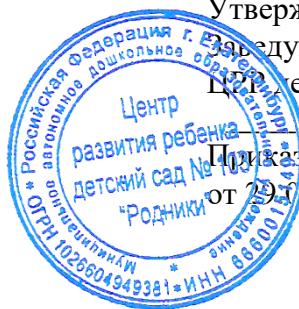




Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
Центр развития ребенка детский сад № 103 «Родники»
Фактический адрес: 620072, Свердловская область, г. Екатеринбург,
ул. Новгородцевой, 3а, телефон 347-64-88, 347-74-00

Принято
на заседании Педагогического
совета Учреждения
Протокол № 1
от «29» августа 2024 г.



Утверждаю:
Заведующий МАДОУ
ЦРР детский сад № 103 «Родники»
С. В. Прошлецова
Приказ № 067-ОД
от 29.08.2024 г.

**Дополнительная общеразвивающая программа
социально-педагогической направленности
«Увлекательные лабиринта математики»
по работе с детьми
по технологии В. В. Воскобовича
для воспитанников от 3-х до 7 лет
(срок реализации: 4 года)**

Разработчик: Важенникова Светлана Николаевна,
педагог дополнительного образования

Екатеринбург, 2024

СОДЕРЖАНИЕ

№	Наименование раздела	Стр.
I	Целевой раздел	3
1.1	Пояснительная записка	3
1.2	Планируемые результаты освоения Программы	8
II	Содержательный раздел	12
2.1	Особенности осуществления образовательного процесса	12
2.1.1	Содержание работы по конструированию	12
2.1.2	Формы, способы, методы и средства реализации Программы	29
2.2	Учебно-тематический план	30
2.2.1	Первый год обучения (3-4 года)	30
2.2.2	Второй год обучения (4-5 лет)	33
2.2.3	Третий год обучения (5-6 лет)	35
2.2.4.	Четвертый год обучения (6-7 лет)	38
2.3	Календарный учебный график	39
2.3.1	Первый год обучения (3-4 года)	39
2.3.2	Второй год обучения (4-5 лет)	42
2.3.3	Третий год обучения (5-6 лет)	44
2.3.4.	Четвертый год обучения (6-7 лет)	47
III	Организационный раздел	51
3.1	Объем учебной нагрузки по Программе	51
3.2	Материально-техническое обеспечение	52
3.3	Оценочные и методические материалы	53
	Список рекомендуемой литературы	54

I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. Пояснительная записка

Дошкольный возраст является сенситивным периодом для развития творческих, интеллектуальных способностей детей, совершенствования всех познавательных процессов. Творческие способности играют большую роль в будущей жизни ребенка-дошкольника.

Воспитанники с высоким уровнем интеллекта и креативности уверены в своих силах, имеют адекватный уровень самооценки, обладают внутренней свободой и высоким самоконтролем. Проявляя интерес ко всему новому и необычному, они инициативны, успешно приспосабливаются к требованиям социального окружения сохраняя, тем не менее, личную независимость суждений и действий.

Развивать творческие способности лучше в самом привлекательном для дошкольников виде деятельности – игре. В процессе игры развиваются целеполагание, планирование, умение анализировать, воображение.

Несомненным достоинством игры является и внутренний характер мотивации. Дети играют, потому что им нравится сам игровой процесс. Хорошим средством развития творческих способностей воспитанников дошкольного возраста являются развивающие игры.

Программа направлена на развитие познавательных процессов детей дошкольного возраста, стремления к самостоятельному познанию и размышлению посредством развивающих игр.

Направленность программы – социально-педагогическая.

Программа разработана с учетом следующих нормативных документов:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. № 1155 «Об утверждении федерального

- государственного образовательного стандарта дошкольного образования»;
- Приказ Минпросвещения России от 27.07.22 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (зарегистрировано в Минюсте России 26.09.2022 № 70226);
 - Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;
 - Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха оздоровления детей и молодежи», утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 (зарегистрировано Министерством юстиции Российской Федерации 18 декабря 2020 г., № 61573), действующим до 1 января 2027 г.;
 - Закон Свердловской области от 15.07.2013 № 78-ОЗ «Об образовании в Свердловской области» (принят Законодательным Собранием Свердловской области 09.07.2013 г.; в ред. от 22.11.2022 г.; с изм. и доп., вступившими в силу с 01.01.2023 г.);
 - Устав МАДОУ ЦРР детский сад № 103 «Родники»;
 - Образовательная программа дошкольного образования МАДОУ ЦРР детский сад № 103 «Родники» (далее – ОП ДО), составленная в соответствии с ФОП ДО;
 - Иные локальные акты ДОУ.

Отличительные особенности программы.

В основе программы студии «Увлекательные лабиринты математики» лежит игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича

Обучение детей проходит в интересной игровой форме, что позволяет значительно повысить интерес, мотивацию и снизить утомляемость детей на занятии. Незаметно для себя дети узнают и запоминают цифры, осваивают цвет, форму, величину; тренируют мелкую моторику рук. Совершенствуется восприятие, речь, мышление, внимание, память, воображение. В процессе игр дети учатся действовать в «уме» и «мыслить», а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает их творческие возможности.

Особенностью программы является связь образного восприятия с логическим мышлением. Игры сопровождаются игровым или сказочным сюжетом, в который органично вплетены логические задания на сравнения, анализ, классификацию, обобщение и понимание математических терминов. Постоянное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Деятельность детей направлена на развитие умственных способностей и приобретение новых знаний за пределами основной программы дошкольного образования. Распределение программного материала представляет собой систему, предопределяющую интенсивное развитие у детей внимания, памяти, воображения, речи, логического и творческого мышления. Интегративно осуществляется предматематическая подготовка, ознакомление с окружающим миром, развиваются речь, конструктивное умение, что способствует творческому развитию личности дошкольника.

Актуальность программы:

В Концепции развития математического образования в РФ говорится о том, что в дошкольном и начальном образовании следует содействовать развитию логико-математических и коммуникативных способностей; использованию математических, логических и стратегических игр, соревнований. Также в Концепции указано, что система учебных программ математического образования в дошкольном и начальном образовании при участии семьи должна обеспечить в дошкольном образовании условия (прежде всего предметно-пространственную и информационную среду,

образовательные ситуации, средства педагогической поддержки ребенка) для освоения воспитанниками форм деятельности первичных математических представлений и образов, используемых в жизни. Для решения данных задач необходимо обновление форм и методов работы с дошкольниками. Что интересно дошкольнику? Он любит играть, а еще его привлекают современные компьютерные технологии. Данная программа является синтезом технологии развивающих игр и информационно-коммуникационных технологий. Игра в детском возрасте - норма, ребенок должен играть, даже если делает самое серьезное дело. Игра отражает внутреннюю потребность детей в активной деятельности, это средство познания окружающего мира. Благодаря использованию развивающих игр процесс обучения дошкольников проходит в доступной и привлекательной форме, создаются благоприятные условия для развития интеллектуально-творческого потенциала ребенка.

Игра - не только вид деятельности дошкольника, но и средство его умственного и нравственного развития и воспитания. Полноценное развитие интеллектуальных способностей важно для детей дошкольного возраста, которым предстоит в недалеком будущем учиться в школе. Интенсивное развитие интеллекта в дошкольном возрасте повышает обучаемость детей в школе и играет большую роль в образованности взрослого человека.

Вопрос полноценного развития интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста остается актуальным на сегодняшний день. Дошкольники с развитым интеллектом легче учатся, быстрее запоминают материал, уверены в собственных силах, легче адаптируются в новой обстановке. Творческие качества личности и высокая культура мышления помогают ребенку адаптироваться в различных жизненных ситуациях. Поиск новых путей в развитии интеллектуально-творческих способностей детей дошкольного возраста привел к решению данной проблемы посредством внедрения развивающих игр.

Адресат программы. Программа обеспечивает интеллектуально-творческое развитие детей в возрасте от 3-х до 7 лет с учетом их возрастных и индивидуальных особенностей.

Цель программы Развитие познавательных процессов детей дошкольного возраста, творческого мышления, стремления к самостоятельному познанию и размышлению посредством развивающих игр.

Задачи:

Развивающие:

- развитие у детей познавательного интереса, желания и потребности узнать новое;
- развитие воображения, креативности мышления (умение гибко, оригинально мыслить);
- развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности;
- формирование устойчивого интереса к развивающим играм.

Образовательные:

- гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал;
- формирование базисных представлений об окружающем мире, математических, речевых умений.

Воспитательные:

- формирование элементов коммуникативной культуры;
- воспитание аккуратности, трудолюбия, желание добиваться успеха собственным трудом;
- воспитание нравственных и волевых качеств

Принципы и подходы к реализации Программы

1. Системность. Развитие ребенка – процесс, в котором взаимосвязаны, взаимозависимы и взаимообусловлены все компоненты. Нельзя

развивать лишь одну функцию, необходима системная работа по развитию ребёнка.

2. Комплексность (взаимодополняемость). Развитие ребенка – комплексный процесс, в котором развитие одной познавательной функции, определяет и дополняет развитие других функций.
3. Соответствие возрастным и индивидуальным возможностям. Все занятия разработаны с учетом возрастных особенностей.
4. Адекватность требований и нагрузок, предъявляемых ребенку в процессе занятий, способствует оптимизации процесса и повышению эффективности.
5. Постепенность (пошаговость) и систематичность в освоении и формировании школьнозначимых функций, следование от простых и доступных заданий к более сложным, комплексным.
6. Индивидуализация темпа работы - переход к новому этапу обучения – только после полного освоения предыдущего этапа (разнообразие заданий позволяет распределить их в том количестве, той сложности, в таких сочетаниях, которые ему необходимы).
7. Принцип наглядности: иллюстративное (наглядное) изображение изучаемых объектов и понятий способствует формированию более полных и четких образов и представлений в сознании дошкольников.
8. Повторяемость (цикличность повторения) материала, позволяющая формировать и закреплять механизмы реализации функции. Задания в структуре всех занятий повторяются, постепенно усложняясь.

1.2. Планируемые результаты освоения Программы

К концу первого года обучения дети должны знать и уметь:

- знать и называть величину предметов.
- знать и называть цвета.
- знать и называть геометрические фигуры, составлять из них предметные

формы.

- уметь последовательно выполнять действия, придерживаясь заданного алгоритма.
- ориентироваться в количестве предметов.
- сравнивать предметы по форме и размеру.
- самостоятельно придумывать и складывать предметные силуэты из частей геометрических фигур, соотносит реальное изображение со схемами, понимает пространственные отношения (слева, справа, между).
- определять предмет по его части.
- уметь различать предметы по размеру (шире, уже) сравнивать их, находить связь между предметами по размеру, употреблять слова: «такой же», «не такой».
- стремиться самостоятельно придумывать и составлять силуэты из нескольких геометрических фигур.

К концу второго года обучения дети должны знать и уметь:

- называть цифры от 1 до 5. Составлять самостоятельно изображения цифр по схемам из деталей различных игр Воскобовича.
- Считать прямым обратным, порядковым счетом от 1 до 5; от 5 до 1
- обозначать количество цифрой.
- группировать предметы по заданному признаку.
- правильно называть параметры величины.
- называть геометрические фигуры, структурные элементы геометрических фигур.
- конструировать геометрические фигуры на Геоконте.
- ориентироваться на координатной плоскости игры Геоконт
- конструировать заданные формы, складывать фигуры по схемам и по замыслу

- понимать пространственные характеристики.
- уметь работать со схемой.
- уметь слушать друг друга и договариваться между собой в процессе решения различных задач. Работать в паре. Радоваться успехам сверстников.

К концу третьего года обучения дети должны знать и уметь:

- знать цифры и числа натурального ряда.
- понимать принцип образования чисел первого десятка.
- владеть счетно-вычислительными навыками в пределах 10
- уметь конструировать цифры из деталей различных игр Воскобовича по схемам и по собственному замыслу.
- различать и называть геометрические фигуры, их структурные элементы, составлять геометрические фигуры из частей игр-конструкторов Воскобовича,
- понимать соотношения целого и части, создавать геометрические фигуры на координатной плоскости Геоконта.
- иметь представление о различных величинах объекта.
- уметь создавать различные предметные образы из деталей конструкторов Воскобовича по схемам, образцу и по собственному замыслу.
- уметь классифицировать предметы по указанным признакам, называть другие категории классификации.
- уметь находить закономерность и выстраивать логический ряд.
- знать, что такое прямая, горизонтальная, вертикальная., ломаная, кривая линия; понятие луч, отрезок.
- работать в паре, договариваться, помогать друг-другу и соблюдать очередность.

К концу четвертого года обучения дети должны знать и уметь:

- правильно называть все геометрические фигуры и тела (куб, шар, конус, цилиндр) и называть их структурные компоненты.
- владеть навыками конструирования предметных форм по схемам (конструктивным и силуэтным).
- уметь составлять целое из частей.
- владеть навыками счета в прямом и обратном порядке до 20 и более.
- свободно пользоваться условной меркой, сравнивать результаты измерений.
- успешно владеть счетом единицами, парами, тройками, успешно досчитывать до заданного числа.
- уметь рисовать геометрические фигуры по точкам координатной сетки.
- понимать состав чисел первого десятка из 2х меньших чисел.
- знать принцип образования чисел второго десятка.
- уметь решать логико-математические задачи
- уметь решать примеры на сложение и вычитание.
- уметь решать простые арифметические задачи на сложение и вычитание.
- работать в парах, бригадах, мини-группах.
- уметь самостоятельно находить решение проблемной ситуации.
- владеть коммуникативными навыками.

II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1. Особенности осуществления образовательного процесса

2.1.1. Содержание работы по развитию познавательных процессов посредством развивающих игр

Первый год обучения -3-4 года

1. Знакомство с игрой конструктором «Геоконт» и персонажами сказки пауком «Юк»и малышом «Гео»

Теория. Рассмотреть игровое поле конструктора. Объяснить для чего нужны «волшебные» гвоздики. Рассмотреть цветные резиночки, закрепить основные цвета спектра, рассказать о свойствах резиночек (упругие, тянутся). Знакомство с геометрической фигурой –треугольник, его структурными элементами.

Практика. Сравнение резиночек по длине. Конструирование с помощью резинок-паутинок паука Юка геометрической фигуры-треугольник. Конструирование и создание элементарных предметных форм по образцу и по собственному замыслу.

2. «Паутинки Юкка»

Теория. Сказка о малыше «Гео». Рассмотреть игровое поле конструктора, обратить внимание на расположение «волшебных» гвоздиков, закрепить основные цвета спектра и свойства резинок – паутинок. Знакомство с геометрической фигурой –квадрат, его структурными элементами.

Практика. Конструирование с помощью резинок- паутинок квадратов разного размера и цвета. Рассматривание квадратов друг у друга, сравнение, результат отражать в речи. Конструирование предметных форм по образцу.

3. Сказка о приключениях Квадрата

Теория. Знакомство с волшебным двухцветным Квадратом, с его свойством трансформироваться (превращаться). Чтение сказки.

4. Превращение Квадрата

Теория. Продолжить знакомство с необычным Квадратом, его свойством трансформироваться, рассмотреть на какие геометрические фигуры делится Квадрат. Показать детям структурные элементы геометрических фигур - квадрата и треугольника. сложи

5. Игра «Прозрачная цифра»

Теория Рассказ педагога о том, что Магнолику подарили новую игру, которую он назвал «Разноцветные палочки». Палочки отличаются по цвету и расположению. Совместно с педагогом дети рассматривают расположение палочек, цвет.

Практика. На каждой пластинке разное количество «палочек», и Магнолик вместе с детьми раскладывают(классифицируют) их по группам: по количеству, по цвету, расположению. Магнолику нужны для игры пластинка с различным расположением палочек. Дети помогают Магнолику найти соответствующие пластики. Из набора счетных палочек дети воспроизводят по образцу рисунок палочек, который показан на прозрачных пластинках.

6. Игра «Прозрачный квадрат»

Теория «Нетающие льдинки озера Айс или сказка о прозрачном квадрате». Рассматривание пластинок совместно с педагогом. Знакомство с Малышом Гео

Практика. Вместе с Малышом Гео выбрать все пластинки с квадратами, с треугольниками. Сколько их? Раскладывание пластинок с треугольниками, квадратами по группам: большие, средние, маленькие. Сравнение их по количеству. Сложить квадрат из частей (из больших треугольников, из других геометрических фигур). Помочь Малышу Гео сложить из льдинок – пластинок елочку или домик. Конструирование фигур по собственному замыслу.

7. В гостях у Малыша Гео.

Теория. Сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и я, дядя Слава» - упрощенный вариант.

Практика. Конструирование простых геометрических фигур, элементарных контуров предметных форм. Создание объектов по собственному замыслу.

8. Игра «Квадрат-домино»

Теория. Знакомство с новыми друзьями- Лев, Павлин, Луна, Пень. Знакомство с условными обозначениями словесно-образного символа.

Практика. Совместная деятельность с педагогом – вместе определить пространственное расположение каждого словесно- образного символа. Игра: «Где он, этот дом?»

9. Игра «Прозрачная цифра» Поможем Магнолику.

Теория продолжать знакомить с условными обозначениями углов, понятия: «слева», «справа», «вверху», «внизу».

Практика. Совместно с педагогом и самостоятельно дети помогают друзьям вернуться домой- показывают, называют, где должен находиться каждый из них. Игра «Прятки».

10.Конструктор «Чудо-соты»

Теория. Знакомство с новым героем-пчелкой Жужей. Познакомить с новой игрой. Рассмотреть совместно с детьми из каких деталей состоит игра. Знакомство с сенсорными эталонами цвета, формы, величины. Структура геометрических фигур (стороны, углы)

Практика. Сортировка деталей по цветам. Найти одинаковые детали и пересчитать их количество. Собрать фигуры - многоугольники, соотнеся их с образцом. Складывание многоугольников поочередно, накладывая их друг на друга. Наложение деталей головоломки на схему один к одному. Складывание фигур по замыслу из деталей головоломки, без опоры на схему, дать название, придумать короткий рассказ.

11.Подарки друзьям

Теория. Короткий рассказ педагога о том, что пчелка Жужа собралась в гости к друзьям и решила сделать им подарки. Вместе с детьми обсудить, что можно подарить друзьям пчелки. Рассмотреть схемы.

Практика. Конструирование предметных форм по схемам.

12.Как мы путешествовали

Теория. Сюжет-завязка, развитие сюжета.

Практика. Последовательное выполнение действий, придерживаясь заданного алгоритма. Сортировка предметов в условном порядке. Ориентировка в количестве предметов

13.Как друзья собирали ягоды

Теория Сюжет –завязка, развитие сюжета.

Практика Сравнение предметов по форме и размеру. Складывание предметных силуэтов по замыслу.

14.Как лисенок и медвежонок собирались в гости

Теория Сюжет-завязка, развитие сюжета.

Практика Сравнение предметов, пользуясь приемом наложения и приложения. Составление предметных силуэтов из частей геометрических фигур.

15.Как зайчонок храбрым стал

Теория Сюжет-завязка, развитие сюжета.

Практика Определение параметров величины. Сравнение предметов по размеру.Нахождение предмета по описанию.

16.Как друзья Новый год встречали

Теория Сюжет-завязка

Практика Сравнение предметов по размеру, нахождение связей между предметами по размеру. Определение предмета по его части. Ориентировка в пространстве.

17.Как мы играли с Машей и Катей

Теория Сюжет- завязка, развитие сюжета.

Практика Составление геометрических фигур заданного цвета и размера. Складывание силуэтов по схеме-образцу и собственному замыслу.

18.Цветок желаний

Теория Сюжет-завязка

Практика Ориентировка в пространстве. Определение величины.
Определение количества.

19.Под грибом

Теория Сюжет-завязка

Практика Ориентация на листе. Ориентация в пространстве.

20.Цветы на 8е Марта

Теория Сюжет-завязка, развитие сюжета.

Практика Деление предметов на три группы по цвету. Ориентировка в количестве предметов.

21.Бусы для подружки(1 час)

Теория Сюжет-завязка

Практика Сериация по цвету.

22.Игра «Прятки»

Теория Сюжет -завязка

Практика Действие со словесно- образными кодами углов квадрата.
Игра: «Где спрятался паучок».

23.Радужные деревья

Теория Сюжет -завязка

Практика Группировка на основе цвета. Ориентировка в количестве.

24.Разноцветные мячи.

Теория Сюжет завязка.

Практика Выделение признаков предметов. Ориентировка в количестве.

25.Как мы гостей в детском саду встречали

Теория Сюжет-завязка, развитие сюжета.

Практика Различие предметов по размеру, расположение предметов в пространстве, ориентировка в количестве предметов. Оставление предметов из геометрических фигур.

26.Как Алеша цветок рассматривал

Теория Сюжет-завязка

Практика Сравнение предметов между собой. Ориентировка в количестве предметов.

27.Вкусное печенье

Теория. Сюжет-завязка.

Практика Группировка предметов на четыре группы по цвету и размеру.

28.Пчелка Жужа и ее чудесная поляна

Теория Сюжет-завязка, развитие сюжета.

Практика. Установление тождества и различия предметов по их свойствам, сортировка по цвету. Конструирование по заданному признаку. Ориентация в пространстве.

29.Развлечение «Теремок»

Теория. Просмотр сказки «Теремок» (настольный театр).

Практика. Конструирование «Теремка» на Геоконте. Конструирование мышки-норушки из «Квадрата Воскобовича». Конструирование остальных героев из конструктора «Чудо-соты». Игры с фигурками. Диалоги между героями.

Второй год обучения 4-5 лет

1. В гостях у зверят цифроцирка. «Цифроцирк», игра «Чудо-соты». (2 часа)

Теория. Знакомство с героями Цифроцирка.

Практика. Составление изображения цифр по схемам с помощью деталей игры «Чудо-соты». Счет от 1 до, называть цифры, располагать их по порядку.

2. Как кораблик «Плюх-Плюх» готовился к путешествию. Игра «Кораблик Плюх-плюх» и «Прозрачная цифра»

Теория. Познакомить с новой игрой Кораблик «Плюх-Плюх», ее персонажами.

Практика Группировать предметы по одному признаку (цвету). Определять и называть высоту предметов. Складывать фигуру «лодочка» за счет перемещения частей в пространстве из деталей игры «Прозрачный квадрат». Пространственные представления: слева - справа;верху - внизу.

3. Как Ворон Метр спас команду кораблика «Плюх-Плюх».

Теория. Напомнить детям, как нужно работать с составными конструктивными схемами.

Практика. Сортировать флажки по цвету и пространственному положению. Менять пространственное положение флажков в зависимости от задания. Нахождение предметов по высоте. Видоизменять силуэт путем изменения количества деталей и их расположения.

4. Фабрика фигур. Игра «Чудо-соты», «Прозрачный квадрат»

Теория. Познакомить с знаково-символическим кодом размера и с отрицательной частицей «не» при расшифровке деталей и геометрических фигур.

Практика. Находить среди деталей игры «Танграм» соответствующие знаково-символическому коду. Создание контуров геометрически фигур с помощью резинок на поле игры «Геокопт» по знаково-символическому коду.

5. Сказка о превращениях Квадрата. Превращение Квадрата: «Парус», «Летучая мышь», «Конверт».

Теория. Чтение сказки об удивительных приключениях –превращениях Квадрата.

Практика. Складывание предметных форм по показу педагога. Называние всех фигур, в состав конкретного предмета. Посчитать все углы, стороны. Сравнить форму предметов, назвать отличия. Складывание предметных форм по собственному замыслу.

6. Сказка о летающих льдинках озера Айс. Геометрическая фигура –прямоугольник

Теория. Чтение сказки. Знакомство с героями сказки.

Практика. Составление прямоугольников из пластинок с разными треугольниками. Структурные элементы прямоугольника.

7. Геометрические фигуры. Сериация. Конструирование из прозрачных льдинок-пластинок.

Теория. Дать характеристику геометрическим фигурам (квадрат, треугольник, прямоугольник)

Практика. Игровая деятельность строится по сюжету сказки. Выполнение сериации по заданному алгоритму. Конструирование фигур по схемам в масштабе один к одному, следуя правилам сложения. Педагог от лица Малыша Гео предлагает выполнить творческие задания, дать названия полученным фигурам, составить описательные рассказы.

8. Волшебные превращения счетных палочек.

Теория. Педагог обозначает структурные элементы знакомых геометрических фигур.

Практика. Составлять геометрические фигуры и узоры из счетных палочек пользуясь схематичным изображением. Счет. Отсчет нужного количества палочек.

9. В гости к веселым гномам. Эталоны цвета «Лепестки», «Геовизор».

Теория. Знакомство с персонажами игры- клоунами: Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи.

Практика. Ориентировка на координатной плоскости игры. Количественный счет, порядковый счет.

10. Ориентировка на плоскости. Словесно-образные коды углов квадрата.

Теория. Кодовое обозначение словом и образом углов квадрата (Лев, Луна, Павлин, Пень).

Практика. Пространственные отношения предметов. Понятия: справа, слева, внизу, вверх. Игра: «Кто спрятался за окошком? (указывается цвет окошка). Игра; «Кто спрятался не за окошком?(указывается цвет окошка).

Деление целого квадрата на равные части. Кодовое обозначение углов квадрата.

11. Конструктор «Волшебная восьмерка». Считалка «Эники – беники ели вареники

Теория. Знакомство со считалкой Эники-беники».

Практика. Игра конструктор «Волшебная восьмерка». Соотнесение каждого слова считалки с элементами цифры 8. Составление из слов считалки модели цифр от 1 до 5. Чтение стихов о каждой цифре.

12. В гостях у сказки Игра «Чудо-соты», «Чудо-цветик», «Геокоонт».

Теория. Новая сказочная история о Пауке Юке и его паучатах. (методическая сказка «Малыш Гео, Ворон Метр»)

Практика. Составлять геометрические фигуры разного размера на поле Геооконта. Находить в окружающей обстановке предметы похожей формы. Выложить предметы по предложенному образцу. Построение симметричного узора на второй половине Геооконта.

13. Как Малыш Гео оказался на островах. Игра «Прозрачный квадрат», «Игровой квадрат».

Теория. Беседа о транспорте.

Практика. Конструирование видов транспорта из деталей игры «Прозрачный квадрат» и «Чудо-соты». Порядковый счет. Количественный счет.

14. Как друзья разгадывали загадки Краб Крабыча Игра «Чудо-соты», «Прозрачная цифра».

Теория. Встреча с Краб-Крабычем.

Практика. Отгадывание загадок о геометрических фигурах. Нахождение фигуры по количеству углов и сторон, по описанию их признаков (цвет, размер). Расшифровывать информацию о свойствах фигур: цвет и форма по знаково-символическим обозначениям с отрицательной частицей «не». Количественный счет.

15. Как гусеница Фифа наряжалась. Пособие Коврограф, «Ларчик»,

«Эталоны цвета», «Прозрачный квадрат», кубики Никитина(1час)

Теория. Краткий разговор о том, как можно нарядить сказочного персонажа Гусеницу Фифу.

Практика. Складывание фигуры «Бантик» из кубиков игры «Сложи узор» по схеме путем перемещения частей в пространстве. Конструирование головных уборов по замыслу для сказочного персонажа. Ориентировка на плоскости, пространственные характеристики.

16.Встречаем гостя из страны Волшебных игр

Теория. Знакомство с новой игрой «Танграм».

Практика. Составление фигур животных по схемам в масштабе 1:1. Составление фигур животных, птиц из деталей игры, используя схемы уменьшенного масштаба. Нахождение лишней фигуры в ряду. Установление закономерности.

17.Пять математических корзинок. Образование чисел 1-5.

Теория. Образование чисел от1до 5.

Практика. Счетно-вычислительная деятельность в пределах 5. Заучивание стихов о цифрах. Игры: «Считай дальше», «Кто быстрее», «Путаница», «Какой цифры не стало», «Убираем цифры по заданию». Конструирование цифр из деталей игры «Чудо-соты» и «волшебная восьмерка»

18.Друзья выбирают подарок для пчелки Жужи. Конструктор «Чудо-соты

Теория. Короткий рассказ педагога о том, что у Пчелки Жужи скоро День рождения и друзья решают, что ей можно подарить.

Практика. Конструирование предметных форм из деталей игры «Чудо-соты», используя схемы. Перенос созданных предметных форм на лист бумаги. Игра соревнование «Кто быстрее соберет свою полянку».

19.Катя, рыбка и Рыжик. Ориентировка в пространстве.

Теория. Объяснить принцип работы с Игровизором.

Практика. Соотнесение цифры с количеством. Игры: «Каждый подарок в свою коробку», «Помоги цифрам найти свою комнату», «Не ошибись».

20. Как Лопушонок и Гусеница Фифа гуляли по ковровой дорожке

Теория. Считалка «кохле охле». Знакомство с тетрадь в клетку.

Практика. Конструирование цветной дорожки из сот игры «Чудо-соты» по цветам радуги. Ориентировка на листе в клетке, используя ориентиры «вверх», «вниз», «влево», «вправо». Отгадывание загадок и конструирование контуров и силуэтов отгаданных предметов.

21. Развлечение: «Жужа встречает гостей»

Практика. Игры: «Найди домик Жужа по описанию в загадке», потешка «Пчелка пчелка, где была». Встреча друзей. Игра «Собери букет» («Чудо-цветики»). Игра: «Поможем бабочке» (восстановление узора на крылышке-симметрия) игра: «Муха». Изготовление туфельки для Гусеницы Фифы. Лабиринт цифр (печатные листы игровизор) Конструирование чайника из деталей «Чудо соты». Игра «Воздушные змеи» (геометрические фигуры).

Третий год обучения (5-6 лет)

1. И снова в гостях у зверят Цифроцирка. В Цифроцирке появились новые артисты

Теория. Образование чисел 6 до 10. Стихи о цифрах.

Практика. Сравнение 2х групп предметов по количеству. Обозначение количества цифрой. Счетно-вычислительная деятельность в пределах 10. Построение числового ряда. Состав числа из единиц. Порядковое и количественное значение числа.

2. Загадки Магнолика. Игра «Прозрачная цифра»

Теория. Сюжет – завязка.

Практика. Отобрать пластинки по определенному признаку. Выбрать пластинки по признаку «не такие». Нахождение недостающих пластин для создания заданного образа. Сложение разноцветных и одноцветных цифр.

Определение цифры по одному элементу. Сложение цифр по карточкам схемам. Игра: «Помоги Магнолику Нолику построить всех артистов в ряд».

3. Сказка о Малыше Гео и его удивительном сне.

Теория. Рассказ педагога о сне Малыша. Считалка: Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи (цвета радуги).

Практика. Выкладывание цветowych пятен по порядку в соответствии с считалкой. Загадки, стихи о цветах радуги.

4. Вертикальная линия. Горизонтальная линия. Отрезок.

5. Ломаная линия. Кривая линия. Замкнутые, разомкнутые линии

6. Луч. Солнечные и несолнечные лучи. Два противоположных луча

Теория. Понятие «Луч». Продолжение сказки о Малыше Гео. Знакомство с Лучом Владыкой.

Практика. Построение на Геоконте лучей разного цвета по цветам радуги.

Примеры несолнечных лучей. Загадки, стихи о солнце, солнечных, несолнечных лучах.

7. Угол - прямой, острый, тупой

Теория. Понятие «Угол». Какие бывают углы.

Практика. Построение на Геоконте разных видов улов. Определение какой угол построен на Геоконте.

8. В плавание на новом корабле «Брызг- брызг»

Теория. Знакомство с игрой кораблик «Брызг-Брызг. Игровой сюжет завязка.

Практика. Сортировка по цвету. Количественный счет. Пространственные отношения: вертикаль, горизонталь, диагональ. Соотнесение цифры и количества. Условная мерка. Логико-математические задачи.

9. Малыш Гео в гостях у девочки Дольки

Теория. Сюжет –завязка.

Практика. Конструирование фигур, используя алгоритм сложения и план действий. Составление целого из равного количества частей. Структурные элементы геометрических фигур. Нахождение деталей, соответствующих заданному числу.

10. Путешествие на «Чудо острова» Игра «Чудо соты».

Теория. Сюжет-завязка.

Практика. Классификация предметов по цвету, ориентировка в пространстве, решение логико-математических задач на поиск предмета по признакам. Складывание предметных силуэтов из частей. Проблемные ситуации.

11. Письмо для Эника и Беника. Игра «Шнур –затейник»

Теория. Сюжет-завязка. Сказочная история Кота Филимона.

Практика. Основные приемы работы со шнуром. «Написание» цифр по схемам. Выполнение узоров, шагов по схеме. Графический диктант-выполнение задания под диктовку. Составление узоров по замыслу. Превращение одной цифры в другую.

12. Нетающие льдинки озера Айс. Игра «Прозрачный квадрат»

Теория. Истории из методической сказки «Нетающие льдинки озера Айс».

Практика. Конструирование контуров по рисунку, схеме. Находить геометрические фигуры по признакам. Сортировка пластинок на группы. Сложение целой фигуры из частей. Конструирование сказочных персонажей и придумывание историй.

13. Загадки Кота Филимона (о цифрах)

Теория. Сказочные истории Кота Филимона. Чтение стихов о цифрах.

Практика. Загадки о цифрах. Сложение заданной цифры одноцветной или разноцветной. Описание элементов, из которой сложена цифра. Игра «Сложи следующую цифру».

14. Приключения Квадрата продолжаются

Теория. Истории из книги «тайны Ворона Метра».

Практика. Превращение Квадрата: «Звездочка», «Башмачок», «Рыбка», «Самолетик». «Птичка», «Котенок». Понятие-диагональ, центр. Путешествие по диагоналям.

15. Знакомство с 4х цветным квадратом Сказочная история о Дионе, Дване и Трине.

Теория. Сказка о трех шутах.

Практика. Превращение бесцветных многоугольников в разноцветные. Сложение 2х, 3х цветных фигур. Сложение по схемам. Конструирование знакомых предметов из 4х цветного квадрата.

16. Забавные цифры в лесу на своих «полянках». Математические корзинки.

Теория. Сюжет-завязка. Встреча с героями цифроцирка.

Практика. Счетная деятельность. Состав числа 4, 5, 6. Игра «Найди полянку каждому герою», «Найди полянку с закрытыми глазами», «На какую полянку можно пойти Крокодилу Смерке?, Лисе-девятке».

17. Подарки для друзей от пчелки Жужи. Конструктор «Чудо-крестики»

Теория. Сюжет-завязка.

Практика. Создание и преобразование геометрических фигур на основе словесных инструкций и системы координат. Нахождение фигуры на основе выделения и отрицания свойств. Задания с игрой «Чудо-соты». Задания на преобразование фигур на Геоконте. Конструирование их деталей игры «Чудо-соты»

18. Игра «Квадрат-домино» Пространственные отношения.

Теория. Пространственные представления.

Практика. Пространственные отношения предметов, ориентировка на плоскости. Деление каждого угла квадрата на верхние и нижние доли. Составление квадрата из частей. Доли частей квадрата: одна четвертая- «четвертинка», одна восьмая- «восьмушка», одна вторая- «половинка». Кодовое обозначение углов словами: Лев, Павлин, Пень, Луна.

19. Развлечение: «Путешествие на Цветочный остров»

Четвертый год обучения (6-7 лет)

1. И снова в гостях у зверят Цифроцирка. В Цифроцирке появились новые артисты

Теория. Образование чисел 6 до 10. Стихи о цифрах.

Практика. Сравнение 2х групп предметов по количеству. Обозначение количества цифрой. Счетно-вычислительная деятельность в пределах 10. Построение числового ряда. Состав числа из единиц. Порядковое и количественное значение числа.

2. Загадки Магнолика. Игра «Прозрачная цифра».

Теория. Сюжет – завязка.

Практика. Отобрать пластинки по определенному признаку. Выбрать пластинки по признаку «не такие». Нахождение недостающих пластин для создания заданного образа. Сложение разноцветных и одноцветных цифр. Определение цифры по одному элементу. Сложение цифр по карточкам схемам. Игра: «Помоги Магнолику Нолику построить всех артистов в ряд».

3. Сказка о Малыше Гео и его удивительном сне.

Теория. Рассказ педагога о сне Малыша. Считалка: Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи (цвета радуги).

Практика. Выкладывание цветowych пятен по порядку в соответствии с считалкой. Загадки, стихи о цветах радуги.

4. Вертикальная линия. Горизонтальная линия. Отрезок.

5. Ломаная линия. Кривая линия. Замкнутые, разомкнутые линии

6. Луч. Солнечные и несолнечные лучи. Два противоположных луча

Теория. Понятие «Луч». Продолжение сказки о Малыше Гео. Знакомство с Лучом Владыкой.

Практика. Построение на Геоконте лучей разного цвета по цветам радуги. Примеры несолнечных лучей. Загадки, стихи о солнце, солнечных, несолнечных лучах.

7. Угол - прямой, острый, тупой

Теория. Понятие «Угол». Какие бывают углы.

Практика. Построение на Геоконте разных видов улов. Определение какой угол построен на Геоконте.

8. В плавание на новом корабле «Брызг- брызг».

Теория. Знакомство с игрой кораблик «Брызг-Брызг. Игровой сюжет завязка.

Практика. Сортировка по цвету. Количественный счет. Пространственные отношения: вертикаль, горизонталь, диагональ. Соотнесение цифры и количества. Условная мерка. Логико-математические задачи.

9. Малыш Гео в гостях у девочки Дольки

Теория. Сюжет –завязка.

Практика. Конструирование фигур, используя алгоритм сложения и план действий. Составление целого из равного количества частей. Структурные элементы геометрических фигур. Нахождение деталей, соответствующих заданному числу.

10. Путешествие на «Чудо острова» Игра «Чудо соты».

Теория. Сюжет-завязка.

Практика. Классификация предметов по цвету, ориентировка в пространстве, решение логико-математических задач на поиск предмета по признакам. Складывание предметных силуэтов из частей. Проблемные ситуации.

11. Письмо для Эника и Беника. Игра «Шнур –затейник

Теория. Сюжет-завязка. Сказочная история Кота Филимона.

Практика. Основные приемы работы со шнуром. «Написание» цифр по схемам. Выполнение узоров, шагов по схеме. Графический диктант-выполнение задания под диктовку. Составление узоров по замыслу. Превращение одной цифры в другую.

12. Нетающие льдинки озера Айс. Игра «Прозрачный квадрат»

Теория. Истории из методической сказки «Нетающие льдинки озера Айс».

Практика. Конструирование контуров по рисунку, схеме. Находить геометрические фигуры по признакам. Сортировка пластинок на группы. Сложение целой фигуры из частей. Конструирование сказочных персонажей и придумывание историй.

13. Загадки Кота Филимона (о цифрах)

Теория. Сказочные истории Кота Филимона. Чтение стихов о цифрах.

Практика. Загадки о цифрах. Сложение заданной цифры одноцветной или разноцветной. Описание элементов, из которой сложена цифра. Игра «Сложи следующую цифру».

14. Приключения Квадрата продолжаются

Теория. Истории из книги «тайны Ворона Метра».

Практика. Превращение Квадрата: «Звездочка», «Башмачок», «Рыбка», «Самолетик». «Птичка», «Котенок». Понятие-диагональ, центр. Путешествие по диагоналям.

15. Знакомство с 4х цветным квадратом Сказочная история о Дионе, Дване и Трине.

Теория. Сказка о трех шутах.

Практика. Превращение бесцветных многоугольников в разноцветные. Сложение 2х, 3х цветных фигур. Сложение по схемам. Конструирование знакомых предметов из 4х цветного квадрата.

16. Забавные цифры в лесу на своих «полянках». Математические корзинки

Теория. Сюжет-завязка. Встреча с героями цифроцирка.

Практика. Счетная деятельность. Состав числа 4, 5, 6. Игра «Найди полянку каждому герою», «Найди полянку с закрытыми глазами», «На какую полянку можно пойти Крокодилу Смерке?, Лисе-девятке».

17. Подарки для друзей от пчелки Жужи. Конструктор «Чудо-крестики»

Теория. Сюжет-завязка.

Практика. Создание и преобразование геометрических фигур на основе словесных инструкций и системы координат. Нахождение фигуры на основе

выделения и отрицания свойств. Задания с игрой «Чудо-соты».Задания на преобразование фигур на Геоконте. Конструирование их деталей игры «Чудо-соты»

18. Игра «Квадрат-домино» Пространственные отношения.

Теория. Пространственные представления.

Практика. Пространственные отношения предметов, ориентировка на плоскости. Деление каждого угла квадрата на верхние и нижние доли. Составление квадрата из частей. Доли частей квадрата: одна четвертая- «четвертинка», одна восьмая- «восьмушка», одна вторая-«половинка». Кодовое обозначение углов словами: Лев, Павлин, Пень, Луна.

19.Развлечение: «Путешествие на Цветочный остров»

Реализуемая программа строится на принципе личностно-развивающего и гуманистического характера взаимодействия с детьми.

Уровень подготовки детей, посещающих занятия различен, поэтому наиболее продуктивным подходом к занятиям является дифференцированный подход, позволяющий каждому ребенку добиваться положительного результата.

2.1.2. Формы, способы, методы и средства реализации Программы

Формы организации деятельности: групповая, дети организуются в постоянные группы, в соответствии с возрастом. Максимальное количество детей в группе: 15 человек.

Формы проведения занятий:

- Логико-математические игры;
- интегрированные игровые занятия;
- самостоятельная игровая деятельность;
- совместная игровая познавательная деятельность;
- проблемные ситуации;

- конструктивная деятельность;
- дискуссия, обсуждение, беседы;
- Развлечения.

Методы организации учебного - образовательного процесса:

- Игровые (манипуляция с игровыми персонажами, фигурками, побуждение к действию).
- Практические (манипуляция, превращение, складывание, показ, совместные действия, сравнение).
- Словесные (диалог с игровыми персонажами, объяснение, описание, рассказ, сказка, уточнение, метод предварительной ошибки).
- Мозговой штурм (разминка для ума).

2.2. Учебно-тематический план

2.2.1 Первый год обучения (3-4 года)

№	Наименование темы	Общее кол-во часов	В т.ч. теории	В т.ч. практики	Форма контроля
1	Волшебные фонарики	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
2	Разноцветные лепестки	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
3	Знакомство с игрой конструктором Геоконт и персонажами сказки пауком «Юк» и Малышом Гео	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
4	В гостях у Малыша Гео	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение

5	Паутинки Юкка	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
6	Как мы путешествовали	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
7	Как друзья собирали ягоды	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
8	Как лисенок и медвежонок собирались в гости	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
9	Двухцветный Квадрат. Сказка о приключениях Квадрата	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
10	Превращения Квадрата. Конфета, дом, летучая мышь, семафор.	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
11	Как зайчонок храбрым стал	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
12	Как друзья встречали Новый год	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
13	Как мы играли вместе с Машей и Катей.	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
14	Знакомство с новой игрой «Прозрачный квадрат»	2	0,5	1,5	Беседа, педагогическое наблюдение
15	Знакомство с новой игрой «Прозрачная цифра» Поможем Магнолику. Разноцветные палочки	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение

16	Игра «Квадрат-домино». Знакомство с новыми друзьями: Лев, Павлин, Луна, Пень.	2	0,5	1,5	Беседа, педагогическое наблюдение
17	Игра «Прятки»	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
18	Пчелка Жужа и ее чудесная полянка. Конструктор «Чудо-соты»	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
19	Подарки друзьям: Собачка, Машина, Лягушонок	2	0,5	1.5	Беседа, педагогическое наблюдение
20	Цветок желаний	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
21	Под грибом	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
22	Цветы на 8е марта	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
23	Бусы для подружки	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
24	Радужные деревья	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
25	Разноцветные мячи	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
26	Как мы встречали гостей в детском саду	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение

27	Как Алеша рассматривал цветок	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
28	Вкусное печенье	1	0,5	0,5	Беседа, педагогическое наблюдение
29	Развлечение «Теремок»	1		1	Наблюдение
	Всего:	40			

2.2.2 Второй год обучения (4-5 лет)

№	Наименование темы	Общее Кол-во час.	В т.ч. теории	В т.ч. практики	Форма контроля
1	В гостях у зверят цифроцирка. «Цифроцирк», игра «Чудо-соты».	2	1	1	Беседа, педагогическое наблюдение
2	Как кораблик «Плюх- Плюх» готовился к путешествию. Игра «Кораблик Плюх-плюх» и «Прозрачная цифра»	1		1	Беседа, педагогическое наблюдение
3	Как Ворон Метр спас команду кораблика «Плюх-Плюх».	1		1	Беседа, педагогическое наблюдение
4	Фабрика фигур. Игра «Чудо-соты», «Прозрачный квадрат»	2	1	1	Беседа, педагогическое наблюдение
5	Сказка о превращениях Квадрата. Превращение Квадрата: «Парус», «Летучая мышь», «Конверт».	2	1	1	Беседа, педагогическое наблюдение

6	Сказка о летающих льдинках озера Айс. Геометрическая фигура –прямоугольник	1		1	Беседа, педагогическое наблюдение
7	Геометрические фигуры. Сериация. Конструирование из прозрачных льдинок- пластинок.	2	1	1	Беседа, педагогическое наблюдение
8	Волшебные превращения счетных палочек.	1		1	Беседа, педагогическое наблюдение
9	В гости к веселым гномам. Эталоны цвета «Лепестки», «Геовизор».	1		1	Беседа, педагогическое наблюдение
10	Ориентировка на плоскости. Словесно- образные коды углов квадрата.	2	1	2	Беседа, педагогическое наблюдение
11	Конструктор «Волшебная восьмерка». Считалка «Эники –беники ели вареники».	1	1	1	Беседа, педагогическое наблюдение
12	В гостях у сказки Игра «Чудо-соты», «Чудо- цветик», «Геоконт»	1		1	Беседа, педагогическое наблюдение
13	Как Малыш Гео оказался на островах. Игра «Прозрачный квадрат», «Игровой квадрат».	1		1	Беседа, педагогическое наблюдение

14	Как друзья разгадывали загадки Краб Крабыча Игра «Чудо-соты», «Прозрачный квадрат»	1		1	Беседа, педагогическое наблюдение
15	Как гусеница Фифа наряжалась. Пособие Коврограф, «Ларчик», «Эталоны цвета», «Прозрачный квадрат», кубики Никитина.	1		1	Беседа, педагогическое наблюдение
16	Встречаем гостя из страны Волшебных игр	2	1	1	Беседа, педагогическое наблюдение
17	Пять математических корзинок. Образование чисел 1-5.	5		5	Беседа, педагогическое наблюдение
18	Друзья выбирают подарок для пчелки Жужи. Конструктор «Чудо-соты»	1		1	Беседа, педагогическое наблюдение
19	Катя, рыбка и Рыжик. Ориентировка в пространстве.	1		1	Беседа, педагогическое наблюдение
20	Как Лопушонок и Гусеница Фифа гуляли по ковровой дорожке	2	1	1	Беседа, педагогическое наблюдение
21	Развлечение: «Жужа встречает гостей»	1		1	Наблюдение
всего		40	8	32	

2.2.3. Третий год обучения

№	Наименование темы	Общее кол-во час.	В т.ч. теории	В т.ч. практики	Форма контроля
---	-------------------	-------------------	---------------	-----------------	----------------

1	И снова в гостях у зверят Цифроцирка. В Цифроцирке появились новые артисты.	5	1	4	Беседа, педагогическое наблюдение
2	Игра «Прозрачная игра». Загадки Магнолика.	3	1	2	Беседа, педагогическое наблюдение
3	Сказка о Малыше Гео и его удивительном сне. Считалка: Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи(цвета радуги).	3	1	2	Беседа, педагогическое наблюдение
4	Вертикальная линия. Горизонтальная линия. Отрезок.	2	1	2	Беседа, педагогическое наблюдение
5	Ломаная линия. Кривая линия. Замкнутые, разомкнутые линии.	2		2	Беседа, педагогическое наблюдение
6	Луч. Солнечные и несолнечные лучи. Два противоположных луча.	2	1	1	Беседа, педагогическое наблюдение
7	Угол - прямой, острый, тупой.	2	1	1	Беседа, педагогическое наблюдение
8	В плаванье на новом корабле «Брызг-брызг».	4	1	3	Беседа, педагогическое наблюдение
9	Малыш Гео в гостях у девочки Дольки.	3	1	2	Беседа, педагогическое наблюдение

10	Путешествие на «Чудо острова» Игра «Чудототы».	4		4	Беседа, педагогическое наблюдение
11	Письмо для Эника и Беника. Игра «Шнур – затеиик».	4	1	3	Беседа, педагогическое наблюдение
12	Нетаяющие льдинки озера Айс. Игра «Прозрачный квадрат»	4	1	3	Беседа, педагогическое наблюдение
13	Загадки Кота Филимона (о цифрах).Считалка: Кохле Охле...) и Каждый охотник...	4		4	Беседа, педагогическое наблюдение
14	Приключения Квадрата продолжаются.	4	1	3	Беседа, педагогическое наблюдение
15	Знакомство с 4х цветным квадратом Сказочная история о Дионе, Дване и Трине.	4	1	3	Беседа, педагогическое наблюдение
16	Забавные цифры в лесу на своих «полянках». Математические корзинки.	6	2	4	Беседа, педагогическое наблюдение
17	Подарки для друзей от пчелки Жужи. Конструктор «Чудокрестики»	2		2	Беседа, педагогическое наблюдение
18	Игра «Квадрат-домино» Пространственные отношения.	5	2	3	Беседа, педагогическое наблюдение

19	Развлечение: «Путешествие на Цветочный остров»	1		1	Наблюдение.
всего		80	18	62	

2.2.4. Четвертый год обучения (6-7 лет)

№	Наименование темы	Общее кол-во час.	В т.ч. теории	В т.ч. практик и	Форма контроля
1	Встреча с героями Цифроцирка	4	1	3	Беседа, педагогическое наблюдение
2	Малыш Гео и мы. Что за линии такие.	4	1	3	Беседа, педагогическое наблюдение
3	Правила путешествия по стране Математики	2	0,5	1,5	Беседа, педагогическое наблюдение
4	Морское путешествие на кораблике Брызг- Брызг	2	1	1	Беседа, педагогическое наблюдение
5	Тайна Ворона Метра или Волшебный Квадрат	2	0,5	1,5	Беседа, педагогическое наблюдение
6	Продолжение сказки Нетающие льдинки озера Айс	3	0,5	2,5	Беседа, педагогическое наблюдение
7	Десять математических корзиночек или размышления героев Цифроцирка	6	1	5	Беседа, педагогическое наблюдение
8	Поможем девочке Дольке. Игра «Чудо- цветик»	5	1	4	Беседа, педагогическое наблюдение
9	Школа волшебства	2	0,5	1,5	Беседа, педагогическое наблюдение
10	Прогулка в волшебный лес. «Лев- Павлин_Пони-Лань»	2	0,5	1,5	Беседа, педагогическое наблюдение

11	Загадочная шифровка или веселый Счетовозик	5	2	3	Беседа, педагогическое наблюдение
12	Малыш Гео получил подарки	3	0,5	2,5	Беседа, педагогическое наблюдение
13	Путешествие на планету Умножения	4	1	3	Беседа, педагогическое наблюдение
14	Графический диктант «Игровизор»	6	1	5	Беседа, педагогическое наблюдение
15	Лабиринт цифр	3	0,5	2,5	Беседа, педагогическое наблюдение
16	Путешествия в Страну ребусов	2	0,5	1,5	Беседа, педагогическое наблюдение
17	Школа Гномов или очередные проделки незримки Всюсь	2	0,5	1,5	Беседа, педагогическое наблюдение
18	Арифметическая задача	6	2	4	Беседа, педагогическое наблюдение
19	Развлечение «На представление в Цифроцирк»	1	0,5	0,5	Наблюдение
всего		80	20	60	

2.3. Календарный учебный график

2.3.1 Первый год обучений (3-4 года)

месяц	№ занятия	Форма занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Формы текущего контроля
Сентябрь - октябрь	1-2	Сказочный сюжет,	Как мы путешествовали.	1	наблюдение
	3-4	совместная	Знакомство с игрой-конструктором		
	5-6	игровая деятельность	«Геокоонт» и персонажами сказки		

	7-8		пауком «Юк» и малышом «Гео». Как друзья собирали ягоды. Как лисенок и медвежонок собирались в гости.		
ноябрь	1	Сказочный сюжет,	Двухцветный Квадрат.		наблюдение
	2	совместная игровая	Сказка о приключениях		
	3	деятельность,	Квадрата		
	4	продуктивная деятельность.	Превращение квадрата (конфета, летучая мышь, семафор) Как зайчонок стал храбрым.		
декабрь	1	Сказочный сюжет,	Паутинки «Юкка» (Конструирование с помощью цветных резинок квадратов ,		наблюдение
	2	совместная игровая	треугольников		
	3	деятельность,	разного размера, цвета)		
	4	продуктивная деятельность.	Конструирование предметных форм по образцу. Как друзья встречали Новый год. Как мы играли вместе с Катей и Машей		

январь	1 2 3	Сказочный сюжет, интегрированная игровая деятельность.	Знакомство с игрой «Прозрачная цифра»- Разноцветные палочки. Поможем Магнолику. Классификация по цвету, количеству, расположению палочек.		наблюдение
февраль	1 2 3 4	Сказочный сюжет, интегрированная игровая деятельность	Игра: «Прозрачный квадрат» Конструирование, составление предметов и геометрических фигур из частей. Игра «Квадрат- домино» Знакомство с новыми друзьями: Лев, Павлин, Луна, Пень.		наблюдение
март	1 2 3 4	Сказочный сюжет, интегрированная игровая деятельность	Цветы на 8е марта Бусы для подружки. Радужные деревья. Разноцветные мячи		наблюдение
апрель	1	Сказочный сюжет,	Пчелка Жужа и ее чудесная полянка.		наблюдение

	2	интегрированная	Подарки друзьям:		
	3	игровая	«Собачка»,		
	4	деятельность,	«Машина»,		
		самостоятельная	«Лягушонок».		
		деятельность.	Цветок желаний.		
			Под грибком.		
Май - июнь	1-2	Сказочный	Как мы встречали		наблюдение
	3-4	сюжет,	гостей в детском		
		интегрированная	саду		
		игровая	Как Алеша		
	5-6	деятельность,	рассматривал		
		самостоятельная	цветок.		
	7-8	деятельность,	Вкусное печенье.		
		логико-	Развлечение		
		математические	«Теремок»		
		игры.			

2.3.2 Второй год обучения (4-5 лет)

месяц	№ занятия	Форма занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Формы текущего контроля
сентябрь	1	Сказочный сюжет,	В гостях у зверят	2	наблюдение
	2	логико	цифроцирка.		
		математическая	Как катя и Маша		
		игра	собирались в зоопарк		
			Угощение для друзей		
октябрь	1	Сказочный сюжет,	Как кораблик «Плюх-	4	наблюдение
	2	логико	Плюх» готовился к		
		математическая	путешествию.		
	3	игра,	Как Ворон Метр спас		
	4	самостоятельная	команду кораблика		
		деятельность.	Плюх-Плюх		
			Как Алеша гулял в		
			лесу		
			Портреты зверят-		
			цифрят		

ноябрь	1 2 3 4	Совместная интегрированная деятельность	Пять математических корзинок. Образование чисел 1-5	4	наблюдение
декабрь	1 2 3 4	Сказочный сюжет, логико математическая игра, конструктивная деятельность.	Сказка о превращениях Квadrата.Превращения Квadrата: «Летучая мышь», «Парус», «Конверт», «Еж» Игра «Чудо-соты, «Чудо крестики» Фабрика фигур Парусник для галчока Карчика	4	наблюдение
январь	1 2 3	Сказочный сюжет, логико математическая игра,продуктивная деятельность.	Сказка о летающих льдинках озера Айс Как Незримка Всюсь спасал Новый год Волшебные превращения счетных палочек	3	наблюдение
февраль	1 2 3 4	Сказочный сюжет, логико математическая игра,продуктивная деятельность	В гости к веселым гномам Ориентировка на плоскости. Словесно-образные коды углов. Золотые плоды для друзей Прогулка Крыски Четверки и пса Пятерки	4	наблюдение
март	1 2 3 4	Совместная интегрированная игровая деятельность	Конструктор «Волшебная 8». Считалка «Эники-беники» Магнолик учится считать Соревнования гномов В гостях у сказки	4	наблюдение
апрель	1 2	Совместная интегрированная игровая	Как Малыш Гео оказался на островах	4	наблюдение

	3 4	деятельность, логико- математическая игра.	Как друзья разгадывали загадки Краб-Крабыча Как гусеница Фифа наряжалась Встречаем гостя из страны Волшебных игр		
Май - июнь	1-2 3-4 5-6 7-8	Совместная интегрированная игровая деятельность.	Друзья выбирают подарок для пчелки Жужи Как Лопушонок и Гусеница Фифа гуляли по ковровой дорожке Развлечение: «Жужа встречает гостей»	8	наблюдение

2.3.2. Третий год обучения (5-6 лет)

месяц	№ занятия	Форма занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Формы текущего контроля
сентябрь	1 2 3 4	Логико- математическая игра	И снова в гостях у зверят Цифроцирка. В Цифроцирке появились новые артисты. Встреча с Черепашками. Модель логического ряда. Построение изображения по схеме	4	наблюдение
октябрь	1 2 3 4 5 6 7	Логико- математическая игра	Забавные цифры в лесу на своих полянках». Математические корзинки (образование числа 6,7, 8,9,10).	8	наблюдение

	8		Грибная поляна.		
ноябрь	1	Интегрированная игровая деятельность	Сказка о Малыше	8	наблюдение
	2		Гео и его		
	3		удивительном сне.		
	4		Считалка: Кохле,		
	5		Охле, Желе, Зеле,		
	6		Геле, Селе, Фи(цвета		
	7		радуги).		
	8		Вертикальная линия. Горизонтальная линия. Отрезок Ломаная линия. Кривая линия. Замкнутые, разомкнутые линии		
декабрь	1	Сказочный сюжет, логико математическая игра, продуктивная деятельность	Луч. Солнечные и	8	наблюдение
	2		несолнечные лучи.		
	3		Два		
	4		противоположных		
	5		луча.		
	6		Малыш Гео в гостях		
	7		у девочки Дольки.		
	8		Как Галчонок Карчик украшал новогоднюю елку		
январь	1	Логико- математическая игра	Угол - прямой,	6	наблюдение
	2		острый, тупой		
	3		В плаванье на новом		
	4		корабле «Брызг- брыз		
	5		Паутинки		
	6		Путешествие на «Чудо острова» Игра «Чудо соты».		

февраль	1	Сказочный сюжет, логику математическая игра, самостоятельная деятельность	Письмо для Эника и Беника. Игра «Шнур –затейник». Волшебная восьмерка Соседи числа. Последующее- предыдущее.	8	наблюдение
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
март	1	Интегрированная игровая деятельность	Нетающие льдинки озера Айс. Игра «Прозрачный квадрат». Сказочная история о Дионе, Дване и Трине Приключения Квадрата. Как шуты развлекали Короля.	8	наблюдение
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
апрель	1	Логико- математическая игра. Самостоятельная игровая деятельность.	Игра «Квадрат- домино» Пространственные отношения. Гонки по игровому полю. Загадки Кота Филимона о цифрах. Филимон и его волшебные превращения.	8	наблюдение
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				

Май - Июнь	1-2	Сказочный сюжет,	Подарки для друзей от пчелки Жужи. Конструктор «Чудо- крестики». Как проходят занятия в школе Волшебства. Развлечение: «Путешествие на Цветочный остров».	16	наблюдение
	3-4	Логико			
	5-6	математическая			
	7-8	игра,			
	9-10	Самостоятельная			
	11-12	деятельность			
	13-14				
	15-16				

2.3.4. Четвертый год обучения (6-7 лет)

месяц	№ занятия	Форма занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Формы текущего контроля
сентябрь	1	Логико-	Встреча с героями	4	наблюдение
	2	математическая	Цифроцирка.		
	3	игра.	Купите билет в		
	4	Самостоятельная игровая деятельность	Цифроцирк. Как зверята грибы собирали. Огород Всюся.		
октябрь	1	Логико-	Продолжение сказки	8	наблюдение
	2	математическая	Нетающие льдинки		
	3	игра.	озера Айс.		
	4	Самостоятельная	В саду у Всюся.		
	5	игровая	Робот –счетная		
	6	деятельность	машина.		
	7		Сказка по клеткам.		
	8		Арифметическая задача. Десять математических корзиночек или		

			размышления героев Цифроцирка		
ноябрь	1 2 3 4 5 6 7 8	Интегрированная игровая деятельность. Логико- математическая игра.	Малыш Гео и мы. Что за линии такие. Забавные линии. Паучок «Чок-чок» Числовая елочка (состав числа 6,7,8). Арифметическая задача. Прогулка в волшебный лес. «Лев-Павлин Пони- Лань»	8	наблюдение
декабрь	1 2 3 4 5 6 7 8	Сказочный сюжет, Логико математическая игра, Самостоятельная деятельность.	Правила путешествия по стране Математики. Радужные гномы(состав числа 9,10). Линейка. Загадочная шифровка или веселый Счетовозик.	8	наблюдение
январь	1 2 3 4 5	Интегрированная игровая деятельность. Логико- математическая игра.	Морское путешествие на кораблике Брызг- Брызг. Объем. Мерка. Тайна Ворона Метра. Часы. День рождения Кохле.	5	наблюдение

февраль	1 2 3 4 5 6 7 8	Интегрированная игровая деятельность	Образование чисел второго десятка. Арифметическая задача. Календарь. Месяцы. Часы. Прогулка в волшебный лес. «Лев-Павлин Пони- Лань»	8	наблюдение
март	1 2 3 4 5 6 7 8	Интегрированная игровая деятельность	Продолжение сказки Нетающие льдинки озера Айс. Школа Гномов или очередные проделки незримки Всюсь. Путешествия в Страну ребусов. Путешествие на планету Умножения. Мамин день.	8	наблюдение
апрель	1 2 3 4 5 6 7 8	Интегрированная игровая деятельность. Логико- математическая игра.	Школа космонавтов. Поможем девочке Дольке. Игра «Чудо- цветик». Путешествие в Страну ребусов. Графический диктант «Игровизор». Принцесса в башне.	8	наблюдение
Май - июнь	1-2 3-4 5-6	Интегрированная игровая деятельность.	Малыш Гео получил подарки. Школа Волшебства	16	наблюдение

	7-8	Логико-	Лабиринт цифр.		
	9-10	математическая	Викторина Весна.		
	11-12	игра.	Развлечение «На		
	13-14	Самостоятельная	представление в		
	15-16	деятельность.	Цифроцирк».		

-

III ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Объем учебной нагрузки по программе

Программа рассчитана на два года обучения и рекомендуется для занятий детей с 3 до 7 лет.

Программа дополнительного образования «Увлекательные лабиринты математики» предлагает проведение занятий 2 раза в неделю. Исходя из календарного года (сентябрь - июнь) в количестве 40 занятий в младшей и средней возрастных группах, 80 занятий в старшей и подготовительной возрастной группе.

Продолжительность занятия в младшей группе 15 минут, в средней группе 20 минут, в старшей группе 25 мин, в подготовительной к школе группе 30 мин.

Возраст	Объем недельной нагрузки	Количество занятий в неделю, месяц, год
Первый год обучения (3-4 года)	15 минут	1/4/40
Второй год обучения (4-5 лет)	20 минут	1/4/40
Третий год (5-6 лет)	50 минут	2/8/80
Четвертый год обучения (6-7 лет)	60 минут	2/8/80
		Всего: 240

3.2. Материально-техническое обеспечение

Пространственная среда	Оборудование	Игры Воскобовича и другой дидактический материал
Учебный кабинет, оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии нормам СанПиН.	Доска учебная трехстворчатая магнитно-меловая Наборное полотно Игровой комплект «Коврограф Ларчик» Стол�ы детские 2-хместные Стульчики детские Большой ковер для игровой деятельности Доска интерактивная Стол интерактивный Нетбуки Девайсы	Геоконт-великан Геоконт-малыш Квадрат Воскобовича 2-х цветный и 4-х цветный Геовизор Игровизор Прозрачный квадрат Прозрачная цифра. Математические корзинки Чудо-крестики Чудо-соты Счетовозик Забавные цифры Эталоны формы Конструктор цифр Шнур-затейник Кораблик Плюх-Плюх Кораблик Брызг-Брызг Конструктор Черепашки Логоформочки Наборы цифр и знаков Наборы геометрических фигур. Макеты часов. Альбомы, тетради, простые и цветные карандаши

Условия проведения занятий

Для эффективного решения образовательных задач по программе студии «Увлекательные лабиринты математики» необходимо соблюдать следующие условия:

- наличие специально оборудованного кабинета, где сконцентрированы игры и пособия;
- игры и пособия необходимо иметь по количеству воспитанников, состав игр зависит от возраста воспитанников и этапа работы;
- развивающие, дидактические, конструктивные игры желательно распределить по темам, с учетом принципа постепенного усложнения;
- участие взрослого в образовательном процессе, причем участие, помощь взрослого предполагается ненавязчивой, умной, тактичной;
- использование различных форм организации детского коллектива: логико-математические игры, интегрированные игровые занятия, совместная игровая деятельность детей и взрослых, самостоятельная игра детей.
- создание атмосферы доброжелательности в коллективе

3.3. Оценочные и методические материалы

С целью контроля результативности обучения педагог проводит диагностику один раз в год, которая преимущественно направлена на изучение оценки освоения программы учащимися. Это помогает педагогу сделать условия обучения максимально приближенными к реализации детских потребностей, интересов, способностей, способствует поддержке и развитию детской индивидуальности; позволяет определить актуальные образовательные задачи, индивидуализировать образовательный процесс.

Формы подведения итогов: открытые занятия, отчет педагога.

Список рекомендованной литературы для педагогов

1. Федеральный закон от 29.12.2012г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»

2. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014г №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарноэпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

3. Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Аннотация

Программа направлена на развитие познавательной сферы детей дошкольного возраста путем формирования их логико-математической компетенции. Благодаря использованию развивающих игр процесс обучения дошкольников проходит в доступной и привлекательной форме, создаются благоприятные условия для развития интеллектуально-творческого потенциала ребенка.

Содержание программы

Образование чисел первого и второго десятка. Сравнение 2х групп предметов по количеству. Обозначение количества цифрой. Счетно-вычислительная деятельность в пределах 20. Построение числового ряда. Состав числа из единиц. Порядковое и количественное значение числа. Задача. Геометрия: виды линий, виды углов. Пространственные отношения: вертикаль, горизонталь, диагональ. Классификация предметов по цвету, размеру, нескольким признакам, ориентировка в пространстве, решение логико-математических задач на поиск предмета по признакам.

Цель программы

Развитие познавательных процессов детей дошкольного возраста на основе математического содержания, формирование творческого мышления, стремления к самостоятельному познанию и размышлению посредством развивающих игр.

Ожидаемые результаты

К концу периода реализации программы у детей будут сформированы навыки оперирования числами в пределах 20, понимания и обозначения структурных компонентов геометрических фигур; дети овладеют навыками конструирования предметных форм по схемам (конструктивным и силуэтным), научатся решать логико-математические задачи.

Педагог

Важенникова Светлана Николаевна, педагог дополнительного образования

Материально-техническая база

Реализация программы осуществляется в отдельном помещении, оборудованном всеми необходимыми материалами и пособиями, в том числе интерактивными: ноутбук, интерактивная доска, 2 интерактивных стола. В кабинете имеются столы для индивидуальной работы детей, настенная магнитная доска. Образовательный процесс обеспечен комплектом математических игр и пособий, как для демонстрации, так и в качестве раздаточного материала.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 468811232729010145642545975927204539216488993152

Владелец Прошлецова Светлана Викторовна

Действителен с 05.02.2025 по 05.02.2026