>- компьютерная игра «Учим цифры» - логическая игра «Мурка в зоопарке» - «Который по счёту»</p>
	19	Число 10	<p>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.</p>	<p>- компьютерная игра «Прямой и обратный счёт» - логическая игра «Найди лишнее» -«Число 10» -«Продолжи счёт» -«Составь фигуру из палочек» -«Живая неделя»</p>
	20	Месяц	<p>Познакомить с понятием «месяц» (состоит из четырёх недель, один месяц следует за другим); упражнять в классификации геометрических фигур по разным признакам, закрепить названия дней</p>	<p>-«Живая неделя» - компьютерная игра «Свойства фигур» - логическая игра «Времена года»</p>

			недели.	
Февраль	21	Измерение	Упражнять в измерении протяжённости с помощью условной 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.	- компьютерная игра «Прямой и обратный счёт» - логическая игра «Учим цифры» -«Сколько? Который?» -«Составь из единиц» -«Сосчитай на ощупь»
	22	Измерение	Учить с помощью условной мерки определять объём жидкости; продолжать упражнять в различении и назывании геометрических фигур; в увеличении и уменьшении числа на единицу.	- компьютерная игра «Учим фигуры» - логическая игра «Малыш и Карлсон» -«Измеряем объём» -«Увеличь-уменьши на 1»
	23	Ориентировка в пространстве	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.	- компьютерная игра «Учим цифры» - логическая игра «Математический мультконцерт» -«Назови адрес» -«Сложи также»
	24	Четырёхугольники	Упражнять в измерении протяжённости с помощью условной мерки; в увеличении и уменьшении числа на одну единицу; продолжать учить конструировать фигуру из счётных палочек.	- компьютерная игра «Числовой ряд» - логическая игра «Признаки предметов» -«Измерь длину» -«Увеличь-уменьши на 1» -«Выложи фигуру из палочек»
Март	25	Ориентировка во времени	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.	- компьютерная игра «Дни недели» - логическая игра «Признаки предметов» -«Составь узор» -«Назови адрес»
	26	Ориентировка в пространстве	Учить ориентироваться на ограниченной плоскости,	- компьютерная игра «Прямой и обратный

			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.	счёт» - логическая игра «Признаки предметов» -«Измерь длину по-разному» -«Назови адрес» -«Ближе - дальше» -«Назови адрес»
	27	Измерение	Упражнять в измерении протяжённости с помощью условной мерки; упражнять в прямом и обратном счёте; учить сравнивать предметы по длине путём наложения, приложения.	- компьютерная игра «Прямой и обратный счёт» - логическая игра «Признаки предметов» -«Измерь длину» -«Длиннее - короче»
	28	Геометрические фигуры	Продолжать учить составлять фигуры из счётных палочек; упражнять в счёте в пределах десяти, в классификации предметов по разным признакам.	- компьютерная игра «Признаки предметов» - логическая игра «Числовой ряд» -«Составь фигуру из палочек»
Апрель	29-30	Ориентировка в пространстве	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.	- компьютерная игра «Числовой ряд» - логическая игра «Прямой и обратный счёт» - «Назови соседей числа» -«Опиши узор»
	31-32	Измерение	Упражнять в сравнении объёмов жидкостей с помощью измерения; в увеличении и уменьшении числа; закрепить название частей суток; продолжать учить различать и называть геометрические фигуры.	- компьютерная игра «Части суток» - логическая игра «Гришкин счёт» - «Сравни по объёму»
Май	33-34	Ориентировка в пространстве	Упражнять в делении квадрата на четыре равные части, путём складывания по диагонали; учить показывать одну четвёртую; составлять предмет из четырёх равнобедренных треугольников; ориентироваться в пространстве.	- компьютерная игра «Мышки, сыр и дробь» - логическая игра «Меры длины» -«Раздели на части» -«Покажи часть» -«Составь фигуру»
	35-36	Повторение	Упражнять в измерении длины с помощью условной мерки; учить находить сходство предметов; упражнять в счёте.	- компьютерная игра «Мышки, сыр и дробь» - логическая игра «Меры длины»

				-Чем похожи»
--	--	--	--	--------------

Литература:

1. В. П. Новикова «Математика в детском саду. Сценарии занятий с детьми 5-6 лет». М.: МОЗАИКА-СИНЕЗ, 2016
2. З.А. Михайлова, М. Н. Полякова, И. Н. Чеплашкина «Математика – это интересно» Парциальная программа. — СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2017.
3. «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера» В.П.Новикова, Л.И. Тихонова М.: Мозаика – Синтез 2009г.
4. 356 развивающих игр и занятий для детей от 3 до 6 лет по уникальной методике Л. А. Венгера. – М.: Гелеос. – 2008 г.

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ "ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ №2" Г. ЯСНОГОРСКА ТУЛЬСКОЙ ОБЛАСТИ, ИВАНОВА ЮЛИЯ ИГОРЕВНА, Директор
14.11.2022 10:43 (MSK), Сертификат E285993AD23E103F12B685F15FB56CA7