

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №5 «Хамнаарак» с. Мугур-Аксы
Монгун-Тайгинского кожууна Республики Тыва»

ПРИНЯТО
на педагогическом совете
протокол № 1
от «20» августа 2021г.

Утверждаю
Заведующий МАДОУ д\с
№ 5 «Хамнаарак»
Данзы Ч.Н.



Рабочая программа математического кружка
«Веселая математика»
на 2021-2022 учебный год

Воспитатель: Багай-оол Олча Экер-ооловна

с. Мугур-Аксы, 2021 г.

Содержание

1. Пояснительная записка.
2. Список детей.
3. Сетка занятий и режим работы.
4. Содержание педагогической работы по освоению детьми программы.

Пояснительная записка

Дополнительная программа «Веселая математика» разработана на основе основной образовательной программы МАДОУ д/с № 5 «Хамнаарак ; 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 приемов 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 «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 ребенка – (умение сравнивать, доказывать, анализировать, обобщать), конструктивного мышления – (на геометрическом материале).
- **Образовательные:**
- Ознакомление с числовым рядом и составом чисел, получение представления задачи, умение вычленять ее части, решать и составлять задачи.
- **Воспитательные:**
- Воспитание у детей 5-6 лет интереса к занимательной математике, формирование умения работать в коллективе.

Сетка занятий и режим работы

Работа проводится вне занятий во вторую половину дня.

Длительность занятий 25 минут.

Категория обучаемых: 5-6 лет

Режим работы:

Сетка занятий:

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 приемов руководства детской деятельности;
- Индивидуального подхода к детям.

Методическое обеспечение:

- Игры на составление плоскостных изображений предметов.
- Обучающие настольно-печатные игры по математике.
- Геометрические мозаики и головоломки.
- Занимательные книги по математике.
- Задания из тетради на печатной основе для самостоятельной работы.
- Простой карандаш; набор цветных карандашей.
- Линейка и шаблон с геометрическими фигурами.
- Счетный материал, счетные палочки.
- Набор цифр.

- Пособия («Волшебный круг», «Колумбово яйцо», «Танграм», «Пифагор».).
- Головоломки : («Кубик-рубик», «Лабиринт», кроссворды, задачи в стихах)

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.
- повысят интеллектуальные способности, познавательную активность, интерес детей к математике и желание творчески применять полученные знания, следовательно, способствует прочному усвоению программного материала.

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы:

- первые победы в Мини – олимпиадах, конкурсах.

**Перспективное планирование работы кружка «Волшебная математика»
в подготовительной к школе группе**

№	Тема занятий
Модуль 1.	Числа и цифры.
Модуль 2.	Геометрические фигуры.
Модуль 3.	Сравнение предметов по длине.
Модуль 4.	Далеко-близко.
Модуль 5.	Дни недели.
Модуль 6.	Месяц.
Модуль 7.	Ориентировка в пространстве.
Модуль 8.	Ориентировка в времени.

Месяц	№	Тема	Программное содержание	Методические приемы
Октябрь	11	Счет до 5	Упражнять в счете до пяти; учить сравнивать две группы предметов, добавляя к меньшей группе недостающий предмет или убирая из большей части группы лишний; учить ориентироваться в пространстве и обозначать направление словами: «слева», «справа», «перед», «за», «сбоку».	- «Считай дальше» - «Уравняй по-разному» - «Что где находится?» - Логическая игра «Найди фигуру»
	32	Квадрат	Учить составлять квадрат из счетных палочек; упражнять в счете в пределах пяти;	- составь квадрат - веселый счет - подбери пару - укрась коврик

		учить соотносить число с цифрой и карточкой с кружками; учить ориентироваться на листе бумаги, обозначать направление движения словами: «слева», «справа», «сверху», «внизу».	- логическая игра «Что перепутал художник»
53	Сравнение предметов по длине	Учить сравнивать предметы по длине путем складывания пополам и с помощью условной мерки; упражнять в счете в пределах пяти; учить увеличивать число на одну единицу; формировать представление о том, что число не зависит от величины и цвета предмета.	- сравни по длине - продолжи счет -увеличь на один - логическая игра «Назови одним словом»
74	Четырехугольник	Познакомить с признаками четырехугольника. Учить ориентироваться в пространстве, отражать в речи направление: «слева», «справа»; закреплять названия частей суток: «утро», «вечер», «день», «ночь».	- логическая игра «Что лишнее» - «Что, где находится?» - Назови четырехугольники

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; учит словами определить положение предмета: «рядом», «сбоку»; находить в окружении предметы четырехугольной формы.	- «число 5» - компьютерная игра «Учим цифры» - логическая игра «Малыш и Карлсон» - назови четырехугольники
	16	Составление предмета из треугольников	Учить составлять конструкцию из четырех равнобедренных треугольников, ориентироваться на листе бумаги, словами называть направление: «справа», «слева», «вверху», «внизу»; упражнять в счете в пределах шести; развивать воображение.	- «Укрась коврик» - «Сложи из треугольников» - логическая игра «Какого фрагмента не хватает на картинке»
	17	Трапеция, ромб	Учить классифицировать фигуры по разным признакам; познакомить с трапецией и ромбом; упражнять в счете в пределах шести;	- компьютерная игра «Давай посчитаем» - логическая игра «Учим фигуры» - «Длиннее, короче»

			учить на глаз определять длину предмета.	- «Трапеция, ромб»
	88	Число и цифра 7	Познакомить с образованием числа семь и цифрой семь; уметь считать в пределах семи, соотносить цифру с числом; упражнять в ориентировке на ограниченной плоскости: «слева», «справа».	- логическая игра «Гришкин счет» - «Продолжи счет» - «Калейдоскоп»
Ноябрь	9	Измерение	Учить измерять длину предмета с помощью условной мерки; упражнять в счете в пределах семи; учить видоизменять путем добавления счетных палочек.	- логическая игра «Сравни» - «Измерь длину» - «Измени фигуру»
	10	Далеко - близко	Учить делить квадрат на четыре части путем его складывания по диагонали; составлять предмет из четырех частей; измерять протяженность с помощью условной мерки; развивать представление о расстоянии: «далеко», «близко».	- логическая игра «Какого фрагмента не хватает на картинке» - «Раздели на части» - «Далеко – близко» - «Измерь длину»
	11	Число и цифра 8	Познакомить с образованием	- компьютерная

Декабрь

		числа восемь и цифрой восемь; уметь считать в пределах восьми, соотносить цифру с числом; упражнять в ориентировке на ограниченной плоскости: «утро - вечер», «день - ночь».	игра «Учим цифры» - логическая игра «Части суток» - «Продолжи счет» «Число 8»
12	Измерение	Учить измерять сыпучие вещества с помощью условной мерки; упражнять в счете в пределах восьми; развивать мышление.	- логическая игра «Логические задачи» - «Измерь, сколько мерок» - «Веселый счет»
113	Четырехугольник	Учить составлять четырехугольник из счетных палочек; упражнять в счете в пределах 8 и в счете на слух; развивать логическое мышление.	- логическая игра «Логические задачи» - «Составь из палочек» -«Сосчитай на слух» -«Продолжи счет»
114	измерение	Упражнять в измерении с помощью условной мерки; упражнять в счете в пределах восьми; развивать логическое мышление.	- логическая игра «Про козленка, который умел считать до 10» - «Измерь длину»
315	Календарь	Познакомить с календарем; рассказать о разных видах календарей; вызвать у детей	- логическая игра «Про козленка, который умел считать до 10» - «Сосчитай, не

			стремление планировать свою жизнь по календарю; упражнять в счете в пределах восьми; продолжать учить различать и называть геометрические фигуры.	ошибись» -«Что такое календарь»
	316	Неделя	Познакомить детей с названиями дней недели; учить ориентироваться в пространстве на ограниченной плоскости, используя слова: «слева», «справа», «между», «вверху»; составлять силуэт из четырех равнобедренных треугольников; развивать воображение.	- компьютерная игра «Дни недели» - логическая игра-«Магазин игрушек» - «Живая неделя» - «Составь из треугольников» - «Составь узор»
Январь	117	Число и цифра 9	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.	-логическая игра «Давай посчитаем» -«Живая неделя» -«Сосчитай, не ошибись»

	18	Число и цифра 0	Познакомить с нулем; упражнять в счете в пределах пяти; учить различать количественный и порядковый счет в пределах пяти; учить составлять группу из отдельных предметов.	-компьютерная игра «Учим цифры» -логическая игра «Мурка в зоопарке» -«Который по счету»
	19	Число 10	Познакомить с образованием числа десять; учить считать в пределах десяти, соотносить цифры с числом; упражнять в обратном счете; упражнять в умении составлять геометрическую фигуру из счетных палочек; развивать воображение детей; закрепить названия дней недели.	-игра «прямой и обратный счет» -логическая игра «Найди лишнее» -«Число 10» - «Продолжи счет» - «Составь фигуру из палочек» - «Живая неделя»
	20	Месяц	Познакомить с понятием «месяц» (состоит из четырех недель, один месяц следует за другим); упражнять в классификации геометрических фигур по разным признакам; закрепить названия дней недели.	- «Живая неделя» - Компьютерная игра «Свойства фигур» - Логическая игра «Времена года»

Февраль	21	Измерение	Упражнять в измерении протяженности с помощью условной мерки; упражнять в счете в пределах десяти; учить соотносить число с цифрой; различать количественный и порядковый счет, отвечать на вопросы: «сколько?», «который?»; составлять число из единиц; развивать умение считать с помощью тактильного анализатора.	-компьютерная игра «Прямой и обратный счет» -логическая игра «Учим цифры» - «Сколько? Который?» -«Составь из единиц» -«Сосчитай на ощупь»
	22	Измерение	Учить с помощью условной мерки определять объем 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 объем» - «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;	- компьютерная игра «Учим цифры» - Логическая игра «Математический мультконцерт» - «Назови адрес» - «Сложи также»

			развивать воображение детей; продолжать учить различать и называть цифры в пределах десяти.	
	24	Четырехугольники	Упражнять в измерении протяженности с помощью условной мерки; увеличении и уменьшении числа на одну единицу; продолжать учить конструировать фигуру из счетных палочек.	- 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», «вверху», «внизу», «слева», «справа»; упражнять в счете 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, пользоваться словами: «между», «вверху», «внизу», «слева», «справа»; упражнять в измерении протяженности с помощью мерки (размах пальцев, ступня, шаг); учить	- компьютерная игра «Прямой и обратный счет» - логическая игра «Признаки предметов» - «Измерь длину по-разному» - «Назови адрес» - «Ближе-дальше» -«Назови адрес»

			употреблять слова: «ближе», «дальше»; упражнять в счете.	
	27	Измерение	Упражнять в измерении протяженности с помощью условной мерки; упражнять в прямом и обратном счете; учить сравнивать предметы по длине путем наложения, приложения.	- компьютерная игра «Прямой и обратный счет» - логическая игра «Признаки предметов» - «Измерь длину» - «Длиннее-короче»
	28	Геометрические фигуры	Продолжать учить составлять фигуры из счетных палочек; упражнять в счете в пределах десяти, в классификации предметов по разным признакам.	- 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 счете в пределах десяти; учить называть «соседей» чисел.	- логическая игра «Прямой и обратный счет» - «Назови соседей чисел» - «Опиши узор»
	31-32	Измерение	Упражнять в сравнении объемов жидкостей с помощью измерения; в увеличении и уменьшении числа; закрепить название частей суток; продолжать учить различать и	- компьютерная игра «Части суток» - логическая игра «Гришкин счет» - «Сравни по объему»

			называть геометрические фигуры.	
Май	33-34	Ориентировка в пространстве	Упражнять в делении квадрата на четыре равные части, путем складывания по диагонали; учить показывать одну четвертую; составлять предмет из четырех равнобедренных треугольников; ориентироваться в пространстве.	- 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 счете.	- логическая игра «Меры длины» - «Чем похожи»

Целевые ориентиры

Целевой результат:

- Устойчивое познавательное отношение к интеллектуальной деятельности
- Проявление инициативы и творчества в решении логических задач.
- Овладение умением видеть проблему. Активно высказывать предположения. Осознано выбирать предметы и материалы для самостоятельной творческой деятельности в соответствии с их качествами, свойствами, назначением.
- В диалоге с взрослым пояснять ход интеллектуальной деятельности. Умение доводить дело до конца.
- Формулировать в речи, достигнут ли результат. Умение делать выводы.