УПРАВЛЕНИЕ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДСКОГО ОКРУГА «СЫКТЫВКАР»

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД № 98 КОМПЕНСИРУЮЩЕГО ВИДА»**

г. Сыктывкара

Принято Утверждаю:

На педагогическом совете Заведующий

Протокол № 4 МБДОУ «Детский сад № 98»

От «31» мая 2018г. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Т.А.Тимкина

Приказ №125 от 02.06.18г.

**Рабочая учебная программа по дополнительной общеобразовательной программе – дополнительной общеразвивающей программе**

**«Математическая игротека»**

**для детей ОВЗ 4-7 лет**

**СРОК РЕАЛИЗАЦИИ: 3 года**

Составитель:

Старший воспитатель

Большакова С.Е.

г.Сыктывкар,2018 г.

**Содержание**

|  |  |
| --- | --- |
| Предисловие …………………………………………………………………... | 3 |
| I. Пояснительная записка …………………………………………………….. | 4 |
| -Цели и задачи  -Принципы  -Методы организации  -Методы стимулирования  -Формы |  |
| II. Программы …………………………………………………………………. | 6 |
| 1.Программа курса математических развивающих игр для детей 4-5 лет ... | 6 |
| 2.Программа курса математических развивающих игр для детей 5-6 лет ... | 7 |
| 3.Программа курса математических развивающих игр для детей 6-7 лет ... | 9 |
| III. Ожидаемые результаты …………………………………………………... | 10 |
| IV. Методическое обеспечение ……………………………………………… | 11 |
| V. Список литературы ………………………………………………………... | 12 |

**П.Б. Никитин:**

**«Игра должна приносить радость**

**и ребенку и взрослому»**

**Предисловие:**

Для успешной социализации к школьному обучению ребенку необходимо не только много знать, но и последовательно и доказательно мыслить, догадываться, проявлять умственное напряжение. Интеллектуальная деятельность, основанная на активном думании, поиске способов действий, уже в дошкольном возрасте при соответствующих условиях может стать привычной для детей.

Математика – это одна из сфер культуры, взаимодействие с которой способствует органичному вхождению ребенка в современный мир.

Развивающие игры – игры творческие. Все задания детям необходимо выполнять самостоятельно. Надо давать возможность детям думать и делать все самим и отыскивать ошибки тоже. Прежде чем давать задания детям - обязательно попробовать выполнить их самим. Лучше, если дети начнут выбирать задания с учетом своих возможностей.

Обучение математике детей дошкольного возраста немыслимо без использования занимательных игр, задач, развлечений. При этом роль несложного занимательного математического материала определяется на основе учета возрастных возможностей детей и задач всестороннего развития и воспитания: активизировать умственную деятельность, заинтересовывать математическим материалом, увлекать и развлекать детей, развивать ум, расширять, углублять математические представления, закреплять полученные знания и умения, упражнять в применении их в других видах деятельности, новой обстановке. Дети очень активны в восприятии задач-шуток, головоломок, логических упражнений. Они настойчиво ищут ход решения, который ведет к результату. В том случае, когда занимательная задача доступна ребенку, у него складывается положительное эмоциональное отношение к ней, что и стимулирует мыслительную активность. Ребенку интересна конечная цель: сложить, найти нужную фигуру, преобразовать, которая увлекает его.

**Пояснительная записка**

**Цель программы:**

Всестороннее развитие дошкольников, формирование их умственных способностей и творческой активности, развитие логики.

**Задачи программы:**

1. Формирование образного мышления

2. Формирование умения анализировать, сравнивать, группировать и обобщать.

3. Формирование умения последовательно и логически мыслить, догадываться, умственно напрягаться.

4. Формирование творческой активности

5. Развитие у детей основ конструирования и моделирования

6. Развитие зрительной и слуховой памяти

7. Развитие логических способностей

**Принципы:**

1) построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования;

2) содействие и сотрудничество детей и взрослых, признание ребенка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений;

3) поддержка инициативы детей в различных видах деятельности;

4) сотрудничество Организации с семьей;

5) формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности;

6) возрастная адекватность дошкольного образования (соответствие условий, требований, методов возрасту и особенностям развития);

Программа предназначена для детей 4-7 лет с ОВЗ и предполагает трехгодичное обучение. Дети первого года обучения (4-5 лет), дети второго года обучения (5-6 лет), третьего (6-7 лет). Занятия проводятся 1 раз в неделю, продолжительность занятий- 1 год обучения 20 минут, 2 год обучения 35 минут, 3 год - 30 минут. Начинаются 1 октября и заканчиваются 30 апреля. Для детей первого, второго и третьего года обучения проводится 28 занятий в год.

**1. Методы организации осуществления образовательной деятельности:**

- Беседа, вопросы, обсуждение

- Наглядный, демонстрационный материал, раздаточный материал

- Индуктивный – от частного к общему

- Дедуктивный – от общего к частному

- Аналитический – решение логических задач

- Совместная работа педагога с воспитанниками

- Самостоятельная работа дошкольников.

**2. Методы стимулирования образовательной деятельности.**

- дидактические игры и упражнения, математические разминки.

-математические (логические) игры, задачи и упражнения

- математические конкурсы, соревнования, развлечения (загадки, задачи-шутки, ребусы, кроссворды, головоломки, математические квадраты)

- поощрение

Данные методы способствуют выполнению поставленной цели, успешному усвоению данной программы активизации познавательной деятельности детей, развивают их самостоятельность, интерес к математике и т.д.

**3. Формы:**

- Занятие – игра (проводится в отдельном кабинете, подготовленном и оснащенном всем необходимым материалом).

- Конкурсы, соревнования, развлечения (дополнительные формы работы).

**Содержание:**

**Первый год обучения**

**(4 – 5 лет)**

**Задачи:**

- Упражнять детей в составлении геометрических фигур на плоскости стола, анализе и обследовании их зрительно-осязательным способом.

- поиск недостающей фигуры

- Учить конструировать на плоскости разнообразные предметные силуэты

-Упражнять в плоскостном и объемном моделировании, выкладывать из палочек объекты сюжетной картинки, развитие творческих способностей, самостоятельности.

Развивать мелкую моторику рук.

|  |
| --- |
| **Программное содержание** |
| 1. Загадки, задачи-шутки, занимательные вопросы, логические концовки, считалки, стихи-шутки.  2. Игры-головоломки со счетными палочками первой группы в определенной последовательности (составление геометрических фигур)  3. Логические задачи (найди ошибку, какая фигура следующая, какая фигура здесь лишняя и почему, найди чем отличаются и т.д.)  4. Игры на воссоздание из геометрических фигур образных и сюжетных изображений (игры-головоломки (геометрические конструкторы): «Листик», «Колумбово яйцо», «Сфинкс», «Т-образная головоломка».  Игры проходят в 4 этапа:  - ориентировка на образец  - ориентировка на часть образца  - ориентировка на контурное и силуэтное изображение  - творчество детей  5. Палочки Кюизенера (второй этап)  6. Блоки Дьенеша  7. Квадраты (двухцветные) Воскобовича.  8. Математические корзинки Воскобовича (счет от 1 до 10)  9. Конструктор цифры «Волшебная восьмерка»  10. Игры Никитина (сложи квадраты, 1 и 2 уровень)  11.Сложи узор.12.Кубики «Хамелеон» |
| **Итого: 28 занятий** |

**Второй год обучения**

**(5 – 6 лет)**

**Задачи:**

**-** Упражнять детей в умении составлять геометрические фигуры из определённого количества палочек пользуясь приемом «пристроения» к одной фигуре, взятой за основу другой; самостоятельный поиск путей составления фигур на основе предварительного обдумывания хода решения; умение высказывать предположительные решения, догадываться; учить запоминать и осмыслять характер преобразования и результат, и постоянно в ходе поиска решения соотносить его с предполагаемыми или уже осуществленными изменениями, умение предоставить возможные изменения в фигуре.

- Развитие у детей умения осуществлять последовательные умственные действия, анализировать, сравнивать, обобщать по признаку, целенаправленно думать; развитие логического мышления, смекалки и сообразительности при решении логических задач на поиск недостающих в ряду фигур.

- Учить конструировать на плоскости разнообразные предметные силуэты, собирание картинок по уменьшенному силуэтному изображению, зарисовывать придуманную и собранную картинку, обведя ее по внешнему контуру и т.д.

- Упражнять в плоскостном и объемном моделировании, выкладывать из палочек объекты сюжетной картинки, развитие творческих способностей, самостоятельности; освоение количественного и порядкового счета, сравнение по длине и высоте с использованием знаки >,<,=,≠, арифметических действий, состава числа из единиц, из двух, трех меньших чисел, составление задач по моделям, образование чисел второго десятка, кодирование и декодирование, моделирование многоугольников, ориентировка на плоскости.

- Совершенствование внимания, пространственного мышления, приемов логического мышления, словесно-логической памяти, мелкой моторики рук

- Формирование логической операции, обозначаемой союзом «И», классификация по двум свойствам.

|  |
| --- |
| **Программное содержание** |
| 1. Загадки, задачи-шутки, занимательные вопросы, логические концовки, считалки, задачи в стихотворной форме.  2. Игры-головоломки со счетными палочками (задачи на смекалку второй и третьей групп, преобразование одной фигуры в другую, изменение количества квадратов и фигур)  3. Логические задачи (поиск недостающих в ряду фигур по горизонтали и вертикали)  4. Игры на воссоздание из геометрических фигур образных и сюжетных изображений (игры-головоломки (геометрические конструкторы): «Сфинкс», «Волшебный круг», «Волшебный квадрат», «Вьетнамская игра», «Прямоугольники», «Пифагор».  Игры проходят в 4 этапа:  - ориентировка на образец  - ориентировка на часть образца  - ориентировка на контурное и силуэтное изображение  - творчество детей  5. Палочки Кюизенера (второй этап)  6. Задачи на нахождение пропущенной фигуры, продолжение ряда фигур, знаков, на поиск чисел, задачи типа матричных, на поиск недостающей в ряду фигуры и т.д.  7. Квадраты (двухцветные, четырехцветные) Воскобовича.  8. Математические корзинки Воскобовича (счет от 1 до 10, от 10 до 20)  9. Конструктор цифры «Волшебная восьмерка», «Восьмерка»  10. Игры Никитина (сложи квадраты, 2 и 3 уровень)  11. Игры с двумя обручами (блоки Дьенеша). 12. Кубики «Хамелеон» «Сложи узо»  12. Часы |
| **Итого: 28 занятий** |

**Третий год обучения**

**(6 – 7 лет)**

**Задачи:**

- Учить сочетать практические и мысленные пробы или только в плане умственного действия – в уме, с обоснованием хода решения; упражнять детей в умении осуществлять целенаправленные поисковые действия умственного и практического плана, частичном мысленном решении задачи; планировать в уме полный или частичный ход решения, представлять изменения, которые произойдут в фигуре в результате преобразования; высказывать предположения.

- Учить выделять признаки отличия одной группы фигур от другой

- Учить конструировать на плоскости разнообразные предметные силуэты, собирание картинок по уменьшенному силуэтному изображению, зарисовывать придуманную и собранную картинку, обведя ее по внешнему контуру и т.д.

-Упражнять в плоскостном и объемном моделировании, выкладывать из палочек объекты сюжетной картинки, развитие творческих способностей, самостоятельности; освоение количественного и порядкового счета, сравнение по длине и высоте с использованием знаки >,<,=,≠, арифметических действий, состава числа из двух, трех меньших чисел, составление задач по моделям, образование чисел второго десятка, кодирование и декодирование, моделирование многоугольников, ориентировка на плоскости.

-Совершенствование внимания, пространственного мышления, приемов логического мышления, словесно-логической памяти, мелкой моторики рук

-Формирование логической операции, обозначаемой союзом «И», классификация по двум-трем

свойствам;

|  |
| --- |
| **Программное содержание** |
| 1. Загадки, задачи-шутки, занимательные вопросы, логические концовки, считалки, задачи в стихотворной форме  2. Игры-головоломки со счетными палочками (задачи решаются с сочетанием практических и мысленных проб или только в плане умственного действия – в уме, и обоснованием хода решения)  3. Логические задачи (задачи на поиск признака отличия одной группы фигур от другой)  4. Игры на воссоздание из геометрических фигур образных и сюжетных изображений (игры-головоломки (геометрические конструкторы): «Гексамино», «Пентамино», «Архимедова игра», «Танграм».  Игры проходят в 4 этапа:  - ориентировка на образец  - ориентировка на часть образца  - ориентировка на контурное и силуэтное изображение  - творчество детей  5. Палочки Кюизенера (второй – третий этап)  6. Задачи на нахождение пропущенной фигуры, продолжение ряда фигур, знаков, на поиск чисел, задачи типа матричных, на поиск недостающей в ряду фигуры и т.д.  7. Квадраты (четырехцветные) Воскобовича.  8. Математические корзинки Воскобовича (счет от 10 до 20)  9.Конструктор цифры «Волшебная восьмерка», «Восьмерка»  10.Игры Никитина (сложи квадраты 4- й уровень)  11.Игры с тремя обручами (блоки Дьенеша).  12. Игры на составление объемных фигур из кубиков (Куб-хамелеон, Кубики для всех)  13.Логика и цифры  14. Математический планшет  15. Игра-головоломка «Змейка»  16.Часы. |

**Ожидаемые результаты:**

**Первый год обучения 4-5 лет.**

Способен анализировать и обследовать зрительно-осязательным способом,

Самостоятелен.

Овладел пространственной ориентировкой на плоскости.

**Второй год обучения 5-6 лет**

Способен самостоятельно искать пути решения задач, обдумывать, высказывать предположительные решения, догадываться; запоминать и осмыслять характер преобразования и результат, и постоянно в ходе поиска решения соотносить его с предполагаемыми или уже осуществленными изменениями;

осуществлять последовательные умственные действия, анализировать, сравнивать, обобщать по признаку, целенаправленно думать; конструировать, анализировать, обобщать, исключать, классифицировать предметы. Совершать логические операции по двум свойствам.

**Третий год обучения 6-7 лет**

- Способен сочетать практические и мысленные пробы, осуществлять операции в уме; высказывать предположения, выделять признак, конструировать, моделировать, быть творческой и самостоятельной личностью, осуществлять арифметические действия, составлять задачи по моделям, кодировать и декодировать

- Способен осуществлять последовательные умственные действия: анализировать, сравнивать, обобщать по признаку, целенаправленно думать; конструировать, обобщать, исключать, классифицировать предметы. Овладел логическими операциями по трем свойствам.

**Условия реализации дополнительной образовательной программы**

**«Математическая игротека»:**

*Учебные пособия*:

*Учебно-методические пособия:*

- Тарабанина Т.И., Детям о времени.  Ярославль: 1996 г.,

-Столяр А.А. Давайте вместе поиграем, Игры с логическими блоками Дьенеша, СПб.

- Финкельштейн Б.Б., Блоки Дьенеша для старших (5-8 лет) Спасатели приходят на помощь: схемы, интеллектуальные загадки, лабиринты,

- Финкельштейн Б.Б., Блоки Дьенеша для старших (5-8 лет) Поиск затонувшего клада,

- Финкельштейн Б.Б., Блоки Дьенеша для старших (5-8 лет) праздник в стране Блоков

-Новикова В.П., Тихонова Л.И., Развивающие игры и занятия с палочками Кюизинера: раздаточный материал для работы с детьми 3-7 лет.

*Материально-техническое обеспечение:*

- Кубики Никитина: Кубики для всех, Уникуб

- игры Никитина: Сложи квадрат 2 - 4 уровни.

- счетные палочки

- Логические блоки Дьенеша

- Цветные счетные палочки Кюизинера

- Геометрические конструкторы: «Листик», «Колумбово яйцо», «Сфинкс»,

«Т-образная головоломка», «Сфинкс», «Волшебный круг», «Волшебный квадрат», «Вьетнамская игра», «Прямоугольники», «Пифагор», «Гексамино», Пентамино», «Архимедова игра», «Танграм»

- макеты часов

- плоскостные обручи

- квадраты Воскобовича 2-х цветов и 4-х цветов

- таблицы на поиск недостающей фигуры

- таблицы на нахождение главного признака отличия.

- Математические корзинки Воскобовича

- Конструктор -цифры «Волшебная восьмерка», «Восьмерка»

- Кубики- Сложи узор; Хамелеон.

**Список литературы:**

1. Вилкова И.Б. Игровая математика для дошкольников: тетрадь, М.-1995г.
2. Волина В.В., Праздник числа. М: 1993 г.
3. Гаврина С.Е. Кутявина Н.Л. Топоркова И.Г. Щербинина С.В., Развиваем внимание, Гаврина С.Е. Кутявина Н.Л. Топоркова И.Г. Щербинина С.В., Развиваем мышление.
4. Докучаева Н.Н., Головоломка своими руками, Спб-1997
5. Ерофеева Т.И., Математическое образование и развитие дошкольников, М.-1997г., Тихомирова Л.Ф., Логика: упражнения на каждый день Ярославль 1997г.,
6. Кларина Л.М., Дети и знаки. Буквы, цифры, геометрические фигуры, М.-1993,
7. Козлова В.А. Математика для дошкольников, М.-1999
8. Михайлова З.А., Игровые занимательные задачи для дошкольников. М:2004г.,
9. Никитин Б.П., Ступеньки творчества или развивающие игры, М-1990
10. Носова Е.А., Непомнящая Р.Л., Логика и математика для дошкольников, СПб, 2000г.
11. Столяр А.А., Давайте поиграем: математические игры для детей 5-6 лет, М-1991г.
12. Тарабанина Т.И., Елкина Н.В., И учеба, и игра: математика.  Ярославль: 1997г.
13. Фидлер М., Математика уже в детском саду, М.-1981г.,
14. Чилингирова Л., Спиридонова Б., Играя учимся математике М.,1993,