Принята
Педагогическим советом
МБДОУ № 258
Протокол № 1

«28» 08 2020г

Утверждаю
Заведующий МБДОУ № 258

Стотик И.Г.
«113» от 31.08 2020г.

Рабочая программа МБДОУ № 258 по дополнительной образовательной услуге «ШАГ в МАТЕМАТИКУ»

Руководитель: Чванова Лариса Георгиевна

г.Ростов-на-Дону
2020- 2021 учебный год

Пояснительная записка:

В настоящее время, а тем более в будущем, математика будет необходима огромному числу людей различных профессий. В математике заложены огромные возможности для развития мышления детей в процессе их обучения с самого раннего возраста.
Дошкольный возраст - самый благоприятный период для интенсивного развития физических и умственных функций детского организма, в том числе и для математического развития. Навыки, умения, приобретённые в дошкольный период, служат фундаментом для получения знаний и развития способностей в старшем возрасте - школе.
Математическое развитие ребенка - это не только умение дошкольника считать и решать арифметические задачи, это и развитие способности видеть в окружающем мире отношения, зависимости, оперировать предметами, и знаками, символами. Наша задача - развивать эти способности, дать возможность маленькому человеку познавать мир на каждом этапе его взросления. Но надо помнить, что математическое развитие является длительным и весьма трудоёмким процессом для дошкольников, так как формирование основных приёмов логического познания требует не только высокой активности умственной деятельности, но и обобщённых знаний об общих и существенных признаках предметов и явлений действительности. 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 ее математические представления, интеллектуально развивать дошкольника.
На занятиях математического кружка больше используются задачи-шутки, загадки, задания на развитие логического мышления и др.

Связь этой программы, уже с существующей состоит в том, что совместная деятельность взрослого с детьми организуется, на основе интересов, потребностей и склонностей детей. Для привлечения внимания детей, поддержания интереса к математике, в педагогической деятельности кружка широко используются имитационные игры, игры-упражнения, сюжетно-ролевые игры, игры с ориентировкой на определение достижения, дидактические игры, проблемные ситуации и развлечения, задачи-шутки, загадки.

Основные задачи программы:

- научить решать логические задачи на разбиение по свойствам;
- ознакомить детей с геометрическими фигурами и формой предметов, размером;
- развитие мыслительных умений - сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать, абстрагировать, кодировать и декодировать информацию;
- усвоение элементарных навыков алгоритмической культуры мышления;
- развитие познавательных процессов восприятия памяти, внимания, воображения;
- развитие творческих способностей.
- закрепление представлений о величине;
- развитие способности группировать предметы по цвету и величине;
- освоение способов измерения с помощью условной мерки;
- развитие количественных представлений, способность различать количественный и порядковый счет, устанавливать равенство и неравенство двух групп предметов;
- развитие умения различать и называть в процессе моделирования геометрические фигуры, силуэты, предметы и другие.
- Дать представления о числах и цифрах от 5 до 10 на основе сравнения двух множеств.
- Учить считать по образцу и названному числу.
- Продолжить учить понимать независимость числа от величины, расстояния, пространственного расположения предметов, направления счета.
- Учить воспроизводить количество движений по названному числу.
- Учить записывать решение задачи *(загадки)* с помощью математических знаков и цифр.
- Учить составлять числа от 3 до 10 из двух меньших на наглядном материале.
- Учить, как из неравенства сделать равенство.
- Учить устанавливать соответствие между количеством предметов и цифрой.
- Учить решать логические задачи на основе зрительного восприятия.
- Продолжать учить решать логические задачи на сравнение, классификацию, установление последовательности событий, анализ и синтез.
- Составление геометрических фигур из палочек и преобразование их.

должны не только запомнить и понять предложенный материал, но и попытаться объяснить понятое.

ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ

-Традиционные

-Комбинированные

-Практические

-Игры, конкурсы

Методы:

-Словесный метод Обучения (объяснение, беседа, устное изложение, диалог, рассказ)

-Метод игры (дидактические игры, на развитие внимания, памяти, игры-конкурсы)

-Практический (выполнение работ на заданную тему, по инструкции)

-Наглядный (с помощью наглядных материалов: картинок, рисунков, плакатов, фотографий)

-Показ мультимедийных материалов

Используемые пособия: блоки Дьенеша, палочки Кьюизенера, задачи в стихах, счётные палочки, математический конструктор, цифры, наглядные дидактические игры, лото.

- дидактические игры (сенсорные «Матрёшки», «Найди по указанным признакам», «Подбери узор», «Витрины магазина», «Сравни и подбери»; моделирующего характера «Найди по контуру», «Волшебная дощечка» , «Найди и назови»,и другие);

- развивающие игры (блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, игры Б.П. Никитина «Сложи квадрат», «Сложи узор», «Точки», игры Воскобовича);
- математические развлечения (игры на плоскостное моделирование - Пифагор, Танграм,; игры-головоломки; задачи – шутки; кроссворды; ребусы; головоломки, шашки, игры-ходилки, математические фокусы).
- Задачки на развитие логического мышления.

Эти игры учат действовать «в уме», логически мыслить, что раскрепощает воображение детей, развивает их математические способности.

Вовлечение родителей в педагогический процесс, информирование их по использованию педагогически эффективных методов математического развития дошкольников и участие в математических праздниках заметно повышает результативность воспитательно-образовательного процесса.

РЕЗУЛЬТАТ :

- сфомированность поисковой активности к процессу познания математики;
- дошкольники самостоятельно находят способы решения познавательных задач;
- умеют переносить усвоенный опыт в новые ситуации;
- сформированы умения планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами и алгоритмами.

Определение результатов работы не означает её конец. Выявляются новые противоречия, исследуются новые возможности и формы организации работы с воспитанниками и родителями, обеспечивая преемственные связи между всеми ступенями обучения.

Тематическое планирование по месяцам

Месяц	**Тема занятия**	**Программное содержание**	**Кол-во занятий**
Сентябрь	Игра «Посчитаем с гномами»	Счет в пределах десяти. Порядковые числительные. Понятия: первый, последний, сложение, вычитание.	1
	Конус. Игра «Волшебный мешочек». Игра «В гостях у Петрушки»	Формировать представление о конусе, умение распознавать конус в предметах окружающей обстановки. Формировать умение составлять группы предметов по общему свойству.	1
	Игра «Фигурки спрятались»	Развивать умение выявлять и абстрагировать свойства, умение «читать схему», закреплять навыки порядкового счета	1
	Игра «Состав чисел из единиц», «Путешествие на поезде»	Учить отбирать полоски нужного цвета и числового значения по словесному указанию, составлять числа из единиц, развивать глазомер. Закреплять понятия: который по счету. Учить ориентироваться в пространстве.	1
Октябрь	Решение примеров в тетради в клетку. Игра «рассеянный художник». Игра «Сколько, какой?»	Развитие наблюдательности и счета пределах десяти. Порядковые числительные. Понятия: первый, последний, сложение, вычитание.	1
	Призма и пирамида. Игра «найди фигуру». Игра «Волшебный мешочек».	Формировать представление о призме и пирамиде на основе сравнения с цилиндром и конусом. Формировать умение находить в окружающей обстановке предметы призмы и пирамиды.	1
	Игра «Архитекторы»	Учить выбирать	1

		необходимый строительный материал, учить строить объекты детской площадки.	
	Игра «Как узнать номера домов?», «Как разговаривают числа?»	Учить составлять число из двух меньших. Учить оперировать числовыми значениями цветных полосок. Познакомить с понятиями:больше, меньше. , со знаками <, >.	1
Ноябрь	Решение примеров в тетради в клетку. Игра «художник». Игра «Какой по счету?»	Развитие наблюдательности и счет до шести. Порядковые числительные. Понятия: первый, последний, сложение, вычитание.	1
	Игра-головоломка «Пифагор»	Закреплять умения составлять фигуры из частей.	1
	Игра «измерь дорожки шагами», «О чем говорят числа?»	Учить определять значение цветных палочек. Учить устанавливать логические связи и закономерности. Развивать зрительный глазомер.	1
	Игра «Украсим елку бусами»	Развивать способности к логическим действиям и операциям, умение декодировать *(расшиф)* информацию, изобр-ю на карточке, умение действовать последовательно.	1
Декабрь			

	Игра «Сравни и заполни»	Умение осуществлять зрительно мысленный анализ способа расположения фигур, закрепление представлений о геом. Фигурах.	1
	Цилиндр. Игра «Паспортный стол».	Формировать представление о цилиндре, умение распознавать цилиндр в предметах окружающей обстановки.	1
	Игра «Логические кубики»	Закреплять умение задавать вопросы, выделять свойства	1
	Игра «Узнай длину ленты»	Учить: понимать количественные отношения между числами первого десятка, находить связь между длиной предмета, размером мерки и результатами измерения, устанавливать логические связи измерения.	1
Январь	Игра «Танграм» Игра «Логический поезд»	Закреплять умения составлять фигуры из частей. Развивать умение выявлять и абстрагировать свойства, умение «читать схему», закреплять навыки порядкового счета	1
	Игра «Палочки можно складывать»	Учить ориентироваться в пространстве, развивать количественные представления, учить находить полоски, по сумме	1

		равные двум данными.	
	Игра «Мозайка цифр»	Развитие способностей декодировать информацию. Умение выбирать блоки по заданным свойствам. Закреплять навыки вычисления.	1
	Игра «Состав чисел из единиц», «Путешествие на поезде»	Учить отбирать полоски нужного цвета и числового значения по словесному указанию, составлять числа из единиц, развивать глазомер. Закреплять понятия: который по счету. Учить ориентироваться в пространстве.	1
Февраль	Игра «Логические кубики»	Закреплять умение задавать вопросы, выделять свойства	1
	Математические задачки	Закрепить навыки ориентировки в пространстве *(справа, слева)*; количественного и порядкового счета, сложения и вычитания в пределах 10.	1
	Игра «Архитекторы»	Учить выбирать необходимый строительный материал, учить строить объекты детской площадки.	1
	Игра «Как узнать номера домов?», «Как разговаривают числа?»	Учить составлять число из двух меньших. Учить оперировать числовыми значениями цветных	1

		полосок. Познакомить с понятиями:больше, меньше. , со знаками <, >.	
Март	Математические задачки	Закрепить навыки ориентировки в пространстве *(справа, слева)*; количественного и порядкового счета, сложения и вычитания в пределах 10. Развивать логическое мышление	1
	Игра «В стране геометрических фигур». Игра «Найди фигуру».	Познакомить с понятием таблицы *(строка, столбец)*, учить пользоваться простейшими таблицами. Закреплять представления о геометрических фигурах, умение сравнивать фигуры по свойствам и находить закономерность в их расположении.	1
	Логическая задача на цветовую последовательность	Учить решать логич. задачи на основе зрительного восприятия. Учить понимать предложенную задачу и решать ее самостоятельно.	1
	Игра «Построй предметы»	Развивать способности к логическим действиям и операциям, умение декодировать *(расшиф)* информацию, изобр-ю на карточке, умение действовать последовательно.	1
Апрель	Игра «Цвет и число», «Число и цвет»	Учить отбирать полоски нужного цвета и числового значения по словесному указанию. Развивать представления о ширине, умение подбирать палочки по размеру, развивать	1

		глазомер.	
	Математические задачки в стихах	Закрепить навыки ориентировки в пространстве *(справа, слева)*; количественного и порядкового счета, сложения и вычитания в пределах 10.	1
	Игра «Раздели фигуры»	Развивать умение выявлять и абстрагировать свойства, рассуждать, аргументировать свой выбор.	1
	Логическая задача «Детская железная дорога»	Учить решать логич. задачи на основе зрительного восприятия. Учить понимать предложенную задачу и решать ее самостоятельно.	1
Май	Установление равенства численности множеств	Учить видеть равное количество разных предметов. Закрепить умение отсчитывать определенное количество предметов по образцу и по названному числу.	1
	Геометрические тела	Формировать представление о форме геометрического тела.	1
	Город будущего	Развивать конструктивные умения	1
	Большой сюрприз	Развивать память, логическое мышление. Освоение приемов арифметических действий в пределах 10.	1
Июнь	Объемные тела: шар, сфера, куб, цилиндр, призма, пирамида, конус	Развивать память, логическое мышление. Формировать знания о геометрических объемных формах	2
	Многоугольники	Развивать память, логическое мышление. Формировать знания о геометрических объемных формах	2

Июль	Деление предметов на 2-4 равные части	Учить решать логич. задачи на основе зрительного восприятия	2
	Деление предметов на 4 равные части	Учить решать логич. задачи на основе зрительного восприятия	2
Август	Сравнение свойств предметов	Развивать умения выделять и сравнивать предметы по заданным свойствам.	1
	Сравнение свойств предметов	Развивать восприятие, внимание, умение анализировать и сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам. Формировать навыки сотрудничества	1
	Классификация, обобщение свойств	Развивать умение анализировать, выделять свойства объектов и классифицировать их	1
	Математическая викторина		1
Итого:			**48**

Литература:

1. Программа «Формирование математических представлений», авторы: Т. А. Фалькович, Л. П. Барылкина
2. Интернет- ресурсы