Модифицированная программа

дополнительного образования дошкольников

«Весёлые игры»

Возраст обучающихся – 4-7 лет

Срок реализации – 3 года

Автор-составитель

Усманова Зелмира шахбановна

2022г.

Содержание

1. Пояснительная записка………………………………………………….3
	1. Актуальность программы……………………………………………3
	2. Новизна программы………………………………………………….4
	3. Цели и задачи…………………………………………………………5
2. Организационно-педагогические условия реализации программы…5
3. Ожидаемые результаты………………………………………………….6
4. Таблицы диагностики……………………………………………………8
5. Краткие характеристики дошкольников………………………………11
6. Календарно-тематическое планирование…………………………….14

6.1.Календарно-тематический план для средней группы………………14

 6.2.Календарно-тематический план для старшей группы……………...18

 6.3.Календарно-тематический план для подготовительной группы…..22

 7. Краткое описание используемых материалов………………………...26

 8. Методическое обеспечение программы………………………………..31

 9. Материально-техническое обеспечение программы………………….32

 10. Список литературы………………………………………………………33

1.Пояснительная записка

Модифицированная программа дополнительного образования дошкольников «Веселые игры» относится к программам научно-техническую направленности и по своему содержанию направлена на развитие логико-математических способностей дошкольников.

Основное предназначение программы - удовлетворение изменяющихся образовательных потребностей и социального заказа родителей, общества.

Разработана в рамках реализации программы инновационной площадки ТОИПКРО по теме «Внедрение в педагогический процесс современных образовательных технологий и средств, способствующих развитию когнитивной сферы дошкольников» (2021-2024 г) на основе программы-руководства Центра интеллектуальных игр авторов Ядыкиной С. А и Захаровой Т. А., рекомендованной кафедрой дошкольного воспитания университета им. М. К. Аммосова.

***1.1.Актуальность* программы**.

 Изменение концептуальных подходов к определению содержания и выбору методик обучения математике в школе, широкое использование современных образовательных технологий обусловило и требования к математической подготовке детей дошкольного возраста. Математические знания и умения необходимы для успешной адаптации ребенка к процессам социальной коммуникации, информатизации и технологизации общества. Математическая культура в период дошкольного детства имеет свои особенности, связанные с возрастными и индивидуальными возможностями детей.

Традиционно в содержании математического образования дошкольников выделяются четыре линии: арифметическая, алгебраическая, геометрическая и величинная. Сегодня, с учетом обновления содержания дошкольного образования добавляется пятая содержательная линия – алгоритмическая (схемы, модели, алгоритмы). Использование информации в символизированной форме способствует развитию умения действовать в мысленном плане, развивает логическое и творческое мышление, воображение.

Необходимость изучения факторов, способствующих повышению уровня интеллекта и креативности развития дошкольников становится особо актуальной в связи с поиском новых подходов к обучению и развитию личности в системе непрерывного образования. Психолог А. В. Запорожец подчеркивал необходимость содержательного развития интеллектуальных качеств ребенка на стадии дошкольного возраста, ибо позже преодолеть возникающие недостатки в этом плане трудно или вовсе невозможно.

Известный педагог-новатор Б. П. Никитин считает, что раннее приобщение детей к интеллектуальным играм воспитывает у них пытливость ума, гибкость мышления, память, способность предвидения и другие качества, характерные для человека с развитым интеллектом.

Интеллектуальное развитие трактуется как динамический поуровневый процесс количественного и качественного совершенствования мыслительных операций, таких как анализ, синтез, сравнение, обобщение, абстрагирование, таких форм суждения как понятия, суждения, умозаключения, видов мышления – наглядно-действенное, наглядно-образное, словесно-логическое - и проявляется в широте ума- в способности рассмотреть явление в многообразных связях и отношениях, в способности к обобщениям. Психофизические ресурсы дошкольников позволяют использовать для их обучения более сложный информационный материал. Познавательная активность дошкольников указывает на готовность к более интенсивному интеллектуальному развитию. Только в процессе последовательной и целесообразной работы в этом аспекте можно эффективно повлиять на развитие логических структур мышления детей: сравнивать, анализировать, синтезировать, делать выводы и умозаключения.

***1.2.Новизна*** данной программы заключается в применении новых педагогических технологий в развитии интеллектуально-творческих способностей детей дошкольного возраста.

 Одним из средств интеллектуального развития ребенка являются развивающие игры. Они важны и интересны для детей, **разнообразны по содержанию**, динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым **материалом**, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий.

 В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то *«предметного»* результата. Постоянное и постепенное усложнение игр (*«по спирали»*) позволяет поддерживать **детскую** деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулирует развитие умственных способностей ребенка.

Данная программа построена на использовании развивающих игр с блоками Дьенеша, цветными палочками Х. Кюизенера, игровой технологии «Сказочные лабиринты игры» В. В. Воскобовича, развивающих игр Никитиных.

Содержание модифицированной программы дополнительного образования дошкольников «Веселые игры» не дублирует содержание деятельности по формированию элементарных математических представлений образовательной области «Познавательное развитие», включенное в основную образовательную программу МАДОУ ДСКВ «Югорка», которая разработана на основе комплексной образовательной программы «Радуга»

**1.3.Цели и задачи**

Цель **программы**: развитие интеллектуальных способностей дошкольников через создание обогащенной предметно-пространственной среды в ДОУ и использование логико-математических игр.

Задачи:

1. Формирование приёмов умственных действий *(анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия)*.

2. Формирование общеучебных умений и навыков (умения обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий и т. д.)

3. Развитие речи, умения аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.

4. Развитие умений элементарного самоконтроля и саморегуляции своих действий, взаимоотношения с окружающими *(сверстниками и взрослыми)*.

В контексте познавательного развития решаются также задачи **математического образования** детей дошкольного возраста:

1.Углубление представлений о множестве, числе, величине, форме, пространстве и времени.

3. Закрепление умений и навыков в счете, вычислениях, измерениях.

4. Закрепление детьми **математической терминологии**.

**2.Организационно-педагогические условия реализации программы**

Программа предназначена для реализации как программа дополнительного образования для дошкольников 4-7 лет, т. е. для воспитанников средней, старшей и подготовительной к школе групп.

Срок реализации программы – 3 года, по 72 часа в каждый год обучения.

Программа рассчитана на два занятия в неделю, в подгрупповой форме, продолжительностью:

1 занятие для детей 5-го года жизни -20 минут

1 занятие для детей 6-го года жизни - 25 минут

1занятие для детей 7-го года жизни – 30 минут

Примерная структура занятий:

**Средний дошкольный возраст:**

1. Пальчиковая гимнастика
2. Веселый счет. Игры-загадки.
3. Интеллектуальные игры.

**Старший дошкольный возраст:**

1. Пальчиковая гимнастика
2. Игры тренинги. Логические концовки, задачи.
3. Интеллектуальные игры.

Для начала усвоения программного материала к воспитанникам не предъявляется определенных требований. Важно лишь соответствие общего развития дошкольников своему возрастному периоду. При этом, если ребёнок ранее не посещал кружок, то на любом этапе обучения он может начать посещать его. Программа рассчитана как на слабых в своём развитии детей, так и на одарённых, при этом темпы их движения по программе будут разными.

Все занятия проводятся на основе разработанных конспектов в занимательной игровой форме, что не утомляет дошкольника и способствует лучшему запоминанию математических понятий. Сюжетность занятий и специально подобранные задания способствуют развитию психических процессов (внимания, памяти, мышления, мотивируют деятельность ребёнка и направляют его мыслительную активность на поиск способов решения поставленных задач. В ходе занятий используются загадки математического содержания, которые оказывают неоценимую помощь в развитии самостоятельного мышления, умения доказывать правильность суждений, владения умственными операциями (анализ,синтез, сравнение, обобщение). Много внимания уделяется самостоятельной работе детей и активизации их словарного запаса. Дети должны не только запомнить и понять предложенный материал, но и попытаться объяснить понятое.

**3.Ожидаемые результаты** *(характеристика наиболее значимых и устойчивых качеств в интеллектуальном развитии ребенка)*

а) общая осведомленность – понимается как запас знаний и представлений о предметах и явлениях окружающей действительности; понятие о множестве, числе, величине, форме, пространстве и времени; счёте, вычислении, измерении;

б) интеллектуальная активность трактуется как способность ребенка, увидев проблему в мыслительной задаче, по собственной инициативе поставить соответствующий вопрос и приложить усилия, направленные на то, чтобы получить на него удовлетворительный ответ;

в) обучаемость–способность к качественному и творческому усвоению новых знаний и способов деятельности, возможность самостоятельного, творческого переноса усвоенных знаний и способов действий на выполнение других задач в иных условиях;

г) сообразительность – быстрота и гибкость мыслительных процессов, позволяющие ребенку выделить главное в проблеме, анализировать, составлять, рассуждать и делать выводы;

д) вербализация – способность точно выражать действия словом, оформлять ее в устной речи

Способом определения результативности программы является мониторинг сформированности понятий, наличие знаний и умений. С этой целью на основе содержания психолого-педагогической работы по ФЭПМ образовательной программы «От рождения до школы» были разработана диагностика уровня сформированности математических понятий и умений.

**4.Таблицы диагностики**



Оценку общего уровня интеллектуального развития осуществляет педагог-психолог с помощью методов экспресс-диагностики. (Пособие «Экспресс-диагностика в детском саду: комплект материалов для педагогов-психологов дошкольных образовательных учреждений. Павлова Н. Н., Руденко Л. Г.)

Формой подведения итогов реализации программы являются открытые занятия для родителей воспитанников, педагогов, участие воспитанников в интеллектуальных конкурсах, викторинах муниципального и регионального уровня.

***5.Краткие характеристики дошкольников,***

***значимые для разработки и реализации программы***

 ***Дошкольники 4-5 лет***

К пяти годам складывается «психологический портрет» личности, в котором важная роль принадлежит компетентности, в особенности интеллектуальной (это возраст «почемучек»), а также креативности.

Позитивные изменения наблюдаются в развитии *моторики*. Дошкольник лучше удерживает равновесие, перешагивая через небольшие преграды, нанизывает бусины (20 шт.) средней величины (или пуговицы) на толстую леску.

 Изменяется содержание *общения*  ребенка и взрослого. Ведущим становится познавательный мотив. Информация, которую ребенок получает в процессе общения, может быть сложной и трудной для понимания, но она вызывает интерес.

*В познавательном развитии* 4-5-летних детей характерна высокая мыслительная активность. 5-ти летние «почемучки» интересуются причинно-следственными связями в разных сферах жизни (изменения в живой и неживой природе, происхождение человека), профессиональной деятельностью взрослых и др., то есть начинает формироваться представление о различных сторонах окружающего мира. К 5-ти годам более развитым становится восприятие. Дети оказываются способными назвать форму, на которую похож тот или иной предмет. Они могут вычленять в сложных объектах простые формы и из простых форм воссоздавать сложные объекты. Дети способны упорядочить группы предметов по сенсорному признаку – величине, цвету; выделить такие параметры, как высота, длина и ширина. Совершенствуется ориентация в пространстве. Возрастает объем памяти. Дети запоминают до 7-8 названий предметов. Начинает складываться произвольное запоминание: дети способны принять задачу на запоминание, помнят поручения взрослых, могут выучить небольшое стихотворение и т.д. Начинает развиваться образное мышление. Дети оказываются способными использовать простыне схематизированные изображения для решения несложных задач. Увеличивается устойчивость внимания. Ребенку оказывается доступной сосредоточенная деятельность в течение 15-20 минут.

Усложняется *конструирование*. Постройки могут включать 5-6 деталей. Формируются навыки конструирования по собственному замыслу, а также планирование последовательности действий.

**Дошкольники**

К 6 годам совершенствуется развитие мелкой *моторики* пальцев рук. Дети самостоятельно могут продеть шнурок в ботинок и завязать бантиком.

 *Общение* детей выражается в свободном диалоге со сверстниками и взрослыми, выражении своих чувств и намерений с помощью речевых и неречевых (жестовых, мимических, пантомимических) средств. .

В *познавательной деятельности* продолжает совершенствоваться восприятие цвета, формы и величины, строения предметов; представления детей систематизируются. Дети называют не только основные цвета и их оттенки, но и промежуточные цветовые оттенки; форму прямоугольников, овалов, треугольников. К 6-ти годам дети легко выстраивают в ряд – по возрастанию или убыванию – до десяти предметов разных по величине. Однако дошкольники испытывают трудности при анализе пространственного положения объектов, если сталкиваются с несоответствием формы и их пространственного расположения. В старшем дошкольном возрасте продолжает развиваться образное мышление. Дети способны не только решить задачу в наглядном плане, но и совершить преобразования объекта. Продолжают совершенствоваться обобщения, что является основой словесно-логического мышления. 5-6 лет - это возраст творческого воображения. Дети самостоятельно могут сочинить оригинальные правдоподобные истории. Наблюдается переход от непроизвольного к произвольному вниманию.

*Конструирование*  характеризуется умением анализировать условия, в которых протекает эта деятельность. Конструктивная деятельность может осуществляться на основе схемы, по замыслу и по условиям.

**Дошкольники 6-7 лет**

Происходит активное развитие диалогической речи. Диалог детей приобретает характер скоординированных предметных и речевых действий. В недрах диалогического *общения* старших дошкольников зарождается и формируется новая форма речи - монолог.

*Познавательные*  процессы претерпевают качественные изменения; развивается произвольность действий. Наряду с наглядно-образным мышлением появляются элементы словесно-логического мышления. Продолжают развиваться навыки обобщения и рассуждения, но они еще в значительной степени ограничиваются наглядными признаками ситуации. Продолжает развиваться воображение, однако часто приходится констатировать снижение развития воображения в этом возрасте в сравнении со старшей группой. Это можно объяснить различными влияниями, в том числе средств массовой информации, приводящими к стереотипности детских образов. Внимание становится произвольным, в некоторых видах деятельности время произвольного сосредоточения достигает 30 минут. У детей появляется особы интерес к печатному слову, математическим отношениям. Они с удовольствием узнают буквы, овладевают звуковым анализом слова, счетом и пересчетом отдельных предметов.

К 7 годам дети в значительной степени освоили *конструирование.*  Они свободно владеют обобщенными способами анализа, как изображений, так и построек. Дети точно представляют себе последовательность, в которой будет осуществляться постройка. В этом возрасте дети уже могут освоить сложные формы сложения из листа бумаги и придумывать собственные.

**6.Календарно-тематический план**

6.1.Средняя группа (пятый год жизни)

I квартал

Задача по развивающим логико-математическим играм:

1. Сравнивать свойства двух фигур (форма и цвет, форма и размер, размер и цвет). Различать геометрические фигуры по характерным признакам (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, цилиндр)
2. Учить находить заданное число и соответствующую ей цифру 1-5, считать, сравнивать пять предметов разной длины, ширины, высоты
3. Определять пространственное положение: вверх-вниз, направо-налево, назад-вперед). Учить употреблять эти слова.
4. Учить различать «вчера», «сегодня», «завтра». Учить употреблять в речи эти слова.
5. Развивать память, внимание, воображение, конструктивное мышление.
6. Развивать мелкую моторику

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Тема занятия | Кол-во часов |
|  | Сентябрь – 8 занятий | 1 |
| 1. | Игровая ситуация «Помоги гномикам найти свой домик» | 1 |
| 2. | Палочки Кюизенера. «Разноцветные палочки»  | 1 |
| 3. | «Сложи узор». Упражнение «Сложи кубики в коробку»  | 1 |
| 4. |  Игровая ситуация «Дружные гномики» | 1 |
| 5. | Палочки Кюизенера. «Разноцветные флажки» | 1 |
| 6. | «Сложи узор» Упражнение «Разные по цвету квадраты» | 1 |
| 7. | Блоки Дьенеша. «Yайди все фигуры» | 1 |
| 8 | Игра «Математические корзинки 5». Кто набрал грибов больше всех? | 1 |
| Октябрь – 8 занятий  |
| 1. | Игра «Сложи узор». Яблоко. | 1 |
| 2. | Палочки Кюизенера. «Бусы» | 1 |
| 3. | Блоки Дьенеша.»Цепочка» | 1 |
| 4. | Игровая ситуация «Жили- были гномики» | 1 |
| 5. | Палочки Кюизенера. «Числа 1 и 2» | 1 |
| 6. | Блоки Дьенеша. «Второй ряд» | 1 |
| 7. | Игровая ситуация «Подарки слона Лип-Лип» | 1 |
| 8. | Игра «Сложи узор». Мальчик. | 1 |
| Ноябрь – 8 занятий |
| 1 | Игра «Математические корзинки». «Цифрята-зверята: Ёжик-единичка собирает грибы» | 1 |
| 2. | Блоки Дьенеша. «Домино» | 1 |
| 3. | Палочки Кюизенера. «Строительство домов» | 1 |
| 4. | Игра «Сложи узор». Рыбка. | 1 |
| 5. | Игровая ситуация «Помоги грустным гномикам перебраться на левый берег» | 1 |
| 6. | Блоки Дьенеша. Раздели фигуры» | 1 |
| 7. | Игра «Сложи узор». Кораблик. | 1 |
| 8. | Палочки Кюизенера. «Число 3» | 1 |

II квартал

Задачи по логико-математическим играм:

1. Развивать сенсорные способности: умение выявлять три свойства геометрических фигур.
2. Развивать пространственные отношения: вверх, вниз
3. Учить считать до 7, сравнивать количество предметов в пределах 7. Обобщение 3-5 групп предметов, звуков, движений.
4. Развивать сообразительность, воображение и наглядно-образное мышление
5. Развивать объяснительную речь, обогащать словарный запас, используя в речи слова: вверх, вниз, широкий, узкий, больше, меньше.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Тема занятия | Кол-во часов |
| Декабрь – 8 занятий |
| 1. |  Игровая ситуация «Цветы для Пчелки Жужи» | 1 |
| 2. | Игра «Сложи узор». В лесу родилась елочка | 1 |
| 3. | Палочки Кюизенера. «Число 3» | 1 |
| 4. |  Блоки Дьенеша.»Кто быстрее соберет блоки» | 1 |
| 5. |  Игровая ситуация «Дорога вежливости» | 1 |
| 6. |  Блоки Дьенеша. «Поручения»  | 1 |
| 7. | Палочки Кюизенера. «Елка» | 1 |
| 8. | Игра «Сложи узор». Елочка. | 1 |
| Январь-8 занятий  |
| 1. | Коврограф Ларчик. Игра «Поймай бабочку» | 1 |
| 2. | Игра «Фонарики». Знакомство с символами – форма, цвет | 1 |
| 3. | Палочки Кюизенера. Игра «Оживи сказку. В гостях у трех медведей» | 1 |
| 4. |  Игровая ситуация «Угощения для друзей» | 1 |
| 5. | Блоки Дьенеша. Тренировочная игра 1 «Давайте познакомимся». Альбом «Праздник в стране блоков». | 1 |
| 6. | Игра «Сложи узор». Сова-большая голова» | 1 |
| 7. | Палочки Кюизенера. Дорога к дому | 1 |
| 8. | Блоки Дьенеша. Д\и «Чудесный мешочек» |  |
| Февраль-8 занятий |
| 1. | Игровая ситуация «Бусы» | 1 |
| 2. | Палочки Кюизенера. «Число 4» | 1 |
| 3. | Игра «Волшебная восьмерка». «Который по счету?» | 1 |
| 4. | Игра «Сложи узор». Угадай время суток. Сколько птичек на пеньке? | 1 |
| 5. |  Игровая ситуация «Клумба» | 1 |
| 6. | Блоки Дьенеша. Тренировочная игра 2 «Составляем паспорта блоков» Альбом «Праздник в стране блоков». | 1 |
| 7. | Игра «Сложи узор». Птичка. | 1 |
| 8. | Палочки Кюизенера. Кукла Маша» | 1 |

III квартал

Задачи по развивающим логико-математическим играм:

1. Учить сравнивать предметы по длине, ширине, высоте, по количеству
2. Развивать умение узнавать фигуру по словесному описанию. Классификация предметов по одному, двум признакам. Символы.
3. Определение пространственных отношений.
4. Развивать представление о последовательности чисел до 10.
5. Развивать воображение и фантазию в играх моделирующего характера, как по образцу, так и по собственному замыслу.
6. Учить конструировать по схеме-образцу, по словесной модели

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Тема занятия | Кол-во часов  |
| Март – 8 занятий |
| 1. | Блоки Дьенеша. «Засели домики» | 1 |
| 2. | Палочки Кюизенера. Игра «Спрячь мышку от кошки» | 1 |
| 3. | Коврограф ларчик. «Сложи новые бусы Фифы» | 1 |
| 4. | Игра «Фонарики». «Снеговик». «Сколько?» | 1 |
| 5. | «Цифроцирк». Игра «Парад-алле» | 1 |
| 6. |  Блоки Дьенеша. «Кто быстрее спрячет» | 1 |
| 7. | Палочки Кюизенера. «Число 5» | 1 |
| 8. | Игровая ситуация «Угощения для друзей» | 1 |
| Апрель-8 занятий |
| 1 | «Цифроцирк». Игра «Чехарда» | 1 |
| 2. | Блоки Дьенеша. Тренировочная игра 3 «Составление бланка-заказа для приобретения «плиток» в магазине». Альбом «Праздник в стране блоков» | 1 |
| 3. | Игра «Фонарики». Транспорт. | 1 |
| 4. | Игра «Сложи узор». Лодочка | 1 |
| 5. | «Математические корзинки 5». Игра «Как Цифрята поделили грибы» | 1 |
| 6. | Палочки Кюизенера. «Скворечник» | 1 |
| 7. | Блоки Дьенеша. «На свое место» | 1 |
| 8. |  Палочки Кюизенера. «Зайчик» | 1 |
| Май-8 занятий |
| 1. | Блоки Дьенеша. «На свою веточку» | 1 |
| 2. | Игра «Сложи узор». Цветы-чем похожи и чем отличаются? | 1 |
| 3. | Игра Воскобовича «Лепестки». Игра тепло-холодно. | 1 |
| 4. |  Палочки Кюизенера. «Строим дорожки» | 1 |
| 5. | Коврограф Ларчик. «Слон Лип-Лип идет в гости» | 1 |
| 6. | Игра «Сложи узор». У-10 «Цветные дорожки» | 1 |
| 7. | Блоки Дьенеша. Игра «Кошки-мышки». Альбом «Праздник в стране блоков» | 1 |
| 8. | «Цифроцирк». Игра «Загадки Магнолика» | 1 |

К концу учебного года дети будут знать и уметь:

1. Знать цифры от 1 до 5, знать количественный и порядковый счет до 5.
2. Сравнивать три свойства фигур (форма, размер, цвет)
3. Классифицировать предметы по одному, двум признакам
4. Различать геометрические фигуры по характерным признакам.
5. Сравнивать пять предметов разной длины, ширины, высоты, раскладывая их в возрастающем порядке: по длине, ширине, высоте, понимать соотношения между ними на основе приложения друг к другу
6. Понимать части суток
7. Знать символы. Конструировать по схеме, по замыслу.
8. Составлять простейшие фигуры по словесному алгоритму: последовательно выполнять действия, придерживаясь заданного алгоритма.
9. Самостоятельно придумывать и складывать силуэты из частей, соотносить реальные изображения со схематичными.

6.2.Старшая группа шестой год жизни

I квартал

Задачи по логико-математическим играм

1. Учить анализировать и классифицировать предметы по свойствам (форма, размер, цвет).
2. Учить выявлять сходства и различия фигур по сравнению с геометрическими эталонами.
3. Развивать понятия о числе и цифре, соотносить числа и цифры.
4. Формировать понятие о части и целом, представление о сложении.
5. Учить определять пространственные отношения: на, над, слева, справа, от).
6. Формировать умение объяснять этапность выполнения логических заданий, алгоритм действий.
7. Развивать связную речь, умение формировать вопросы.
8. Развивать связную речь, использовать в речи математические термины.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Тема занятия | Кол-во часов  |
| Сентябрь – 8 занятий |
| 1. | Игра Воскобовича «Лепестки». Игра «Который по счету?» | 1 |
| 2. | Блоки Дьенеша. Игра «Кот в сундуке». Альбом «Праздник в стране блоков» | 1 |
| 3. | Блоки Дьенеша. Игра «Ступени успеха». Альбом «Спасатели приходят на помощь» | 1 |
| 4. | Игра «Сложи узор». Упражнение «Сова» | 1 |
| 5. | Палочки Кюизенера. «Поезд» | 1 |
| 6. | Волшебная восьмерка. Играем в радужные палочки. «Кто спрятался?» | 1 |
| 7. | «Математические корзинки 5». Игра «Полянки зверят». | 1 |
| 8. | Палочки Кюизенера. «Чудесный мешочек» | 1 |
| Октябрь – 8 занятий |
| 1. | Блоки Дьенеша. «Найди выход» | 1 |
| 2. | Игра Воскобовича «Лепестки». Игра «Шаловливый ветер»  | 1 |
| 3. | Игра «Сложи узор. Яблоко» | 1 |
| 4. | Игра «Превращение квадрата». «Домик» | 1 |
| 5. | Палочки Кюизенера. «Найди и покажи» | 1 |
| 6. | Игровизор. Портреты гостей. | 1 |
| 7. | Игра «Волшебная восьмерка-3».  | 1 |
| 8. | Игра «Сложи квадрат». Автомобиль. | 1 |
| Ноябрь – 8 занятий |
| 1. | Коврограф «Ларчик». Игра «Чудо-лукошко» | 1 |
| 2. | Палочки Кюизенера. «Построим мостик» | 1 |
| 3. | Блоки Дьенеша. Игра с одним обручем. | 1 |
| 4. |  Палочки Кюизенера. Лесенки. | 1 |
| 5. | Игра «Математические корзины 10». «В гости к другу» | 1 |
| 6. | Игра «Сложи узор». Жук | 1 |
| 7. |  Палочки Кюизенера. «Лесенка для котенка» | 1 |
| 8. |  Блоки Дьенеша. Игра с одним обручем. | 1 |

II квартал

Задачи по логико-математическим играм

1. Формировать понятия о количестве, понимание связей и взаимоотношений в натуральном ряде чисел. Состав числа 1-3. Удаление части от целого.
2. Формировать умение определять сходные и отличительные признаки геометрических фигур.
3. Учить делить целое на части, составление целого из частей.
4. Учить классифицировать предметы по форме, цвету, размеру, уметь анализировать, комбинировать.
5. Развивать пространственную ориентировку: между, посередине, внутри, снаружи.
6. Тренировка мелкой моторики.
7. Развивать связную речь, умение формулировать вопросы с использованием математических терминов.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Тема занятия | Кол-во часов  |
| Декабрь -8 занятий |
| 1. | Блоки Дьенеша. Лепим нелепицы. Паспорт. Царь зверей | 1 |
| 2. | Палочки Кюизенера. В лесу родилась елочка. | 1 |
| 3. | Игра «Сложи узор». «Помоги зверятам достроить горку» | 1 |
| 4. | Игра «Логоформочки-3». Второй ряд. «Вершки квадратной формы» | 1 |
| 5. |  Игра «Сложи узор». Собака. | 1 |
| 6. | Волшебная восьмерка. Конструирование по словесной модели | 1 |
| 7. | Кораблик «Брызг-брызг». Загадки матроса. | 1 |
| 8. |  Блоки Дьенеша. Игра с одним обручем. | 1 |
| Январь -8 занятий |
| 1. |  Игра «Сложи узор» | 1 |
| 2. | Игра «Волшебная восьмерка». «Сколько? Который по счету?» | 1 |
| 3. |  Палочки Кюизенера. Дорожки для Матрешки. | 1 |
| 4. |  Блоки Дьенеша. Д\и «Что изменилось» | 1 |
| 5. |  Игра «Сложи узор». Девочка и зайчик. | 1 |
| 6. | Игра «Пять математических корзинок. Кто набрал больше грибов?» | 1 |
| 7. | Палочки Кюизенера. «Назови число-найди палочку» | 1 |
| 8. | Блоки Дьенеша. Д\и «Продолжи ряд» | 1 |
| Февраль – 8 занятий |
| 1 | Палочки Кюизенера. Выкладываем из палочек «Снежинка. Расколдуй сказку» | 1 |
| 2. | Игра «Математические корзинки 10». «Полянки зверят» | 1 |
| 3. |  «Сложи узор». Житель пустынь-верблюд. | 1 |
| 4. |  Игра «Прозрачный квадрат» Воскобовича. «Одинаковые фигуры» | 1 |
| 5. |  Палочки Кюизенера. «Подбери пару» | 1 |
| 6. | Блоки Дьенеша. «День рождения. Преподнесение подарков» | 1 |
| 7. | Игра Геоконт. Четырехугольники  | 1 |
| 8. | Игра «Сложи узор. Ракета». | 1 |

III квартал

Задачи по логико-математическим играм

1. Количественный состав чисел и единиц и двух меньших в пределах десяти: измерения, деление целого на части, сравнение 1-5.
2. Измерение длины различными условными мерками.
3. Учить классифицировать геометрические фигуры по цвету, по форме, по размеру. Сериации.
4. Учить ориентироваться в пространстве по схеме. Моделирование.
5. Учить определять время по часам, сутки, дни неделя и календаря

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Тема занятия | Кол-во часов  |
| Март -8 занятий |
| 1. | Коврограф «Ларчик». «Поймай стрекозу» | 1 |
| 2. | Игра «Сложи узор». «Цветы разные» | 1 |
| 3. | «Прозрачный квадрат». Упражнение «Складывание квадрата из частей | 1 |
| 4. | Геоконт . Делаем фигуры. | 1 |
| 5. | Палочки Кюизенера. Упражнение на состав числа. | 1 |
| 6. | Блоки Дьенеша. «Рыбалка» | 1 |
| 7. | Игра «Сложи узор». «Разноцветный коврик» | 1 |
| 8. | Палочки Кюизенера. «Лесная полянка» | 1 |
| Апрель-8 занятий |
| 1. | Блоки Дьенеша. Упражнение «Паспорт». Лошадь. | 1 |
| 2. | Игра «Логоформочки-3». Третий ряд. Вершки квадратной формы. | 1 |
| 3. | Игра «Сложи узор». Ракета. | 1 |
| 4. | Игра «Чудо-соты». Строим башню. | 1 |
| 5. | Кораблик «Брызг-брызг». Флажки. Сколько флажков на каждой мачте? | 1 |
| 6. | Игра «Геоконт». Трансформируем фигуры. Ракета | 1 |
| 7. | Палочки Кюизенера. Выкладывание из палочек. «Подснежник», «Верба» | 1 |
| 8. | Игра «Сложи узор». Жираф. | 1 |
| Май-8 занятий |
| 1. | Блоки Дьенеша и палочки Кюизенера. «Строим дом» | 1 |
| 2. | Игра «Сложи узор». Симметрия. | 1 |
| 3. | Игровизор. «Королевский сад» | 1 |
| 4. | Игра «Математические корзинки10». Полянки цифрят. | 1 |
| 5. | Игра «Счетовозик». Упражнения на сравнение чисел первого десятка. | 1 |
| 6. | Палочки Кюизенера. «Учимся считать» | 1 |
| 7. | Блоки Дьенеша. «Строительство города» | 1 |
| 8. | Игра «Сложи узор». | 1 |

 К концу учебного года дети будут иметь:

1. Считать и отсчитывать в пределах 10. Правильно пользоваться количественными и порядковыми числительными.
2. Сравнивать до 10 предметов различной величины, их ряд в порядке возрастания или убывания. Уметь пользоваться условной меркой.
3. Сравнивать рядом стоящие числа в пределах 10.
4. Выявлять сходства и различия фигур по сравнению с геометрическими эталонами. Знать некоторые особенности знакомых геометрических фигур.
5. Уметь группировать блоки по двум-трем свойствам.
6. Определять положение предметов в пространстве по отношению к себе, двигаться в нужном направлении по сигналу.
7. Знать и называть части суток, дни недели.
8. Уметь читать схемы, конструирование фигур по схеме, по словесному алгоритму, умение переносить на схему собственные проекты.
9. Решать арифметические примеры и логические задачи в пределах 5.

6.3.Подготовительная группа

I квартал

Задачи по логико-математическим играм

1. Сформировать понятие о числовом отрезке. Научить определять место числа в натуральном ряду, состав чисел 4,5,6.
2. Учить группировать блоки по словесному алгоритму 9способ декодирования
3. Различать состав чисел натурального ряда
4. Распознавать и преобразовать геометрические фигуры по словесному алгоритму.
5. Учить составлять целое из частей.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Тема занятия | Кол-во часов  |
| Сентябрь-8 занятий  |
| 1. | Блоки Дьенеша. Игра «Логический куб» | 1 |
| 2. | «Волшебная восьмерка». Конструирование цифр по словесной модели | 1 |
| 3. | Логоформочки. Вершки и корешки круглой формы | 1 |
| 4. | «Сложи квадрат». Яблоко | 1 |
| 5. | Геоконт. Трансформация фигур. Треугольник | 1 |
| 6. | Палочки Кюизенера. «Разноцветные коврики» | 1 |
| 7. | Блоки Дьенеша. «Бусы» | 1 |
| 8. | Палочки Кюизенера. «Конструирование геометрических фигур» | 1 |
| Октябрь-8 занятий |
| 1. | Игра «Прозрачный квадрат». «Построй такой же ряд и найди лишнюю пластинку | 1 |
| 2. | Игра «Математические корзинки». Упражнение «Кто набрал больше грибов» | 1 |
| 3. | Блоки Дьенеша. Упражнение «Логическое решето» | 1 |
| 4. | Игра «Математические корзинки». Упражнение «Полянка грибов» | 1 |
| 5. | Логоформочки 5. Корешки и вершки квадратной формы | 1 |
| 6. |  Палочки Кюизенера. «Подбери пару» | 1 |
| 7. | Чудо-соты. Карчик-чертежник | 1 |
| 8. | Игра «Математические корзинки». Упражнение «Кто набрал больше грибов» | 1 |
| Ноябрь -8 занятий |
| 1. | Блоки Дьенеша. Упражнение «Волшебная дверь» | 1 |
| 2. | Палочки Кюизенера. Выкладывание из палочек. Расшифруй сказку. | 1 |
| 3. | Игра «Логоформочки 5»корешки и вершки квадратной формы | 1 |
| 4. | Игра «Сложи квадрат». Знакомство с геометрическим понятием «Площадь» | 1 |
| 5. | Игра «Чудо-соты». Тимошкины игры.  | 1 |
| 6. | Игра «Прозрачный квадрат».игра «Вертикальное домино» | 1 |
| 7. | Геоконт. Делаем фигуры бочонок, колокол. | 1 |
| 8. | Игра «Счетовозик». Знаки больше, меньше, равно | 1 |

II квартал

Задачи по логико-математическим играм

1. Учить находить числа в натуральном ряду, состав чисел 7,8. Тренировка в решении арифметических примеров и логических задач на сложение и вычитание.
2. Учить классифицировать геометрические фигуры по наличию или отсутствию признаков.
3. Учить работать по схеме, составлять схемы, переносить на схему свои собственные проекты, моделирование по словесному алгоритму.
4. Учить группировать блоки по двум-трем свойствам (кодировать и декодировать информацию).
5. Учить обозначать временные отношения.
6. Учить делить целое на части, определять зависимость от целого.
7. Учить ориентироваться на рабочих листах в клетку, используя систему координат.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Тема занятия | Кол-во часов  |
| Декабрь – 8 занятий |
| 1. | Игра «Геоконт». Делаем фигуры. Сапожок | 1 |
| 2. | Блоки Дьенеша. Поиск затонувшего клада. Задание лист № 1. | 1 |
| 3. | Палочки Кюизенера. Кростики. Конструирование посуды по каталогу | 1 |
| 4. | Логоформочки 5. Корешки и вершки треугольной формы | 1 |
| 5. | Чудо-соты. Упражнение «Карчик-знаток геометрии». | 1 |
| 6. | Квадрат Воскобовича. Сложи фигуру № 5, 6 | 1 |
| 7. | Геоконт. Трансформация фигур. | 1 |
| 8. | «Волшебная восьмерка». Зашифруй цифру | 1 |
| Январь -8 занятий |
| 1 | Игра «Математические корзинки10 ». Упражнение «Чья корзинка следующая | 1 |
| 2. | Палочки Кюизенера. Упражнения на состав числа 7,8. | 1 |
| 3. | Логофомочки 5. Корешки и вершки прямоугольной формы. | 1 |
| 4. | «Сложи квадрат». Светофор | 1 |
| 5. | Корабль Брызг-брызг. Упражнение «Ветер срывает флажки». | 1 |
| 6. | Квадрат Воскобовича. Сложи фигуру № 7,8. | 1 |
| 7. | Палочки Кюизенера. «Играем в геометрию» | 1 |
| 8. | Блоки Дьенеша. «4-ый лишний» | 1 |
| Февраль -8 занятий |
| 1. | Счетовозик. Запись решения образования числа. | 1 |
| 2. | Игра «Математические корзинки 10». Состав чисел7,8 | 1 |
| 3. | Палочки Кюизенера. Кростики. Конструируем посуду на рабочих листах | 1 |
| 4. | Логоформочки 5. Корешки и вершки овальной формы | 1 |
| 5. | «Сложи квадрат». Упражнение «Ордена» | 1 |
| 6. | Кораблик Брызг-брызг. Считаем флажки | 1 |
| 7. | Квадрат Воскобовича. Сложи фигуру № 8,9,10. | 1 |
| 8. | Палочки Кюизенера. «Рисуем палочками» | 1 |

III квартал

Задачи по логико-математическим играм.

1. Учить считать и отсчитывать, тренировать в решении примеров на состав числа 8,9,10 и логических задач.
2. Учить работать по схеме, составлять схемы, переносить на схему свои собственные проекты, моделирование по словесному алгоритму
3. Развивать пространственные и временные понятия.
4. Развивать умение сравнивать, анализировать, обобщать. Учить объединять в группы по количеству, величине, цвету.
5. Развивать графические способности, уметь ориентироваться на рабочих листах в клетку, используя систему координат.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Тема занятия | Кол-во часов  |
| Март- 8 занятий |
| 1. | Блоки Дьенеша. Поиск затонувшего клада. Лист № 2. | 1 |
| 2. | Палочки Кюизенера. Домик красной семейки. | 1 |
| 3. | Логофомочки 5. Мозаика. | 1 |
| 4. | Игра «Сложи квадрат». Автомобиль | 1 |
| 5. | Корабль «Брызг-брызг. Считаем флажки | 1 |
| 6. | Квадрат Воскобовича. Сложи фигуру № 7,8 | 1 |
| 7. | Чудо-соты. Загадки Мишика, Крабыча. | 1 |
| 8. | Игра «Математические корзинки 10». Состав числа 8,9 | 1 |
| Апрель-8 занятий |
| 1. | Блоки Дьенеша. Логический поезд.  | 1 |
| 2. | Палочки Кюизенера. Кростики. Завершаем замысел мастера | 1 |
| 3. | Логофомочки 5. «Перекрестки» | 1 |
| 4. | Игра «Сложи квадрат». Зонт | 1 |
| 5. | Кораблик Брызг-брызг. Загадки капитана | 1 |
| 6. | Игра «Змейка». «Преврати змейку в квадрат» | 1 |
| 7. | Геоконт. Трансформация фигур. | 1 |
| 8. | Игра «Математические корзинки 10». «Помоги Цифрятам пересчитать грибы» | 1 |
| Май-8 занятий |
| 1 | Блоки Дьенеша. Поиск затонувшего клада. | 1 |
| 2. | Палочки Кюизенера. Кростики. «Выкладываем цветок» вариант слухового диктанта | 1 |
| 3. | Логоформочки 5. Крестики-нолики | 1 |
| 4 | Игра «Сложи квадрат». Автомобиль | 1 |
| 5. | Кораблик Брызг-брызг. Приключение лягушат. | 1 |
| 6. | Квадрат Воскобовича. Сложи фигуру № 10,15 | 1 |
| 7. | «Волшебная восьмерка 1» Числа второго десятка» | 1 |
| 8. | Конкурс «Умники и умницы». | 1 |

К концу учебного года дети будут уметь

1. Называть числа в прямом и обратном порядке в пределах 10,20.
2. Соотносить цифру и число предметов. Составлять и решать задачи в одно действие на сложение и вычитание, пользоваться арифметическими знаками действий, решать логические задачи в пределах 10 и дальше.
3. Считать и решать при помощи условной мерки: палочка, клетка, флажок.
4. Анализировать и классифицировать предметы и объединить их во множества по трем-четырем признакам. Сериация по количеству, величине, цвету, размеру, объему, массе и способы их измерения.
5. Различать и называть: отрезок, угол, круг (овал), треугольник, четырехугольник, пятиугольник.
6. Сравнивать, анализировать, обобщать, абстрагировать, кодировать.
7. Создавать силуэты из геометрических фигур. Опираясь на символы, самостоятельно работать по схеме, составлять схему, переносить на схему собственные проекты, моделирование по словесному алгоритму.
8. Ориентироваться на плоскости, листе клетчатой бумаги.
9. Определить и обозначить временные отношения: час, сутки, неделя, месяц, год.
10. Добиваться результата. Сравнивать результат в своей деятельности с образцом и находить ошибки.

**7.Краткое описание используемых материалов.**

Для начала усвоения **программного материала** к воспитанникам не предъявляется определенных требований. Важно лишь соответствие общего развития дошкольников своему возрастному периоду. При этом, если ребёнок ранее не посещал кружок, то на любом этапе обучения он может начать посещать его. **Программа** рассчитана как на слабых в своём развитии детей, так и на одарённых, при этом темпы их движения по **программе будут разными**.

Первый этап освоения игр.

Для детей младшей и средней групп применяются игры, которые развивают мелкую моторику, сенсорные и интеллектуальные способности: игры в. В. Воскобовича «Фонарики», «Лепестки», коврограф «Ларчик», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), кубики Никитиных, «Сложи узор», игры логического характера и система игровых упражнений с использованием счетных палочек Х. Кюизенера. Эти игры красочные и состоят из большого количества простых игровых заданий и упражнений.

Второй этап освоения игр.

На данном этапе дети осваивают игровые приемы, приобретают навыки конструирования. В большей степени вводятся игры, требующие интеллектуального напряжения, волевых усилий, концентрации внимания и памяти: игры «Логоформочки-3», «Волшебная восьмерка 2», палочки Х. Кюизенера, блоки Дьенеша, «Квадрат Воскобовича», «Геоконт», «Логика и цифры», «Геометрический конструктор», «Маленький дизайнер», «Счетовозик», «Чудо-соты», кораблик «Брызг-брызг».

Третий этап освоения игр.

На этом этапе большое внимание отводится развитию творчества и самостоятельности детей: «Логоформочки-5», «Волшебная восьмерка 2», палочки Х. Кюизенера, блоки Дьенеша, четырехцветный квадрат Воскобовича, «Геоконт», «Сложи узор», Логика и цифры», «Геометрический конструктор», «Маленький дизайнер», «Счетовозик», «Чудо-соты», кораблик «Брызг-брызг».

**Логические блоки Дьенеша**

Логический материал представляет собой набор из 48 блоков, различающихся четырьмя свойствами:

1. формой-круглые, квадратные, треугольные, прямоугольные;

2. цветом-красные, желтые, синие;

3. размером-большие и маленькие;

4. толщиной-толстые и тонкие.

В наборе нет ни одной одинаковой фигуры.

Использование данных блоков позволяет моделировать важные понятия не только в математике, но и информатике: алгоритмы, кодирование информации, логические операции: строить высказывания с союзами «И», «или», частицей «не». Подобные игры способствуют ускорению процесса развития простейших логических структур мышления и математических представлений. Основное умение для решения логических задач- умение выявлять в объектах разнообразные свойства, назвать их, адекватно обозначать словом их отсутствие, абстрагировать и удерживать в памяти одно, одновременно два или три свойства, обобщать объекты по одному, двум или трем свойствам.

**Палочки Кюизенера** - это набор счетных палочек, которые еще называют «числа в цвете», "цветными палочками", "цветными числами", "цветными линеечками". В наборе содержатся четырехгранные палочки 10 разных цветов и длиной от 1 до 10 см. Разработал Кюизенер палочки так, что палочки одной длины выполнены в одном цвете и обозначают определенное число. Чем больше длина палочки, тем большее числовое значение она выражает.

 Счетные  палочки Кюизенера  являются многофункциональным математическим пособием, которое позволяет "через руки" ребенка формировать понятие числовой последовательности, состава числа, отношений «больше – меньше», «право – влево», «между», «длиннее», «выше» и многое другое

**Развивающие игры Никитиных.**

Игра «Сложи квадрат» развивает:

-логическое мышление;

-способность к анализу и синтезу (умение анализировать задачу и находить решение);

- способность визуализировать цель и предвидеть результат;

- глазомер;

- умение достраивать до целого;

Формирует эталон формы квадрата;

- дает представление о геометрических формах: четырехугольник, квадрат, прямоугольник, треугольник, ромб, трапеция.

Строго соблюдается принцип «от простого к сложному».

 Решение каждой задачи в играх предстает перед ребенком в виде осязаемых и видимых вещей: рисунка, узора, сооружения. Это позволяет наглядно сопоставлять задание с решением и самому проверять точность выполнения задания, четко отследить результаты продвижения по ступеням творчества.

**Игровая технология Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».**

Логоформочки 3 - это логическая игра для закрепления знаний о геометрических фигурах и развитию образного мышления. Поле игры разделено на квадраты 3х3 и подвижную линейку, которая находится снизу. В комплекте есть 3 геометрические фигуры красного цвета – эталонные фигуры (круг, треугольник, квадрат) и 6 составных фигур зеленого цвета (они, получены в результате соединения верхней и нижней части эталонных фигур). Каждую фигуру мысленно можно разделить на две части: вершок (верхняя половина фигуры) и корешок (соответственно нижняя половина). Все фигуры в горизонтальных и вертикальных рядах игрового поля расположены закономерно: в вертикальных рядах у фигур одинаковые верхние половины (вершки), а в горизонтальных рядах – нижние половины (корешки).

"Волшебная восьмерка" . На игровом планшете, выполненном из ковролина и оснащенном двумя отверстиями для подвешивания к стене или доске, мальчики и девочки смогут располагать элементы, окрашенные во все цвета радуги и имеющие форму полосок, отличающихся по длине и толщине, так, чтобы получались различные цифры.

Убирая палочки определенных цветов, в уже построенной восьмерке, ребята смогут конструировать другие цифры, от 0 до 9.

Математические корзинки**.** Развивающая игра будет способствовать формированию у детей:

- элементарных математических представлений и понятий (счет, количество, состав числа)
- пространственных представлений и отражению координат пространства в речи (над, под, между, рядом, слева, справа)
- представлений о связи между цифрой, числом и количеством предметов
- развитию логического мышления (умение сравнивать и анализировать, сопоставлять, объединять
- развитию сенсорных представлений о цвете
- развитию внимания, памяти
- тренировке мелкой моторики, тактильной чувствительности*.*

Это пособие поможет ребенку буквально «на ощупь» закрепить счет, уяснить состав чисел, а также понять смысл сложения и вычитания.  Дошкольнику нужно вкладывать в корзины с разным количеством выемок определенное количество вкладышей-грибов.

 Цифроцирк. Девять веселых цифр-артистов и их директор Нолик-Магнолик .

Каждая цифра на карточках имеет свой образ. Знания, полученные в такой игровой форме, легко усваиваются детьми, потому что они запоминают цифры и операции с ними благодаря конкретным образам и действиям. Ведь для дошкольников очень важно перевести абстрактные понятия «цифры» в образную, предметную среду.

 Дети познакомятся с цифрами и числами натурального ряда, порядковым и количественным значением числа. Усвоят счет и отсчет в пределах десяти. Научатся анализировать, сравнивать, сопоставлять и объединять.

Квадрат Воскобовича**»** или «Игровой квадрат» бывает 2-х цветным (для детей 2-5 лет)  и 4х цветным (для 3-7летних детей)

Игра представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных с двух сторон на расстоянии 3-5 мл друг от друга на гибкую тканевую основу. С одной стороны «Квадрат» - зеленого и желтого цвета, с другой – синего и красного. «Квадрат» легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях по принципу «оригами» для получения объемных и плоскостных фигур. Потому-то эту игру называют еще «Вечное оригами» или «Квадрат–трансформер».

**Геоконт»**  - её еще называют «дощечкой с гвоздиками» или «разноцветные паутинки" - представляет собой фанерную дощечку с нанесенной на неё координатной пленкой. На игровом поле закреплены пластмассовые гвоздики, на которые натягиваются разноцветные «динамические» резинки. В результате такого конструирования получаются предметные силуэты, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы.

**"Кораблик «Брызг-брызг"**  представляет собой игровое поле из ковролина в виде корабля с приклеенным фанерным корпусом и нанесенными цифрами от 1 до 7. К мачте на корпусе нужно прикреплять по цветам радуги и по необходимому количеству флажки на липучках-паруса.
Игра развивает мелкую моторику, внимание, память, мышление, дает представление о математических понятиях, о цвете, высоте, пространственном расположении предметов, условной мерке, количестве предметов, их порядковом номере и цифровом ряде.

В отличие от квадрата Воскобовича у «Змейки» больше приемов сложения. Ее можно согнуть по вертикали, горизонтали, диагонали, перекрутить, поставить части вертикально, наложить их друг на друга. . Ребенок тренирует память и внимание, учится анализировать и сравнивать, знакомится с пространственным конструированием. Знание геометрических фигур, основных цветов, умение определять форму и размер очень важно для любого ребенка.

Чудо-соты – это деревянные шестиугольники, которые состоят из нескольких частей (от 1 до 5). Задача ребенка – собирать из кусочков целые фигуры, а также разнообразные изображения.

Такое упражнение позволяет ребенку наглядно сравнить часть и целое, познакомиться с геометрическими фигурами. Складывание сот также формирует представление о соотношении частей, составном характере предметов и чисел. Из геометрических деталей ребенок складывает разнообразные изображения, развивая таким образом творческое и логическое мышление. Он совершенствует внимание и память, учится анализировать и сравнивать.

Счетовозик - это игра, которая познакомит ребенка с числами (от 1 до 20), научит сравнивать числа и решать примеры в пределах 20. Игра представляет собой поле в форме паровозика. На паровозике расположено 3 ряда кнопок. Первый ряд - числа от 1 до 10, второй ряд число 0 и арифметические знаки, третий ряд - числа от 11 до 20. Около каждой цифры изображено окошко, в котором "горит" соответствующее количество фонариков. Продевая шнурок в отверстия и обматывая его вокруг кнопок, можно записать и решить неравенства и равенства. Во время занятий со счетовозиком задействуется сразу несколько каналов восприятия информации. Ребенок видит цифры, "пишет" пример руками, а также может проговаривать то, что он делает.

«Прозрачный квадрат». Игра состоит из 30 прозрачных пластинок, размером 6\*6 см, с отпечатанными на них геометрическим фигурами синего цвета. Вся остальная часть пластины - остается прозрачной, за счет чего при наложении их друг на друга узор опять же изменяется. Из этих пластинок можно составлять разные картинки и даже целые композиции. Играя с пластинками ребенок знакомится и с такими понятиями, как величина, форма, соотношение целого и части, у него развивается память, внимание, логическое мышление, сенсорные и творческие способности, воображение.

**8.Методическое обеспечение программы**

1. Методические рекомендации к игровому комплекту «Ларчик» и «Миниларчик»
2. Пособие «Тайна ворона Метра»
3. Приложение к игровизору «Игровой калейдоскоп»
4. Приложение к игровизору «Катя, Рыжик и Рыбка»
5. Коврограф Ларчик и коврограф Миниларчик. Универсальные средства в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста. Под редакцией Вакуленко Л. С., Вотинова О. М.
6. Методические рекомендации «По морям, по волнам (к играм морской тематики»
7. Серия «Блоки Дьенеша».Альбом № 1 с заданиями (5-8 лет) «Поиск затонувшего клада»
8. Серия «Блоки Дьенеша».Альбом № 2 с заданиями (5-8 лет) «Поиск затонувшего клада»
9. Набор карточек к игре «Давай играть вместе» - 2 шт.
10. Серия «Блоки Дьенеша». Альбом с заданиями «Спасатели приходят на помошь»
11. Серия «Блоки Дьенеша».Альбом с заданиями «Праздник в стране блоков»
12. Серия «Блоки Дьенеша». Альбом «Маленькие логики»
13. Демонстрационный материал к блокам Дьенеша и палочкам Кюизенера
14. Кростики. Посудная лавка.
15. Альбом заданий «Лепим нелепицы»
16. Альбом заданий «Страна блоков и палочек»
17. Альбомы для работы с наборами «Сложи узор». Серия А,Б,В,Г,Д
18. Альбом –игра «Дом с колокольчиком» (палочки Кюизенера» (з-5 лет)
19. Альбом «Чудо-кубики» 2 для игры «Сложи узор»

**9. Материально-техническое обеспечение программы**

1. Игровой набор «Ларчик» - 12 шт
2. Игровой набор «Мини-ларчик» - 8 шт
3. Волшебная Восьмерка – 10 шт
4. Игра «Квадрат»двух- и четырехцветный – 20 шт
5. Игра «Змейка» - 20 шт
6. Игра В. В. Воскобовича Логоформочки – 10 шт
7. Игра В. В. Воскобовича Чудо-соты – 10 шт
8. Игра В. В. Воскобовича «Лепестки» -5 шт
9. Игра В. В. Воскобовича .Кораблик «Брызг-брызг»-6 шт
10. Игра В. В. Воскобовича «Фонарики» - 6 шт
11. Игра В. В. Воскобовича «Прозрачный квадрат» - 6 шт
12. Игра В. В. Воскобовича Чудо-крестики» -6 шт
13. Игра В. В. Воскобовича Игровизор – 30 шт
14. Игра В. В. Воскобовича Геоконт (великан и малый) – 10 шт.
15. Игра В. В. Воскобовича «Математические корзинки 5», «Математические корзинки 10»-16 шт
16. Игра В. В. Воскобовича Счетовозик- 6 шт
17. Набор цифр и знаков – 10 шт
18. Логические блоки Дьенеша – 12 шт
19. Кубики «Сложи узор» - 12 наборов
20. Кубики «Уникуб» - 6
21. Кубики для всех «Уголки» - 6
22. Кубики для всех «Собирайка» -6
23. Кубики для всех «Загадка»- -6
24. Набор «Палочки Кюизенера» - 8

**10.Список использованной литературы:**

1. Жигалкина Т. К.. Игровые и занимательные задачи по математике. М – 1989
2. Михайлова З.А.. Игровые задачи для дошкольников. СПб, 2003.
3. Михайлова З. А.,. Иоффе Э.Н. Математика от трех до пяти. СПб., 1995.
4. Никитин Б.П.. Ступеньки творчества или развивающие игры. –М., 1990
5. Морозов И. Н., Пушкарева М. А.. Коррекция развивающего обучения. СПб., 2008.
6. Харько Т. Г., Воскобович В.В.. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет. – СПб, 2003.
7. Финкенштельн Б.Б.. На златом крыльце сидели. Методические рекомендации. – СПб.,2003.
8. Семенова Н.Г.. Чудо-кубики. Альбом заданий к игре «Сложи узор».- СПб., 2008.
9. Репина. Г. А. Математическое развитие дошкольников. Современные направления. М.,-2008.
10. Соболевский Р.Ф.. Логические и математические игры.-Минск, 1977.