

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 52 общеразвивающего вида» г.Альметьевск

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

УТВЕРЖДАЮ
заведующий МБДОУ Д/с №52
Шакирова Л.М.
приказ № 126
от «30» августа 2022 г.



ПРОГРАММА

кружка по развитию логического мышления
«Занимательная математика»

Срок реализации – 2 учебных года

Руководитель кружка:
старший воспитатель первой кв. категории
МБДОУ № 52 Шайдуллина Э.М.

Альметьевск, 2022 год

СОДЕРЖАНИЕ:

1. Пояснительная записка.....	3
1.1 Направленность дополнительной образовательной программы.....	3
1.2 Новизна программы.....	3
1.3 Актуальность программы.....	3
1.4 Целесообразность программы.....	4
1.5 Цель, задачи дополнительной образовательной программы.....	5
1.6 Возраст детей, участвующих в реализации программы.....	5
1.7 Срок реализации программы.....	5
1.8 Формы обучения.....	5
1.9 Ожидаемые результаты.....	6
2. Комплексно – тематическое планирование.....	7
3. Методическое обеспечение.....	17
3.1 Форма организации образовательной деятельности.....	17
3.2 Структура образовательной деятельности.....	18
3.3 Технологии организации образовательной деятельности.....	18
3.4 Методы и приёмы организации образовательной деятельности.....	18
4. Условия реализации программы.....	18
4.1 Учебные и методические пособия.....	18
4.2 Раздаточный и демонстрационный материал.....	18
4.3 Технические средства обучения.....	18
4.4 Методические пособия.....	18
5. Список используемой литературы.....	19
6. Приложения	
6.1 Календарно – тематическое планирование.	
6.2 Игра «Сложи узор» Б.П. Никитина.	
6.3 Игра «Уникуб» Б.П. Никитина.	
6.4 Игры головоломки (Танграм, Пифагор, Пентамино).	
6.5 Графические диктанты.	
6.6 Итоговые занятия.	

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Занимательная математика» разработана в соответствии с нормативно – правовыми документами:

- Федеральным Законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 №273-ФЗ;
- Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования(приказ Министерства образования и науки РФ от 17 октября 2013г. №1155);
- Конституция Российской Федерации и Конвенции ООН о правах ребёнка;
- Санитарные правила СП 2.4.3648 -20 « Санитарно – эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» от 28 сентября 2020г;
- приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.08.2013 № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Конвенция развития дополнительного образования, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 № 1726-р.

1.1 Направленность дополнительной образовательной программы

Программа дополнительного образования детей «Занимательная математика» является программой естественно – научной направленности. Предлагаемая программа направлена на логико – математическое развитие, развитие творческих и интеллектуальных способностей детей старшего дошкольного возраста.

1.2 Новизна программы

Новизна данной Программы состоит в том, что особое внимание обращено на развитие логического мышления у дошкольников.

В основе заданий, которые предлагается выполнить детям, лежит игра, преподносимая на фоне познавательного материала. Данная программа построена так, что большую часть материала дошкольники не просто активно запоминают, а фактически сами же и открывают, разгадывают, расшифровывают, составляют. При этом идёт развитие основных интеллектуальных качеств : умения анализировать, синтезировать, обобщать, конкретизировать, абстрагировать, переносить, а также развиваются все виды памяти, внимания, воображение, речь, расширяется словарный запас.

1.3 Актуальность программы

Логика – наука о законах и формах мышления; ход рассуждений и умозаключений; разумность, внутренняя закономерность чего – ни будь.

Многочисленные психологические исследования свидетельствуют о том, что в первые 20 лет жизни происходит основное интеллектуальное развитие человека, причём наиболее интенсивно интеллект изменяется от 2 до 12 лет.

Уже пред школьным возрастом у детей начинает закладываться понятийное, словесно – логическое мышление. Для успешного обучения в школе, понимания учебного материала у дошкольников должны быть заложены три составляющих мышления:

- элементарные мыслительные операции: анализа, синтеза, сравнения, обобщения, выделения существенного, классификации и др.;
- активность, раскованность мышления, позволяющая в продуцировании различных гипотез, идей, возникновении нескольких вариантов решения проблемы;
- организованность и целенаправленность, проявляющаяся в ориентации на выделение существенного в явлениях, в использовании обобщённых схем анализа явления.

Если это будет заложено в дошкольном возрасте, то облегчит процесс усвоения детьми

знаний, умений и навыков в начальной школе. Однако если эти составляющие мышления не будут элементарно сформированы при подготовке ребёнка к обучению в школе, то в начальном звене, на каждом из уроков по различным предметам, придётся давать учащимся задания на развитие логического мышления.

Психолог Л.С. Выготский отмечал интенсивное развитие интеллекта детей в дошкольном и младшем школьном возрасте. Развитие мышления приводит, в свою очередь, к качественной перестройке восприятия и памяти, превращению их в регулируемые, произвольные процессы.

Ребёнок к 5 – 7 годам обычно мыслит конкретными категориями. Затем происходит переход к стадии формальных операций, которая связана с определённым уровнем развития способности к обобщению и абстрагированию.

К моменту поступления в школу дошкольники должны обладать элементарными навыками и умениями в рассуждениях, пробовать делать выводы, сопоставлять, сравнивать, анализировать, находить частное и общее, устанавливать простые закономерности, овладеть способами познания предметов и окружающего мира.

1.4 Целесообразность программы

Развитие логического мышления ребенка - это не только умение дошкольника считать и решать арифметические задачи, это и развитие способности видеть в окружающем мире отношения, зависимости, оперировать предметами, знаками, символами.

Развитие логики детей 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. Работа в кружке позволяет приобщать ребенка к игровому взаимодействию, интеллектуально развивать дошкольника. Достичь этого можно путем включения задач связанных с понятиями, которые выходят за рамки программного материала. Для логических задач характерно зачастую неожиданное решение.

Формированию творческой личности способствуют задачи, предполагающие как различные способы решений, так и дающие возможность на основе анализа имеющихся данных выдвигать гипотезы и в дальнейшем подвергать их проверке. Задачи с недостающими данными способствуют формированию критичности мышления и умению проводить мини-исследование. Выполнение заданий позволит совершенствовать дошкольникам свои знания и умения.

Материал кружковых занятий имеет широкий тематический диапазон, позволяющий дошкольникам расширять свои знания в области познавательного развития. Удовлетворять естественные потребности ребят в познании и изучении окружающего мира, их неуемную любознательность помогают игры – исследования. Одним из средств умственного развития ребенка являются развивающие игры. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий. Принципы, заложенные в основу этих игр - интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулирует развитие умственных способностей ребенка. Взрослому остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения ребят в более сложные формы игровой активности.

- Формировать у детей умения находить и использовать неявные свойства объектов для достижения определённых целей;
- Формировать умение видеть корень проблемы, осознавать те или иные несуществующие противоречия и парадоксы в обычных, казалось бы явлениях;
- Формировать и развивать основные операции мышления;
- Развивать у детей способность выдвигать идеи и проверять их истинность на практике;
- Формировать у детей умения не только выдвигать идеи, но и тщательно детально разрабатывать их.

1.5 Цель, задачи дополнительной образовательной программы

Цель программы – Развитие логического мышления, речь и смекалку у детей, умения мыслить самостоятельно, аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения, расширять кругозор математических представлений у детей дошкольного возраста.

Задачи:

1. Воспитательные - воспитание у детей интереса к занимательным играм, формирование умения работы в коллективе. Воспитывать настойчивость, терпение, способность к саморегуляции.
2. Обучающие - Активизировать познавательный интерес;
Формирование приёмов умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия).
Формирование общеучебных умений и навыков (умения обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий и т.д.)
Ознакомление с числовым рядом и составом чисел, получение представления задачи, умение вычленять её части, решать и составлять задачи, формировать индивидуальные творческие способности личности.
3. Развивающие - Развитие логического мышления ребёнка.
Развитие познавательных способностей и мыслительных операций у дошкольников, развитие памяти, внимания, творческого воображения

1.6 Возраст детей, участвующих в реализации программы

Программа рассчитана на детей в возрасте 5-7 лет, посещающих дошкольное образовательное учреждение. Группы сформированы по возрастам старшая группа (5-6 лет), подготовительная к школе группа (6-7 лет). Количественный состав 15-20 детей.

1.7 Срок реализации программы

Программа рассчитана на два учебных года.

Продолжительность образовательного процесса: октябрь – май (каникулярный период – период государственных новогодних каникул)

Обучение детей происходит поэтапно:

- 1 этап – старшая группа (5 -6 лет)
- 2 этап – подготовительная к школе группа (6 – 7 лет)

1.8 Формы обучения и режим занятий

Данная программа реализуется в очной форме обучения.

Формы занятий – групповая.

Тип занятий – комбинированный.

Формы проведения занятий:

- занятие-игра;
- занятие-путешествие;
- занятие – развлечение.
- деловая игра;
- творческая мастерская
- занятие - фантазия

Занятия проводятся 1 раз в неделю.

1 этап(старшая группа) 25 минут (1 академический час)

2 этап (подготовительная к школе группа) 30 минут (1 академический час)

32 занятия в год для каждого этапа

1.9 Ожидаемые результаты

Ожидаемые результаты соотнесены с задачами и содержанием программы:

Выявление дошкольников с математическим, логическим мышлением

Желание заниматься развитием логического мышления через игру.

Умение детей сравнивать, классифицировать, обобщать, систематизировать предметы окружающей действительности.

Умение детей работать в парах, микрогруппах;

Проявление доброжелательного отношения к сверстнику, умение его выслушать, помочь при необходимости.

Результативность программы отслеживается в ходе проведения педагогической диагностики, которая предусматривает выявление уровня развития познавательных следующих процессов:

1. Развитие внимания
2. Развитие памяти.
3. Развитие восприятия.
4. Развитие воображения.
5. Развитие мышления.

Данная диагностика носит рекомендательный характер, позволяет оценить общий уровень развития познавательных процессов дошкольников.

Все результаты заносятся в сводную таблицу в начале и в конце года. Сравнение первоначальных и итоговых результатов позволяет оценить уровень усвоения программного материала на каждом этапе реализации программы.

Предметные результаты

- арифметический и геометрический навыки на основе зрительного, тактильного и слухового восприятия;
- произвольность психических процессов, абстрактно-логических и наглядно-образных видов мышления и типов памяти, основных мыслительных операций, основных свойств внимания, доказательная речь и речь-рассуждение;
- основы логического мышления, умение рассуждать, делать умозаключения в соответствии с законами логики;
- творческие способности, умение выражать свои чувства и представления о мире различными способами;
- навыки сотрудничества, взаимодействия со сверстниками, умение подчинять свои интересы определенным правилам;
- желание заниматься математической деятельностью.

Личностный результат:

- начальные (элементарные) представления о самостоятельности и личной ответственности в процессе развития логического мышления;
- проявление любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий;
- освоение положительного и позитивного стиля общения со сверстниками и взрослыми;
- умение демонстрировать самостоятельность суждений, независимость и нестандартность мышления;
- понимание и принятие элементарных правил работы в группе: проявление доброжелательного отношения к сверстникам, стремления прислушиваться к их мнению;
- определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
- опираясь делать выбор, в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметными результатами изучения материала по программе являются формирование универсальных учебных действий.

Дети научатся:

- устанавливать причинно-следственные связи при решении логических задач;
- строить логическую цепь рассуждений;
- выдвигать гипотезы;

- составлять задачи-шутки, магические квадраты;
- читать графическую информацию;
- анализировать простые изображения, выделять в них и в окружающих предметах геометрические формы;
 - различать существенные и несущественные признаки.
 - уважение к товарищам и их мнению;
 - понимание значимости коллектива и своей ответственности перед ним;
 - умение слушать друг друга.
 - постановке учебных задач занятия;
 - оценке своих достижений;
 - действовать по плану.

Предметными результатами изучения программы является формирование следующих умений:

- ребёнок сможет описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;
- выделять существенные признаки предметов;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- классифицировать явления, предметы;
- определять последовательность событий;
- судить о противоположных явлениях;
- давать определения тем или иным понятиям;

По итогам обучения дети должны знать:

- числа от 0 до 20 и их графическое изображение;
- порядковый счет от 1 до 20;
- числа-соседи;

2. Комплексно – тематическое планирование

Комплексно – тематическое планирование по развитию логического мышления основана на программе воспитания и обучения в детском саду, под редакцией М.А.Васильевой, В.В. Гербовой, Т.С. Комаровой.

Старшая группа

Месяц	Тема	Программное содержание	ППРС	Структура
Сентябрь	Знакомство с игрой «Пифагор» (дом для гнома)	Познакомить детей с игрой «Пифагор», с её частями. Учить составлять фигуру – силуэт, используя все части, присоединяя одну к другой	Игра «Пифагор», образец (дом для гнома), тетради для граф. диктанта, карандаши, задание на внимание Е.А.Юзбекова стр.49	1.мозговой штурм 2.игра «Пифагор» 3.задание на внимание 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Пифагор «Кораблик»	Закрепить знания геометрических фигур. Формировать умение осуществлять зрительно – мыслительный анализ	Игра «Пифагор», образец (кораблик), тетради для граф. диктанта, карандаши, ариф. примеры Е.А.Юзбекова стр.49	1.мозговой штурм 2.игра «Пифагор» 3.ариф. примеры 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Знакомство с игрой «Танграм» (лисичка)	Познакомить детей с игрой «Танграм», с её частями. Учить составлять фигуру – силуэт, используя все части, присоединяя одну к другой	Игра «Танграм», образец(лисичка), тетради для граф. диктанта, карандаши Е.А.Юзбекова стр. 19	1.мозговой штурм 2.игра «Танграм» 3.задание на память 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Танграм «Вприпрыжку»	Закрепить знания геометрических фигур. Формировать умение осуществлять зрительно –	Игра «Танграм», образец(вприпрыжку), тетради для графического диктанта, карандаши,	1.мозговой штурм 2.игра «Танграм» 3.задание на внимание 4.физминутка

		мыслительный анализ	задание на внимание Е.А.Юзбекова стр. 21	5.графический диктант 6.рефлексия
Октябрь	Знакомство с игрой Б.П. Никитина «Сложи узор»	Познакомить детей с игрой «Сложи узор». Учить составлять образец из кубиков данного набора, развивать логическое мышление.	Игра «Сложи узор», образец СУВ-1, тетради для графического диктанта, карандаши, ариф.примеры Б.П.Никитин стр.46	1.мозговой штурм 2.игра «Сложи узор» 3.ариф. примеры 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Пифагор «Грибы»	Упражнять в создании разнообразных геометрических фигур по элементарному изображению, развивать логическое мышление.	Игра «Пифагор», образец (грибы), тетради для графического диктанта, карандаши, задание на внимание Е.А.Юзбекова стр. 49	1.мозговой штурм 2.игра «Пифагор» 3.задание на внимание 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Танграм «Зайка»	Закрепить знания геометрических фигур. Формировать умение осуществлять зрительно – мыслительный анализ, учить называть антонимы.	Игра «Танграм», образец(зайка), тетради для графического диктанта, карандаши, задание на память Е.А.Юзбекова стр. 26	1.мозговой штурм 2.игра «Танграм» 3.задание на память 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Сложи узор СУВ-2	Воспитывать усидчивость, учить составлять образец из кубиков данного набора, развивать логическое мышление.	Игра «Сложи узор», образец СУВ-2, тетради для графического диктанта, карандаши, ариф. примеры Б.П.Никитин стр.46	1.мозговой штурм 2.игра «Сложи узор» 3. ариф. примеры 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
Ноябрь	Танграм «Гусь»	Закрепить знания геометрических фигур. Формировать умение осуществлять зрительно – мыслительный анализ, развивать зрительную память.	Игра «Танграм», образец(зайка), тетради для графического диктанта, карандаши, задание на память. Е.А.Юзбекова стр. 24	1.мозговой штурм 2.игра «Танграм» 3.задание на память 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Пифагор «Ракета»	Упражнять в создании разнообразных геометрических фигур по элементарному изображению, развивать логическое мышление, учить называть антонимы.	Игра «Пифагор», образец (грибы), тетради для графического диктанта, карандаши, задание на внимание. Е.А.Юзбекова стр. 50	1.мозговой штурм 2.игра «Пифагор» 3.задание на внимание 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Сложи узор СУВ - 3	Воспитывать усидчивость, учить составлять образец из кубиков данного набора, развивать логическое мышление.	Игра «Сложи узор», образец СУВ-3, тетради для графического диктанта, карандаши, ариф. примеры Б.П.Никитин стр.46	1.мозговой штурм 2.игра «Сложи узор» 3. ариф. примеры 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Танграм «Подарок»	Упражнять в создании фигуры по элементарному изображению, развивать логическое мышление, развивать зрительную	Игра «Танграм», образец(подарок), тетради для графического диктанта, карандаши, задание на память	1.мозговой штурм 2.игра «Танграм» 3.задание на память 4.физминутка 5.графический диктант

		память.	Е.А.Юзбекова стр. 22	6.рефлексия
Декабрь	Сложи узор СУв - 4	Учить составлять образец из кубиков данного набора, развивать пространственное мышление. Учить называть антонимы.	Игра «Сложи узор», образец СУв-4, тетради для графического диктанта, карандаши, ариф. примеры Б.П.Никитин стр.46	1.мозговой штурм 2.игра «Сложи узор» 3. ариф. примеры 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Пифагор «Дом»	Закрепить знания геометрических фигур. Формировать умение осуществлять зрительно – мыслительный анализ, развивать внимание.	Игра «Пифагор», образец (дом), тетради для графического диктанта, карандаши, задание на внимание Е.А.Юзбекова стр. 50	1.мозговой штурм 2.игра «Пифагор» 3.задание на внимание 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Сложи узор СУв - 5	Учить составлять образец из кубиков данного набора, развивать пространственное мышление, упражнять детей в прямом и обратном счете.	Игра «Сложи узор», образец СУв-5, тетради для графического диктанта, карандаши задание на память Б.П.Никитин стр.46	1.мозговой штурм 2.игра «Сложи узор» 3. задание на память 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Танграм «Кенгуру»	Упражнять в создании фигуры по элементарному изображению, развивать логическое мышление.	Игра «Танграм», образец(кенгуру), тетради для графического диктанта, карандаши, ариф.примеры Е.А.Юзбекова стр. 25	1.мозговой штурм 2.игра «Танграм» 3.ариф.примеры 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
Январь	Сложи узор СУв - 6	Учить составлять образец из кубиков данного набора, развивать пространственное мышление, упражнять детей в прямом и обратном счете.	Игра «Сложи узор», образец СУв-6, тетради для графического диктанта, карандаши задание на память Б.П.Никитин стр.46	1.мозговой штурм 2.игра «Сложи узор» 3. задание на память 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Пифагор «Бумажный змей»	Упражнять в создании разнообразных геометрических фигур по элементарному изображению, развивать логическое мышление, учить называть антонимы.	Игра «Пифагор», образец (бумажный змей), тетради для графического диктанта, карандаши, задание на внимание, Е.А.Юзбекова стр. 50	1.мозговой штурм 2.игра «Пифагор» 3.задание на внимание 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Сложи узор СУв - 8	Учить составлять образец из кубиков данного набора, развивать пространственное мышление, тренировать в решение ариф.примеров	Игра «Сложи узор», образец СУв-8, тетради для графического диктанта, карандаши, ариф. примеры Б.П.Никитин стр.46	1.мозговой штурм 2.игра «Сложи узор» 3. ариф. примеры 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Танграм «Журавль»	Упражнять в создании фигуры по элементарному изображению, развивать логическое мышление, развивать зрительную память.	Игра «Танграм», образец(журавль), тетради для графического диктанта, карандаши, задание на память Е.А.Юзбекова	1.мозговой штурм 2.игра «Танграм» 3.задание на память 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия

			стр. 25	
Февраль	Сложи узор СУв - 11	Учить составлять образец из кубиков данного набора, развивать пространственное мышление, учить называть антонимы.	Игра «Сложи узор», образец СУв-11, тетради для графического диктанта, карандаши, ариф. примеры Б.П.Никитин стр.46	1.мозговой штурм 2.игра «Сложи узор» 3. ариф. примеры 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Пифагор «Пирамидка»	Продолжаем учить составлять из семи геометрических фигур – частей игры плоские силуэты, развивать способности анализировать, сравнивать.	Игра «Пифагор», образец (пирамидка), тетради для графического диктанта, карандаши, задание на внимание, Е.А.Юзбекова стр. 48	1.мозговой штурм 2.игра «Пифагор» 3.задание на внимание 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Сложи узор СУв - 13	Учить составлять образец из кубиков данного набора, развивать пространственное мышление, упражнять в прямом и обратном счете	Игра «Сложи узор», образец СУв-13, тетради для графического диктанта, карандаши, задание на память Б.П.Никитин стр.46	1.мозговой штурм 2.игра «Сложи узор» 3. задание на память 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Танграм «Петушок»	Развивать умения выявлять и абстрагировать свойства, умения рассуждать	Игра «Танграм», образец(Петушок), тетради для графического диктанта, карандаши, ариф.примеры Интернет - ресурс	1.мозговой штурм 2.игра «Танграм» 3.ариф. примеры 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
Март	Сложи узор СУв - 14	Учить составлять образец из кубиков данного набора, развивать пространственное мышление, учить называть антонимы.	Игра «Сложи узор», образец СУв-14, тетради для графического диктанта, карандаши, задание на внимание Б.П.Никитин стр.46	1.мозговой штурм 2.игра «Сложи узор» 3. задание на внимание 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Пифагор «Лебедь»	Продолжаем учить составлять из семи геометрических фигур – частей игры плоские силуэты, развивать способности анализировать, сравнивать.	Игра «Пифагор», образец (Лебедь), тетради для графического диктанта, карандаши, задание на память Интернет - ресурс	1.мозговой штурм 2.игра «Пифагор» 3.задание на память 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Сложи узор СУв - 15	Учить составлять образец из кубиков данного набора, развивать пространственное мышление, тренировать в решение ариф.примеров	Игра «Сложи узор», образец СУв-14, тетради для графического диктанта, карандаши, ариф. примеры Б.П.Никитин стр.46	1.мозговой штурм 2.игра «Сложи узор» 3. ариф. примеры 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Танграм «Конь»	Развивать классификационные умения, упражнять в создании фигуры по элементарному изображению, развивать	Игра «Танграм», образец(Конь), тетради для графического диктанта, карандаши, Задание на внимание Интернет - ресурс	1.мозговой штурм 2.игра «Танграм» 3.задание на внимание 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия

		логическое мышление,		
Апрель	Сложи узор СУв - 16	Развивать пространственное мышление, учить составлять образец из кубиков данного набора.	Игра «Сложи узор», образец СУв-16, тетради для графического диктанта, карандаши, задание на память Б.П.Никитин стр.46	1.мозговой штурм 2.игра «Сложи узор» 3. задание на память 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Пифагор «Скалярия»	Упражнять в создании разнообразных геометрических фигур по элементарному изображению, развивать логическое мышление, учить называть антонимы.	Игра «Пифагор», образец (Скалярия), тетради для графического диктанта, карандаши, ариф.примеры Интернет - ресурс	1.мозговой штурм 2.игра «Пифагор» 3. ариф.примеры 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Сложи узор СУв - 17	Учить составлять образец из кубиков данного набора, развивать пространственное мышление, внимание.	Игра «Сложи узор», образец СУв-17, тетради для графического диктанта, карандаши, задание на внимание Б.П.Никитин стр.46	1.мозговой штурм 2.игра «Сложи узор» 3. задание на внимание 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Танграм «Лебедь»	Упражнять в создании фигуры по элементарному изображению, развивать логическое мышление, память.	Игра «Танграм», образец(Лебедь), тетради для графического диктанта, карандаши, Задание на память Интернет - ресурс	1.мозговой штурм 2.игра «Танграм» 3.задание на память 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
Май	Сложи узор СУв - 18	Упражнять в составлении образца из кубиков данного набора, развивать пространственное мышление, тренировать в решение ариф.примеров	Игра «Сложи узор», образец СУв-17, тетради для графического диктанта, карандаши, ариф.примеры Б.П.Никитин стр.46	1.мозговой штурм 2.игра «Сложи узор» 3. ариф.примеры 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Пифагор «Ель»	Продолжаем учить составлять из семи геометрических фигур – частей игры плоские силуэты, развивать способности анализировать, сравнивать.	Игра «Пифагор», образец (Ель), тетради для графического диктанта, карандаши, задание на внимание Интернет - ресурс	1.мозговой штурм 2.игра «Пифагор» 3.задание на внимание 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Сложи узор СУв - 19	Упражнять в составлении образца из кубиков данного набора, развивать пространственное мышление,память	Игра «Сложи узор», образец СУв-19, тетради для графического диктанта, карандаши, задание на память Б.П.Никитин стр.46	1.мозговой штурм 2.игра «Сложи узор» 3. задание на память 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Итоговое задание	Развивать логическое мышление,память, внимание; тренировать в решении ариф. примеров,	Логические игры «Пифагор», «Танграм», «Сложи узор»; задания на внимание, память; ариф.примеры, графический диктант, карандаши, тетерадь	1.мозговой штурм 2.Логические игры 3.задание на внимание, память, ариф. примеры 4.физминутка 5.графический диктант

				6.рефлексия
--	--	--	--	-------------

Подготовительная к школе группа

Месяц	Тема	Программное содержание	ППРС	Структура
Сентябрь	Знакомство с игрой Пентамино «Лебеди»	Познакомить детей с игрой «Пентамино», с её частями. Формировать умение осуществлять зрительно мыслительный анализ расположения фигур.	Игра «Пентамино», тетради для граф. диктанта, карандаши, задание - ребус Е.А.Юзбекова стр.27	1.мозговой штурм 2.игра «Пентамино» 3.задание - ребус 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Знакомство с игрой Б.П. Никитина «Уникуб» У - 5	Закрепить знания геометрических фигур. Формировать умение осуществлять зрительно – мыслительный анализ	Игра «Уникуб», тетради для граф. диктанта, карандаши, ариф. примеры Б.П.Никитин Стр.71	1.мозговой штурм 2.игра «Уникуб» 3.ариф. примеры 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	«Танграм» «Лисичка» (черный силуэт)	Учить составлять фигуру – силуэт, используя все части, присоединяя одну к другой, развивать память	Игра «Танграм», Задание на память тетради для граф. диктанта, карандаши, задание на память Е.А.Юзбекова стр. 20	1.мозговой штурм 2.игра «Танграм» 3.задание на память 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Пифагор «Ракета»(черный силуэт)	Упражнять в создании фигур по частичному элементарному изображению из фигур данного набора, совершенствовать практические навыки в трансформации геометрических фигур.	Игра «Пифагор», тетради для графического диктанта, карандаши, задание на внимание Е.А.Юзбекова стр. 50	1.мозговой штурм 2.игра «Пифагор» 3.задание на внимание 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
Октябрь	Пентамино «Верблюд»	Формировать умение осуществлять зрительно мыслительный анализ расположения фигур. Воспитывать бережное отношение к живым существам.	Игра «Пентамино» тетради для графического диктанта, карандаши, ариф.примеры Е.А.Юзбекова стр.27	1.мозговой штурм 2.игра «Пентамино» 3.ариф. примеры 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	«Уникуб» У - 6	Развивать пространственное мышление. Учить осуществлять зрительно – мыслительный анализ. Учить называть антонимы.	Игра «Уникуб», тетради для графического диктанта, карандаши, задание - ребус Б.П.Никитин Стр.71	1.мозговой штурм 2.игра «Уникуб» 3.задание - ребус 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Танграм «Журавль»(черный силуэт)	Упражнять в создании фигур по частичному элементарному изображению из фигур данного набора, совершенствовать практические навыки в трансформации	Игра «Танграм», тетради для графического диктанта, карандаши, задание на память Е.А.Юзбекова стр. 25	1.мозговой штурм 2.игра «Танграм» 3.задание на память 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия

		геометрических фигур.		
	Пентамино «Трактор»	Формировать умение осуществлять зрительно мыслительный анализ расположения фигур, тренировать в решении ариф. примеров.	Игра «Пентамино», тетради для графического диктанта, карандаши, ариф. примеры Е.А.Юзбекова стр.28	1.мозговой штурм 2.игра «Пентамино» 3. ариф. примеры 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
Ноябрь	«Уникуб» У-7	Формировать умение осуществлять зрительно – мыслительный анализ, развивать зрительную память. Учить называть синонимы	Игра «Уникуб», тетради для графического диктанта, карандаши, задание на память. Б.П.Никитин Стр.71	1.мозговой штурм 2.игра «Уникуб» 3.задание на память 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Пифагор «Сундук»	Упражнять в создании фигур по частичному элементарному изображению из фигур данного набора, совершенствовать практические навыки в трансформации геометрических фигур.	Игра «Пифагор», тетради для графического диктанта, карандаши, задание - ребус. Е.А.Юзбекова стр. 50	1.мозговой штурм 2.игра «Пифагор» 3.задание - ребус 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Пентамино «Олень»	Формировать умение осуществлять зрительно мыслительный анализ расположения фигур. Воспитывать бережное отношение к живым суш.	Игра «Пентамино», тетради для графического диктанта, карандаши, ариф. примеры Е.А.Юзбекова стр. 28	1.мозговой штурм 2.игра «Пентамино» 3. ариф. примеры 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	«Уникуб» У - 10	Развивать пространственное мышление. Учить осуществлять зрительно – мыслительный анализ.Учить называть антонимы.	Игра «Уникуб», тетради для графического диктанта, карандаши, задание на память Б.П.Никитин Стр.72	1.мозговой штурм 2.игра «Уникуб» 3.задание на память 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
Декабрь	Пентамино «Трактор 2»	Учить составлять образец из кубиков данного набора, развивать пространственное мышление. Учить делать обобщение	Игра «Пентамино», тетради для графического диктанта, карандаши, ариф. примеры Е.А.Юзбекова стр. 28	1.мозговой штурм 2.игра «Пентамино» 3. ариф. примеры 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Пифагор «Ель»	Упражнять в создании фигур по частичному элементарному изображению из фигур данного набора, совершенствовать практические навыки в трансформации геометрических фигур.	Игра «Пифагор», тетради для графического диктанта, карандаши, задание на внимание Е.А.Юзбекова стр. 50	1.мозговой штурм 2.игра «Пифагор» 3.задание на внимание 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	«Уникуб» У - 18	Развивать пространственное мышление. Учить осуществлять зрительно – мыслительный анализ. Учить называть амонимы	Игра «уникуб», тетради для графического диктанта, карандаши задание на память Б.П.Никитин стр.72	1.мозговой штурм 2.игра «уникуб» 3. задание на память 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия

	Пентамино «Петушок»	Формировать умение осуществлять зрительно мыслительный анализ расположения фигур. Воспитывать бережное отношение к живым существам.	Игра «Пентамино», тетради для графического диктанта, карандаши, ариф.примеры Е.А.Юзбекова стр. 29	1.мозговой штурм 2.игра «Пентамино» 3.ариф.примеры 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
Январь	Танграм «Птица»	Упражнять в создании фигур по частичному элементарному изображению из фигур данного набора, совершенствовать практические навыки в трансформации геометрических фигур.	Игра «Танграм», тетради для графического диктанта, карандаши задание на память Е.А.Юзбекова стр.	1.мозговой штурм 2.игра «Танграм» 3. задание на память 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	«Уникуб» У-28	Развивать пространственное мышление. Учить осуществлять зрительно – мыслительный анализ. Учить классифицировать предметы по двум, трем признакам.	Игра «Уникуб», тетради для графического диктанта, карандаши, задание - ребус, Б.П.Никитин Стр. 73	1.мозговой штурм 2.игра «Пифагор» 3.задание - ребус 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Пентамино «Троллейбус»	Формировать умение осуществлять зрительно мыслительный анализ расположения фигур, развивать пространственное мышление, тренировать в решение ариф.примеров	Игра «Пентамино», тетради для графического диктанта, карандаши, ариф. примеры Е.А.Юзбекова стр. 29	1.мозговой штурм 2.игра «Пентамино» 3. ариф. примеры 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Пифагор «Многоугольник»	Упражнять в создании фигур по частичному элементарному изображению из фигур данного набора, совершенствовать практические навыки в трансформации геометрических фигур.	Игра «Пифагор», тетради для графического диктанта, карандаши, задание на память Е.А.Юзбекова стр.	1.мозговой штурм 2.игра «Пифагор» 3.задание на память 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
Февраль	«Уникуб» У - 30	Развивать пространственное мышление. Учить осуществлять зрительно – мыслительный анализ. Учить называть существительные в Р.падеже	Игра «Уникуб», тетради для графического диктанта, карандаши, ариф. примеры Б.П.Никитин стр.73	1.мозговой штурм 2.игра «Уникуб» 3. ариф. примеры 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Пентамино «ЗИЛ»	Формировать умение осуществлять зрительно мыслительный анализ расположения фигур. развивать способности анализировать, сравнивать.	Игра «Пентамино», тетради для графического диктанта, карандаши, задание на внимание, Е.А.Юзбекова стр. 30	1.мозговой штурм 2.игра «Пентамино» 3.задание на внимание 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Танграм «Голубь»	Упражнять в создании фигур по частичному элементарному изображению из фигур	Игра «Танграм», тетради для графического диктанта, карандаши, задание на память	1.мозговой штурм 2.игра «Танграм» 3. задание на память 4.физминутка

		данного набора, совершенствовать практические навыки в трансфигурации геометрических фигур.	Е.А.Юзбекова стр.	5.графический диктант 6.рефлексия
	Пентамино «Цифра 3»	Формировать умение осуществлять зрительно мыслительный анализ расположения фигур, тренировать в решение ариф.примеров	Игра «Пентамино», тетради для графического диктанта, карандаши, ариф.примеры Интернет - ресурс	1.мозговой штурм 2.игра «Пентамино» 3.ариф. примеры 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
Март	«Уникуб» У - 31	Развивать пространственное мышление. Учить осуществлять зрительно – мыслительный анализ. Учить называть антонимы.	Игра «Уникуб», тетради для графического диктанта, карандаши, задание на внимание Б.П.Никитин стр.73	1.мозговой штурм 2.игра «Уникуб» 3. задание на внимание 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Пентамино «Грузовик»	Формировать умение осуществлять зрительно мыслительный анализ расположения фигур, развивать зрительную память	Игра «Пентамино», тетради для графического диктанта, карандаши, задание на память Е.А.Юзбекова стр. 30	1.мозговой штурм 2.игра «Пентамино» 3.задание на память 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	«Уникуб» У-32	Учить составлять образец из кубиков данного набора, развивать пространственное мышление, тренировать в решение ариф.примеров	Игра «Уникуб», тетради для графического диктанта, карандаши, ариф. примеры Б.П.Никитин стр.74	1.мозговой штурм 2.игра «Уникуб» 3. ариф. примеры 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Пентамино «Щенок»	Формировать умение осуществлять зрительно мыслительный анализ расположения фигур. Воспитывать бережное отношение к живым существам.	Игра «Пентамино», тетради для графического диктанта, карандаши, Задание на внимание Е.А.Юзбекова стр. 31	1.мозговой штурм 2.игра «Пентамино» 3.задание на внимание 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
Апрель	«Уникуб» У -35	Развивать пространственное мышление, учить составлять образец из кубиков данного набора. Учить делать обобщение	Игра «Уникуб», тетради для графического диктанта, карандаши, задание на память Б.П.Никитин стр.74	1.мозговой штурм 2.игра «Уникуб» 3. задание на память 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Пентамино « Собака»	Формировать умение осуществлять зрительно мыслительный анализ расположения фигур. Воспитывать бережное отношение к живым существам.	Игра «Пентамино», тетради для графического диктанта, карандаши, ариф.примеры Интернет - ресурс	1.мозговой штурм 2.игра «Пентамино» 3. ариф.примеры 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	«Уникуб» У - 37	Учить составлять образец из кубиков данного набора, развивать пространственное мышление, внимание.	Игра «Сложи узор», образец СУв-17, тетради для графического диктанта, карандаши, задание на внимание Б.П.Никитин стр.74	1.мозговой штурм 2.игра «Сложи узор» 3. задание на внимание 4.физминутка 5.графический диктант 6.рефлексия
	Пентамино «Вертолет»	Упражнять в создании фигуры по элементарному	Игра «Уникуб», тетради для графического диктанта,	1.мозговой штурм 2.игра «Уникуб»

		изображению, развивать логическое мышление, память.	карандаши, Задание на память Интернет - ресурс	3. задание на память 4. физминутка 5. графический диктант 6. рефлексия
Май	«Уникуб» У - 41	Упражнять в составлении образца из кубиков данного набора, развивать пространственное мышление, тренировать в решение ариф. примеров	Игра «Уникуб», тетради для графического диктанта, карандаши, ариф. примеры Б.П. Никитин стр. 74	1. мозговой штурм 2. игра «Уникуб» 3. ариф. примеры 4. физминутка 5. графический диктант 6. рефлексия
	Пентамино «Бабочка»	Формировать умение осуществлять зрительно мыслительный анализ расположения фигур. Воспитывать бережное отношение к живым существам.	Игра «Пентамино», тетради для графического диктанта, карандаши, задание - ребус Интернет - ресурс	1. мозговой штурм 2. игра «Пентамино» 3. задание - ребус 4. физминутка 5. графический диктант 6. рефлексия
	Пентамино «Пенгвин»	Формировать умение осуществлять зрительно мыслительный анализ расположения фигур. Воспитывать бережное отношение к живым существам.	Игра «Пентамино», тетради для графического диктанта, карандаши, задание на память Б.П. Никитин ст	1. мозговой штурм 2. игра «Пентамино» 3. задание на память 4. физминутка 5. графический диктант 6. рефлексия
	Итоговое занятие	Развивать логическое мышление, память, внимание; тренировать в решении ариф. примеров, формировать умение составлять образец из кубиков данного набора	Логические игры «Пентамино» «Уникуб У - 42»; задания на внимание, память; ариф. примеры, графический диктант, карандаши, тетрадь	1. мозговой штурм 2. Логические игры 3. задание на внимание, память, ариф. примеры 4. физминутка 5. графический диктант 6. рефлексия

3. Методическое обеспечение

3.1 Форма организации образовательной деятельности

Организованная образовательная деятельность по программе «Занимательная математика», построена с использованием методов: дидактических, развивающих игр; метода проблемного обучения; здоровьесберегающих технологий. Эти методы используются в различном сочетании друг с другом, при этом ведущим остается практический метод, позволяющий детям усваивать и осмысливать материал, выполняя действия с предметами.

Большое внимание уделяется формированию умений общаться с педагогом, с другими детьми, работать в одном ритме со всеми, когда это необходимо, работать с наглядным и раздаточным материалом, пользоваться тетрадью и др.

Использование специально отобранного содержания обучения и методов работы с ним поможет и позволит приблизить общее развитие детей на уровень, необходимый для успешного изучения программного материала начальной школы.

Программа рассчитана на детей в возрасте 5-7 лет. Так как в этом возрасте продолжает совершенствоваться речь, мышление сопровождается освоением мыслительных средств, развивается образное, пространственное мышление. Дети данного возраста обладают высоким уровнем познавательного и личностного развития, что в результате правильно организованной деятельности позволит в дальнейшем успешно учиться в школе.

Основными принципами программы являются:

- умственного развития дошкольника.
- индивидуализации: в кружке создаются условия для наиболее полного проявления индивидуальности, как ребенка, так и педагога;

- индивидуального подхода: максимально учитываются индивидуальные способности ребенка и создаются благоприятные условия для их развития;
- гуманности: ребенок рассматривается как активный субъект.
- **Особенности проведения занятий:**
- теоретический материал подается небольшими порциями с использованием игровых ситуаций;
- для закрепления и проверки уровня усвоения знаний применяются рефлексивные интерактивные упражнения;

3.2 Структура образовательной деятельности

1 часть Вводная

Цель: Вызвать интерес к игре

Приемы: Мозговой штурм, загадки, стихотворения

2 часть Основная

Цель: решение задач данной образовательной деятельности

3 часть Заключительная

Рефлексия, подведение итогов

3.3 Технологии организации образовательной деятельности

В работе используются следующие технологии обучения:

- здоровьесберегающие технологии (физкультминутки во время занятий на укрепление мышц глаз, шеи, позвоночника);
- проблемное обучение (использование упражнений, позволяющих найти самостоятельный путь решения);
- технологии личностно – ориентированного подхода (дети получают задания соответственно своему индивидуальному развитию);
- ИКТ;
- технология ТРИЗ

3.4 Методы и приёмы организации образовательной деятельности

- игровые (игровые ситуации, дидактические, развивающие игры)
- наглядные (образцы, таблицы, схемы, карточки)
- словесные (беседа, рассказ, объяснение, диалог)
- практические (упражнения, обследования, исследования)

4. Условия реализации программы

4.1 Учебные и методические пособия

- Основная общеобразовательная программа – Образовательная программа дошкольного образования МБДОУ № 52 «Алтынчэч» г. Альметьевск
- наборы игр «Сложи узор»
- наборы игр «Уникуб»
- наборы игр «Танграм»
- наборы игр «Пифагор»
- наборы игр «Пентамино»

4.2 Раздаточный и демонстрационный материал

Таблицы, схемы, карточки с заданиями, игрушки – персонажи.

4.3 Технические средства обучения

Компьютер, проектор, музыкальный центр

4.4 Методические пособия

- Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. – Просвещение. 1981г.
- Никитин Б.П. Ступеньки творчества, или Развивающие игры.-3 – е изд., доп. – М.; Просвещение, 1991.-160с.

- Юзбекова Е.А. Ступеньки творчества(Место игры в интеллектуальном развитии дошкольника).Методические рекомендации для воспитателей ДООУ и родителей.- М., ЛИНКА – ПРЕСС, 2006. -128с.

5. Список использованной литературы

1. Асанов Л. «Лучшие задачи на сообразительность» Москва, «АСТ – ПРЕСС» - 1999 г.
2. Гаманов Ю. «Развиваю логику и сообразительность» «Питер» С-Пб, - 2000 г.
3. Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. «Логика и математика для дошкольников» С-Пб, «Детство» изд. 2-е испр., доп. - 2002 г.
4. Петлякова Э.Н., Подгорная С.Н. «Логика и счёт» Москва, ИКЦ Март 2004 г.
5. Светлова И. «Развиваем логику» Москва «Эксмо» - 2002 г
6. Соколова Е.И. «Занимательная логика» Москва, «Атберг» - 1998г
7. Соколова Е.И. «Логика» (Готовимся к школе по интенсивной методике) Москва «Эксмо» - 2002 г.
8. Стасова Л.П. Развивающие математические игры для детей дошкольного возраста/ сост. Стасова Л.П. – Воронеж, 2008г.
9. Тихомирова Л.Ф. «Упражнения на каждый день: логика для дошкольников» Ярославль, «Академия развития» - 1997 г.