

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад № 3 «Юля» г.Феодосии Республики Крым»**

**Принято**

Педагогическим советом МБДОУ  
«Детский сад №3 «Юля»  
Протокол № 1 от «25 августа» 2023

**Утверждено**

Заведующий МБДОУ  
«Детский сад №3 «Юля»  
\_\_\_\_\_  
М.В. Тисленко  
Приказ № 28-О от 25.08.2023

**Программа кружка**

**«Занимательная математика»**

**старшей группы №6  
«Знайки»**

**Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения  
«Детский сад № 3 «Юля» г.Феодосии Республики Крым»**

**Программу составила:**

**воспитатель Доля Светлана Анатольевна**

**2023г.**

## **СОДЕРЖАНИЕ**

<b>1. Пояснительная записка.....</b>	<b>3</b>
<b>2. Цели.....</b>	<b>5</b>
<b>3. Задачи.....</b>	<b>5</b>
<b>4. Мониторинг.....</b>	<b>6</b>
<b>5. Перспективный план работы кружка.....</b>	<b>8</b>

## Пояснительная записка

Формирование и развитие математических представлений у дошкольников является основой интеллектуального развития детей, способствует общему умственному воспитанию ребёнка.

Организация кружка «Занимательная математика» даёт возможность развивать познавательную активность, интерес к математике, развивать логическое мышление. Кружок проводится 1 раз в неделю, 20 минут, во вторую половину дня. Особенность этой работы заключается в том, что данная деятельность представляет систему увлекательных игр и упражнений для детей с цифрами, геометрическими фигурами, тем самым позволяет качественно подготовить детей к школе. Организуется деятельность на основе интересов, потребностей и склонностей детей, тем самым стимулируя желание детей заниматься математикой. Особое внимание при проведении кружковой работы уделяется развитию логических форм мышления.

Детская деятельность, насыщенная проблемными ситуациями, творческими задачами, играми и игровыми упражнениями, ситуациями поиска с элементами экспериментирования и практического исследования, схематизацией при условии использования математического содержания, является по своей сути логико-математической.

По мнению исследователей (Ж.Пиаже, Г.Дональдсон, Г.Гарднер и др.), логико-математическое познание окружающего мира представлено включенностью ребенка в процесс освоения пространственных признаков (расположение объектов), классификации и сериации, количества. Ребенок постепенно переходит от указания на факты (свойства, отношения) к утверждениям по поводу идентичности, равночисленности; от действий познания (упорядочения, составления столбцов и рядов) к выявлению отношений соответствия, порядка, части и целого. Работа по данной программе направлена на подготовку мышления ребенка к конструированию простейших логических умозаключений посредством работы с логическими играми.

А.А.Столяром определены сущностные характеристики логико-математических игр:

- направленность выполняемых в играх действий преимущественно на развитие простейших логических способов познания: сравнение, классификацию и сериацию;
- возможность моделирования в играх, доступных ребенку 4-5 лет, логических и математических отношений (подобия, порядка, части и целого).

На основе исследований Е.А.Носовой, ученицы А.А. Столяра, направленного на изучение проявлений детей в играх с блоками Дьенеша и практического опыта реализации идей логико-математической подготовки в условиях детского сада, стала возможной разработка системы игр и приемов работы для детей более раннего возраста (3-5 лет). Были определены основные линии движения в предлогическом развитии детей дошкольного возраста (в играх с блоками Дьенеша):

- от простых предметных действий (нахождение, выделение, группировка, разделение) – к мыслительным действиям (абстрагирование, сравнение, обобщение, классификация);
- от действий с одним свойством (цветом, или формой, или размером) – к действиям с двумя, тремя свойствами (формой и размером; цветом, толщиной и формой).

Е.А.Носовой разработан комплекс игр и упражнений, процесс освоения которых представлен тремя этапами:

1. Игры и упражнения на выявление свойств: цвета, формы, размера, толщины («Найди клад», «Угадай-ка», «Необычные фигуры» и др.)

2. Игры и упражнения на освоение детьми сравнения, классификации и обобщения («Дорожки», «Домино», «Засели домики» и др.)

3. Игры и упражнения на овладение логическими действиями и мыслительными операциями («Загадки без слов», «Где спрятался Джерри», «Помоги фигурам выбраться из леса» и др.)

Так же в программе используются игры, проблемные ситуации на освоение детьми сравнения предметов с целью выявления их общих свойств и зависимостей, на познание и

использование знаков-символов (кодов). Их значение – способствовать становлению логико-математического опыта ребенка на основе овладения им действиями сравнения, сопоставления, разбиения; построением логического высказывания, составления алгоритмов.

В качестве средств обучения по программе используются следующие пособия и материалы:

- логические блоки Дьенеша (48 штук);
- набор геометрических логических фигур (плоские блоки Дьенеша, 24 штуки);
- палочки Кюизенера и их аналог – разноцветные полоски
- наглядно-дидактические пособия для игр с блоками и палочками.

Современные логико-математические игры стимулируют настойчивое стремление ребенка получить результат (собрать, соединить, измерить), проявив при этом познавательную инициативу и творческие способности.

Работа по данной программе помогает развивать внимание, память, речь, воображение и мышление, создает положительную эмоциональную атмосферу, побуждает детей к общению, коллективному поиску, проявлению активности в преобразовании игровой ситуации.

Организация логико-математических игр предусматривает интеграцию познавательного, деятельностно-практического и эмоционально-ценностного развития детей. Познавательное развитие осуществляется в процессе освоения детьми как средств познания (сенсорные эталоны, схемы и модели, образы объектов, речь), так и способов познания (сенсорные эталоны, схемы и модели, образы объектов, речь), так и способов познания (сравнение, уравнивание, моделирование, комбинирование, счет, измерение, классификация и др.).

В процессе логико-математических игр допустимы свободное взаимодействие и общение ребенка со сверстниками и взрослыми, что создает условия для проявления активности и самореализации личности ребенка в деятельности.

Кроме этого, логико-математической игре свойственна познавательная и игровая мотивация, которая вносит оживление, стимулирует выбор ребенком необходимых практических и умственных результативных действий, способствует развитию мышления и речи. Взрослый вызывает интерес к игре и поддерживает его, не подавляя инициативу ребенка.

В результате дети становятся более самостоятельными, инициативными, независимыми от взрослого, уверенными в своих силах.

**Цель программы** - способствовать успешной психологической адаптации детей к условиям школы путем введения новых форм организации обучения, направленных на сближение образовательных, развивающих и воспитательных задач.

#### **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 6 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 писать цифры от 1 до 10.
- Учить записывать решение задачи (*загадки*) с помощью математических знаков и цифр.
- Упражняться в различении количественного и порядкового счета в пределах 10.
- 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.
- Ознакомление с плоскими геометрическими фигурами - ромб, цилиндр, трапеция, конус, призма.
- Ознакомление с объемными геометрическими телами - цилиндр, конус, призма.
- Составление геометрических фигур из палочек и преобразование их. Рисование фигур, символические изображения из геометрических фигур в тетради в клетку.
- 

	• Список детей	«Количество и счет»	«Ознакомление с геометрическими фигурами»	«Определение величины»	«Ориентировка во времени, пространстве, на плоскости»	«Решение логических задач»
1.	Аблаев Эмран					
2.	Алпатов Саша					
3.	Алексеева Вера					
4.	Баюрский Саша					
5.	Гасымова Ругайя					
6.	Голко Марьяна					
7.	Долгих Мира					
8.	Кабулова Влада					
9.	Кипурова Алиса					
10.	Клишин Кирилл					
11.	Козлов Даня					
12.	Ишмакова Алиса					
13.	Лобова Алиса					
14.	Михеев Андрей					
15.	Обухов Гриша					
16.	Осадчая Аня					
17.	Охов Артем					
18.	Патай Таня					
19.	Поливанова Вика					
20.	Самусева Аленаа					
21.	Столярова София					
22.	Тормозов Рома					
23.	Третьяк Леша					
24.	Чигидин Т.					

25.	Шишкин Максим					
26.	Щербенюк Кира.					
27.	Лорензо Максим					
28.	Коваленко Родослав					

## Перспективный план работы кружка 2023-2024г.

### СЕНТЯБРЬ

1. Знакомство с логическими блоками Дьенеша и палочками Кюизенера. Ознакомительная беседа. Внесение нового пособия (*игры*) в группу. Знакомство детей с новыми играми, ее особенностями и правилами.

2. Собственно игра. Развивать логическое мышление, представление о множестве, учить объяснять сходства и различия. Познакомить с понятиями «логический блок», «кодовая карточка», учить с помощью кодовой карточки искать нужный логический блок.

### ОКТАБРЬ

*«Найди все такие фигуры как эта по цвету и форме» (по форме и размеру, по размеру и цвету)*

Занятие 1. *«Найди такие же фигуры как эта»* по цвету и размеру; Совершенствовать умение детей сравнивать, находить из множества объектов фигуры заданного параметра (*цвет-размер*) 1 неделя

Занятие 2. *«Найди такие же как эта»* по цвету, но другой формы; Совершенствовать умение детей сравнивать, находить из множества объектов фигуры заданного параметра (*цвет-форма*) 2 неделя

Игровые упражнения. Д/ игра: «Цветные коврики - 2» Углублять знания детей о составе числа из двух меньших чисел. Развивать понимание того, что чем больше число, тем больше вариантов разложения. Развивать логическое мышление, внимание. 3 неделя

Д/ игра: «Играем с цветом» Закрепить понятие цвета. Развивать умение комбинировать цвет в рисунке. Учить детей **работать с алгоритмами**. Развивать наблюдательность, память, внимание, фантазию. 4 неделя

### НОЯБРЬ

*«Цепочка»* Занятие – игра.

Вариант 1. Чтобы рядом не было фигур одинаковой формы; Совершенствовать навык, умение оперировать логическими способностями: от произвольно выбранной фигуры надо построить как можно более длинную цепочку. 1 неделя

Занятие – игра.

Вариант 2. Чтобы рядом не было фигур одинакового цвета;

Совершенствовать навык, умение оперировать логическими способностями: от произвольно выбранной фигуры надо построить как можно более длинную цепочку. 2 неделя

Игровые упражнения. Д/ игра: «Измерение с помощью палочки - мерки» Учить детей измерять объекты. Знакомить с условными мерками. Закреплять состав числа, умение считать.

3 неделя

Д/ игра: «Дополни» Упражнять в счёте в пределах 10. Учить сравнивать рядом стоящие числа. Закреплять знания о составе числа. Развивать внимание, мышление. 4 неделя

### ДЕКАБРЬ

*«Второй ряд»* Проблемная ситуация (*вариант 1*): Построить так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда, оказалась фигура другой формы (*цвета, размера*); Совершенствовать умение, навык выстраивать логические ряды фигур к выложенным 5-6 фигурам по предложенным вариантам

1 неделя

Проблемная ситуация (*вариант 2*): Построить так, чтобы оказалась фигура той же формы, но другого размера (*цвета*); Совершенствовать умение, навык выстраивать логические ряды фигур к выложенным 5-6 фигурам по предложенным вариантам

2 неделя

Игровые упражнения. Д/игра «Запомни».

Цель: Развивать внимание, память, наблюдательность 3 неделя

Д/ игра: «Подбери цифру» Закреплять знания о цифрах в пределах 10. Упражнять в умении соотносить количество предметов с цифрой. Упражнять в счёте. Развивать внимание, память, логическое мышление. 4 неделя

## ЯНВАРЬ

«Домино» игра – соревнование с использованием фигур другого цвета и формы

Совершенствовать умение находить верный вариант для решения логической задачи. (Варианты ходов могут быть разные. Фигуры делятся поровну между участниками. Каждый игрок поочередно делает свой ход. При отсутствии фигуры ход пропускается. Выигрывает тот, кто первым выложит все фигуры.) 2 неделя

Игровые упражнения д/ игра: «Цветные числа» Закрепить счёт в пределах 10. Упражнять в умении соотносить количество предметов с цифрой. Развивать внимание, память, логическое мышление. 3 неделя

Д/ игра: «Магазин игрушек» Упражнять в счёте в пределах 10. Закреплять знание состава числа в пределах 10. Развивать внимание, память, мышление. Развивать умение общаться со сверстниками. Совершенствовать контакты в совместной игре. Расширить знания детей о профессии продавца. 4 неделя

## ФЕВРАЛЬ

«Раздели фигуры» Проблемная ситуация (вариант 1): У мишки оказались все красные; все круглые;

Формировать навык выделять из множества предметы с заданным параметром; развивать внимание, логическое мышление. 1 неделя

Проблемная ситуация (вариант 2) : Чтобы зайцу достались все большие; все квадратные.

Формировать навык выделять из множества предметы с заданным параметром; развивать внимание, логическое мышление. 2 неделя

Игровые упражнения д/ игра: «Кто где живёт» Закреплять знания детей о составе числа 6 из единиц и двух меньших чисел. Развивать образное мышление. Развивать умение выявлять наличие нескольких признаков (цвет, величину). 3 неделя

Д/ игра: «Составь число» Закрепить счёт в пределах 10. Знакомить детей с составом числа из единиц и двух меньших чисел. Развивать внимание, память, логическое мышление. 4 неделя

## МАРТ

«Игра с одним обручем». Игра – затруднение: внутри обруча все красные, а вне обруча – все остальные; Формировать навык выделять из множества предметы с заданным параметром; развивать внимание, логическое мышление. 1 неделя

Игровые упражнения д/ игра: «Весы» Закреплять понимание отношений между числами натурального ряда (больше, меньше, больше на, меньше на, умение увеличивать и уменьшать каждое из чисел на 1. Закреплять знания о составе числа. Упражнять в решении простых арифметических действий. Развивать умение соотносить числа, составленные из разных палочек. Развивать внимание, наблюдательность, логическое мышление.

2 неделя

Д/ игра: «Больше - меньше» Закреплять понимание отношений между числами натурального ряда. Познакомить и научить пользоваться знаками <, >. 3 неделя.

Д/ игра: «Найди дом для палочки» Совершенствовать умения детей соотносить цветные числа с цифрами. Упражнять в счёте в пределах 10. Развивать внимание, память, логическое мышление. 4 неделя



## **АПРЕЛЬ**

Пространственный диктант. Совершенствовать умение ориентироваться на поверхности (лист, в пространстве группы. 1 неделя)

Пространственный диктант. Совершенствовать умение ориентироваться на поверхности (лист, в пространстве группы. 2 неделя)

Упражнения с таблицами Занятие 1. «Где чье место?» Совершенствовать умение работать с таблицами, читать их, выполнять логические задания с помощью условных карточек. 3 неделя

Занятие – закрепление «Где чье место?» Совершенствовать умение работать с таблицами, читать их, выполнять логические задания с помощью условных карточек. 4 неделя

## **МАЙ**

Игровые упражнения Игра «Кто быстрее соберет?» Формировать навык выделять из множества предметы с заданным параметром; развивать внимание, логическое мышление. 1 неделя

Игра – закрепление «На своё место»

Формировать навык выделять из множества предметы с заданным параметром; развивать внимание, логическое мышление. 2 неделя