

МАДОУ г.Нягани «Д/с №1 «Елочка»

Рабочая программа дополнительной платной образовательной услуги
«Занимательная математика»

на 2023-2024 уч.год

Количество учебных часов: 58
Возраст детей: 6-7 лет
Руководитель: Сергеева Ирина Дмитриевна
воспитатель

Пояснительная записка

Актуальность и новизна:

Новизна программы «Занимательная математика», предполагает решение проблем дополнительного образования познавательной направленности на основе овладения детьми дошкольного возраста элементарными представлениями о математической деятельности в условиях проблемно-поисковых ситуаций математического содержания, представлено различными формами организации математической деятельности через занимательные развивающие игры, упражнения, задания, которые помогают совершенствовать навыки счета, закрепляют понимание отношений между числами натурального ряда, формируют устойчивый интерес к математическим знаниям, развивают внимание, память, логические формы мышления. Дети непосредственно приобщаются к познавательному материалу, дающему пищу воображению, затрагивающую не только чисто интеллектуальную, но и эмоциональную сферу ребёнка.

Актуальность программы заключается в потребности целенаправленного формирования логических приёмов мышления в процессе обучения и воспитания уже осознаётся психологами и педагогами. Известный детский психолог Л.С. Выготский одним из первых сформулировал мысль о том, что интеллектуальное развитие ребенка заключается не столько в количественном запасе знаний, сколько в уровне интеллектуальных процессов, т. е. в качественных особенностях детского мышления. Он утверждал: «Научные понятия не усваиваются и не заучиваются ребенком, не берутся памятью, а возникают и складываются с помощью напряжения всей активности его собственной мысли». Но зачем развивать мышление дошкольнику? Дело в том, что на каждом возрастном этапе создается как бы определенный «этаж», на котором формируются психические функции, важные для перехода к следующему этапу. Таким образом, навыки, умения, приобретенные в дошкольный период, будут служить фундаментом для получения знаний и развития способностей в более старшем возрасте. И важнейшим среди этих навыков является навык логического мышления, способность «действовать в уме». Овладев логическими операциями, ребенок станет более внимательным, научится мыслить ясно и четко, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы, убедить других в своей правоте.

Математическое развитие ребенка - это не только умение дошкольника считать и решать арифметические задачи, это и развитие способности видеть в окружающем мире отношения, зависимости, оперировать предметами, и знаками, символами. Наша задача - развивать эти способности, дать возможность маленькому человеку познавать мир на каждом этапе его взросления. Современные требования к дошкольному образованию ориентируют педагогов на развивающее обучение, диктуют необходимость использования новых форм его организации, при которых синтезировались бы элементы познавательного, игрового, поискового и творческого взаимодействия.

Проблемно-поисковые ситуации, которые используются в реальном обучении, способствуют развитию математических представлений на основе эвристических методов, когда понятия, свойства, связи и зависимости открываются ребенком самостоятельно, когда им самим устанавливаются важнейшие закономерности.

Данная программа способствует формированию активного отношения к собственной познавательной деятельности, рассуждать о них, объективно оценивать ее результаты. Любознательность, активность, самостоятельность — качества, необходимые ребенку в будущем для успешного усвоения образовательной программы в начальной школе.

Цель реализации программы: создание условий для формирования интеллектуальных способностей, познавательной активности, интереса детей к математике и желание творчески применять полученные знания.

Уровень сложности и направленность: программа рассчитана на базовый уровень сложности, направленность – познавательное развитие.

Категория воспитанников: дети от 6 до 7-ми лет. Специальный отбор не проводится.

Объем и срок освоения программы

Год обучения	Общее количество часов	Количество часов в неделю	Количество недель
2023/2024 учебный год	58	2	29

Форма обучения, особенности организации образовательной деятельности.

Очная. Часть программы реализуется с помощью электронного обучения.

Отличительные особенности: программа представляет собой синтез авторских методик и современных образовательных технологий.

Условия реализации программы: формирование учебных групп кружка осуществляется на добровольной основе. Специальный отбор не проводится. Пол участвующих детей в освоении программы не учитывается. Наличие базовых знаний и специальных способностей не требуется. Наличие физической и практической подготовки не требуется.

Планируемые результаты освоения программы:

Знает:

геометрические фигуры, способы видоизменения их путем составления новых геометрических фигур по образцу и замыслу, игры на воссоздание силуэтов:

- «Колумбово яйцо»
- «Монгольская игра»
- «Танграм»
- «Волшебный круг»

Умеет:

- составлять (моделировать) заданное изображение или фигуру из других геометрических форм или разных плоскостных элементов; составлять различные формы из палочек по образцу;
- сравнивать предметы по величине (больше – меньше), по длине (длиннее – короче), по высоте (выше – ниже) по ширине (шире – уже), выстраивать продолжение ряда геометрических фигур по заданному правилу;
- (справа, слева, в центре, внизу, вверху, правее, левее, выше, ниже, внутри фигуры, вне фигуры и др.);
- «читать» план, осуществлять нахождение предмета по плану;
- создавать рисунок-схему, используя простейшие изображения, составлять несложные силуэты самостоятельно;
- выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, сравнивать предметы по заданным свойствам.

Приобретает навыки:

- арифметический и геометрический, на основе зрительного, тактильного и слухового восприятия;
- произвольность психических процессов, абстрактно-логических и наглядно-образных видов мышления и типов памяти, основных мыслительных операций, основных свойств внимания, доказательная речь и речь - рассуждение;
- основы логического мышления, умение рассуждать, делать умозаключения в соответствии с законами логики;
- творческие способности, умение выражать свои чувства и представления о мире различными способами;
- навыки сотрудничества, взаимодействия со сверстниками, умение подчинять свои интересы определенным правилам;
- желание заниматься математической деятельностью.

Учебно-тематический план

№/п	Тема	Количество часов			Форма контроля (итог)
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	1	1	0	Беседа
2	Дид. игра: «Волшебное дерево»	1	1	1	Беседа
3	Дид. игра: «В какой сетке больше мячей»	1	1	1	Итоговая беседа
4	Дид. игра: «Конструирование цифр»	1	1	1	Итоговая беседа
5	Интерактивная игра «Найди 10 отличий»	1	1	1	Интерес в достижении цели
6	Дид. игра: «12 месяцев»	1	1	1	Итоговая беседа
7	Дид. игра: «Угадай, какое число пропущено»	1	1	1	Итоговый результат
8	Выкладывание картин из цифр.	1	1	1	Творческая работа
9	Логическая игра «Сложи квадрат»	1	1	1	Итоговый результат
10	Графический диктант: «Цветок»	1	1	1	Итоговый результат
11	Дид. игра: «Назови пропущенное слово»	1	1	1	Беседа
12	Дид. игра: «Пересаживаем комнатные цветы»	1	1	1	Итоговый результат
13	Интерактивная игра: «Найди отличия»	1	1	1	Интерес в достижении цели
14	Дид. игра: «Назови соседей»	1	1	1	Беседа
15	Интерактивная игра «Найди недостающую фигуру»	1	1	1	Интерес в достижении цели
16	Игры – лабиринты.	1	1	1	Интерес в достижении цели
17	Дид. игра: «Волшебный круг» (головоломка)	1	1	1	Интерес в достижении цели
18	Дид. игра: «Выставка собак»	1	1	1	Беседа
19	Графический диктант «Маленькая собачка»	1	1	1	Интерес в достижении цели
20	Дид. игра «Украшаем ёлочку мы в просторном доме»	1	1	1	Творческая работа
21	Дид. игра: «Волшебный лес»	1	1	1	Интерес в достижении цели
22	Графический диктант: «Ёлочка»	1	1	1	Интерес в достижении цели
23	Дид. игра: «Живые числа»	1	1	1	Беседа
24	Дид. игра: «Логический поезд»	1	1	1	Интерес в достижении цели
25	Дорисуй фигуру.	1	1	1	Интерес в достижении цели
26	Сюжетно – дидактическая игра: «В гости к Мише»	1	1	1	Беседа
27	Абстрактный геометрический коллаж: «Геометрическая мозаика»	1	1	1	Творческая работа
28	Дид. упражнение «Где, чей дом?»	1	1	1	Беседа

29	Дид. игра: «Раздели шоколадку»	1	1	1	Беседа
30	Интерактивная игра: «Поиск затонувшего клада»	1	1	1	Интерес в достижении цели
31	Графический диктант: «Парусник»	1	1	1	Интерес в достижении цели
32	Дид. игра: «На что похоже?»	1	1	1	Беседа
33	Интерактивная игра: «Найди лишний предмет»	1	1	1	Интерес в достижении цели
34	Дид. игра: «Аэродром»	1	1	1	Беседа
35	Дид. игра: «Звено летящих самолётов»	1	1	1	Интерес в достижении цели
36	Решение логических задач.	1	1	1	Беседа
37	Интерактивная игра «Найди 15 отличий»	1	1	1	Интерес в достижении цели
38	Дид. игра: «Вырастим цветы»	1	1	1	Интерес в достижении цели
39	Графический диктант «Тюльпан»	1	1	1	Интерес в достижении цели
40	«Геометрический вернисаж» (составление образов из геометрических фигур).	1	1	1	Творческая работа
41	Интерактивная игра: «В гостях у Львенка и черепахи»	1	1	1	Интерес в достижении цели
42	Нарисуй по точкам.	1	1	1	Интерес в достижении цели
43	«Фигура человека» (головоломка «Волшебный круг»)	1	1	1	Интерес в достижении цели
44	Дид. игра: «Нарисуй по описанию»	1	1	1	Интерес в достижении цели
45	Интерактивная игра: «Состав числа»	1	1	1	Интерес в достижении цели
46	Дид. игра: «Рассели числа в домики»	1	1	1	Интерес в достижении цели
47	Игра «Бегущие цифры»	1	1	1	Беседа
48	«Космическая ракета» (головоломка «Колумбово яйцо»)	1	1	1	Интерес в достижении цели
49	Сюжетно-дидактическая игра «На помощь планете Математикус».	1	1	1	Интерес в достижении цели
50	Игра «Цепочка»	1	1	1	Беседа
51	Игра – путешествие во времени.	1	1	1	Беседа
52	Игра – головоломка «Танграм»	1	1	1	Интерес в достижении цели
53	Интерактивная игра «Найди 20 отличий»	1	1	1	Интерес в достижении цели
54	Решение логических задач.	1	1	1	Беседа
55	Графический диктант: «Бегущий человек»	1	1	1	Интерес в достижении цели
56	Интерактивная игра: «Задачи Мальвины»	1	1	1	Интерес в достижении цели
57	Интерактивная игра «Своя игра»	1	1	1	Интерес в достижении цели
58	Математическая олимпиада	1	1	1	Участие в

	«Умники и Знайки»				математических конкурсах и олимпиадах.
	Итого:	58			

Содержание дополнительной общеразвивающей программы

Этапы реализации занятий:

1. Мотивационный этап

- Водная часть: (организация детей) предполагает организацию детей. Переключение внимания детей на предстоящую деятельность, стимуляция интереса к ней, создание эмоционального настроения, точные и четкие установки на предстоящую деятельность (последовательность выполнения задания, предполагаемые результаты)

2. Содержательный этап

- Основная часть: (практическая деятельность) направлена на самостоятельную умственную и практическую деятельность, выполнение всех поставленных учебных задач. В процессе данной части занятия осуществляется индивидуализация обучения (минимальная помощь, советы, напоминания, наводящие вопросы, дополнительное объяснение). Педагог создает условия для того, чтобы каждый ребенок достиг результата.

3. Рефлексивный этап

- Заключительная часть (рефлексия) посвящается подведению итогов и оценке Результатов учебной деятельности. Эффективность рефлексивной части – Отношение детей к занятию. Мотивация детей на перспективу занятия.

Деятельность носит развивающий характер и, как правило, проходит в игровой форме, с интересным содержанием, творческими, проблемно – поисковыми задачами.

Наряду с традиционными формами работы – «занимательным делом» используются и нетрадиционные:

Образовательная деятельность в режиме дня в форме игры.

Для создания положительного эмоционального настроения в данном виде деятельности используются любимые мультипликационные и сказочные герои, сюжеты. Структурно занятия представлены из 4 – 6 взаимосвязанными между собой по содержанию, но разной степени сложности играми, знакомыми и новыми для детей. Большое значение придается созданию непринужденной обстановки: дети выполняют занятия за столом, на ковре, у мольберта.

Образовательная деятельность в режиме дня в форме путешествия.

Строится на последовательном «передвижении» детей от одного пункта назначения к другому. Материал, который широко используется в «путешествиях» (карты придуманной страны, стрелки, указатели, схемы), направляет внимание ребенка, развивает умения ориентироваться в пространстве, на плоскости, обозначить пространственные отношения на плане, схеме. Такая форма занятия требует от детей организованности, а от взрослого – умение, поддерживать интерес детей, стимулировать активность.

Образовательная деятельность в режиме дня в форме беседы.

Предполагает организацию познавательного общения педагога с детьми и детей между собой. Педагогу очень важно создать условия для развития речевой активности ребенка – подобрать вопросы, которые не требуют ответа «да» или «нет», наглядный материал. Познавательное общение предполагает обмен информацией, наблюдениями, впечатлениями, высказывание своего отношения к обсуждаемому. В процессе такого занятия дети учатся диалогу. Занятие – беседа помогает приобрести умения отстаивать свою точку зрения, аргументировать высказывания, формирует культуру общения.

При организации занятий важно педагогически оправданное сочетание сюжетной, игровой и учебно–познавательной линий.

Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы – умственного развития дошкольников.

Игры Воскобовича. «Геоконт», «Игровой квадрат»

Логические блоки Дьенеша В процессе разнообразных действий с логическими блоками (разбиение, выкладывание по определенным правилам, перестроение и др.) дети овладевают различными мыслительными умениями, важными как в плане предметной математической подготовки, так и с точки зрения общего интеллектуального развития. К их числу относятся умения анализа, абстрагирования, сравнения, классификации, обобщения, кодирования-декодирования, а также логические операции «не», «и», «или». В специально разработанных играх и упражнениях с блоками у детей развиваются элементарные навыки алгоритмической культуры мышления, способность производить действия в уме. С помощью логических блоков дети тренируют внимание, память, восприятие.

Наряду с логическими блоками в работе применяются карточки, на которых условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). Использование карточек позволяет развивать у детей способность к замещению и моделированию свойств, умение кодировать и декодировать информацию о них. Эти способности и умения развиваются в процессе выполнения разнообразных предметно-игровых действий. Так, подбирая карточки, которые «рассказывают» о цвете, форме, величине или толщине блоков, дети упражняются в замещении, и кодировании свойств. В процессе поиска блоков со свойствами, указанными на карточках, дети овладевают умением декодировать информацию о них.

Палочки Х. Кюизенера. С помощью цветных палочек развивается активность и самостоятельность в поиске способов действия с материалом, путей решения мыслительных задач.

Основные особенности этого дидактического материала — абстрактность, универсальность, высокая эффективность. Палочки Х. Кюизенера в наибольшей мере отвечают монографическому методу обучения числу и счету.

Как дидактическое средство палочки в полной мере соответствуют специфике и особенностям элементарных математических представлений, формируемых у дошкольников, а также их возрастным возможностям, уровню развития детского мышления, в основном наглядно-действенного и наглядно-образного. В мышлении ребенка отражается, прежде всего, то, что вначале совершается в практических действиях с конкретными предметами. Работа с палочками позволяет перевести практические, внешние действия во внутренний план, создать полное, отчетливое и в то же время достаточно обобщенное представление о понятии.

Игры Никитина. «Уникуб», «Сложи квадрат», «Дроби», «Кубики для всех», «Сложи узор».

В развивающих творческих играх Никитина удалось объединить один из основных принципов обучения «от простого к сложному» с очень важным принципом творческой деятельности — «самостоятельно по способностям». Этот союз позволил разрешить в игре сразу несколько проблем, связанных с развитием творческих способностей: данные игры всегда создают условия, опережающие развитие способностей; ребенок развивается наиболее успешно, если он каждый раз самостоятельно пытается решить максимально сложные для него задачи; игры Никитина могут быть очень разнообразны по своему содержанию и, кроме того, как и любые игры, они не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества.

Игры Михайловой. Смекалки, головоломки и лабиринты вызывают у ребят большой интерес. Дети могут, не отвлекаясь, подолгу упражняться в преобразовании фигур, перекладывая палочки или другие предметы по заданному образцу, по собственному замыслу. Игры-головоломки «Танграм», «Пифагор», «Колумбово яйцо» способствуют развитию логического мышления, внимания и находчивости. В ходе решения задач на смекалку, головоломок дети учатся планировать свои действия, обдумывать их, догадываться в поисках результата, проявляя при этом творчество.

Специфика предлагаемых игр такова, что в большинстве случаев в одну и ту же игру можно играть много раз и это детям не надоедает, так как меняются исходные данные. Поэтому каждое повторение игры включает элементы новизны и решаемая в процессе игры задача меняется.

5.1. Учебно-тематический план

Календарно-учебный график

№ /п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма проведения занятия	Кол. часов	Тема занятия	Место проведения занятия	Формы контроля
1	Октябрь	05.10	15.30-16.00	групповая	1	Вводное занятие	групповая комната ба	Беседа
2		10.10	15.30-16.00	групповая	1	Дид. игра: «Волшебное дерево»	групповая комната ба	Беседа
3		12.10	15.30-16.00	групповая	1	Дид. игра: «В какой сетке больше мячей»	групповая комната ба	Итоговая беседа
4		17.10	15.30-16.00	групповая	1	Дид. игра: «Конструирование цифр»	групповая комната ба	Итоговая беседа
5		19.10	15.30-16.00	групповая	1	Интерактивная игра «Найди 10 отличий»	кабинет психолога	Интерес в достижении цели
6		24.10	15.30-16.00	групповая	1	Дид. игра: «12 месяцев»	групповая комната ба	Итоговая беседа
7		26.10	15.30-16.00	групповая	1	Дид. игра: «Угадай, какое число пропущено»	групповая комната ба	Интерес в достижении цели
8		31.10	15.30-16.00	групповая	1	Дид. игра: «Сломанная машина»	групповая комната ба	Интерес в достижении цели
9	Ноябрь	02.11	15.30-16.00	групповая	1	«Геометрический вернисаж» (составление образов из геометрических фигур).	Изостудия	Творческие работы
10		07.11	15.30-16.00	групповая	1	Выкладывание картин из цифр.	Изостудия	Творческие работы
11		09.11	15.30-16.00	групповая	1	Логическая игра «Сложи квадрат»	групповая комната ба	Итоговая беседа
12		14.11	15.30-16.00	групповая	1	Графический диктант: «Цветок»	групповая комната ба	Итоговая беседа
13		16.11	15.30-16.00	групповая	1	Дид. игра: «Назови пропущенное слово»	кабинет логопеда	Беседа
14		21.11	15.30-16.00	групповая	1	Дид. игра: «Пересаживаем комнатные цветы»	групповая комната ба	Итоговый результат
15		23.11	15.30-16.00	групповая	1	Интерактивная игра: «Найди отличия»	кабинет психолога	Интерес в достижении цели
16		28.11	15.30-16.00	групповая	1	Дид. игра: «Назови соседей»	групповая комната ба	Беседа
17	Декабрь	05.12	15.30-16.00	групповая	1	Интерактивная игра «Найди недостающую фигуру»	кабинет психолога	Интерес в достижении цели
18		07.12	15.30-16.00	групповая	1	Игры – лабиринты.	кабинет психолога	Интерес в достижении

								ии цели
19		12.12	15.30-16.00	групповая	1	Дид. игра: «Волшебный круг» (головоломка)	групповая комната ба	Интерес в достижении цели
20		14.12	15.30-16.00	групповая	1	Дид. игра: «Выставка собак»	групповая комната 4а	Беседа
21		19.12	15.30-16.00	групповая	1	Графический диктант «Маленькая собачка»	групповая комната ба	Интерес в достижении цели
22		21.12	15.30-16.00	групповая	1	Дид. игра: «Каких фигур недостает»	групповая комната ба	Беседа
23		26.12	15.30-16.00	групповая	1	Дид. игра: «Необычные фигуры»	групповая комната ба	Беседа
24		28.12	15.30-16.00	групповая	1	Дид. игра «Украшаем ёлочку мы в просторном доме»	изостудия	Творческая работа
25	Январь	09.01	15.30-16.00	групповая	1	Дид. игра: «Волшебный лес»	Изостудия	Интерес в достижении цели
26		11.01	15.30-16.00	групповая	1	Графический диктант: «Ёлочка»	кабинет психолога	Интерес в достижении цели
27		16.01	15.30-16.00	групповая	1	Дид. игра: «Живые числа»	групповая комната ба	Беседа
28		18.01	15.30-16.00	групповая	1	Дид. игра: «Логический поезд»	групповая комната ба	Интерес в достижении цели
29		23.01	15.30-16.00	групповая	1	Дорисуй фигуру.	Изостудия	Творческие работы
30		25.01	15.30-16.00	групповая	1	Сюжетно – дидактическая игра: «В гости к Мише»	групповая комната ба	Творческие работы
31		30.01	15.30-16.00	групповая	1	Дид. игра «Почини одеяло»	групповая комната ба	Интерес в достижении цели
32	Февраль	01.02	15.30-16.00	групповая	1	Абстрактный геометрический коллаж: «Геометрическая мозаика»	Изостудия	Творческие работы
33		06.02	15.30-16.00	групповая	1	Дид. упражнение «Где, чей дом?»	групповая комната ба	Беседа
34		08.02	15.30-16.00	групповая	1	Дид. игра: «Раздели шоколадку»	групповая комната ба	Итоговый результат
35		13.02	15.30-16.00	групповая	1	Интерактивная игра: «Поиск затонувшего клада»	кабинет психолога	Интерес в достижении цели
36		15.02	15.30-16.00	групповая	1	Графический диктант: «Парусник»	кабинет психолога	Интерес в достижении цели
37		20.02	15.30-16.00	групповая	1	Дид. игра: «На что похоже?»	групповая комната ба	Творческие работы
38		22.02	15.30-16.00	групповая	1	Интерактивная игра: «Найди лишний предмет»	кабинет психолога	Интерес в достижении цели
39		27.02	15.30-16.00	групповая	1	Дид. игра: «Аэродром»	групповая комната ба	Беседа

40	Март	05.03	15.30-16.00	групповая	1	Дид. игра: «Звено летящих самолётов»	групповая комната ба	Интерес в достижении цели	
41		07.03	15.30-16.00	групповая	1	Решение логических задач.	кабинет психолога	Беседа	
42		12.03	15.30-16.00	групповая	1	Интерактивная игра «Найди 15 отличий»	кабинет психолога	Интерес в достижении цели	
43		14.03	15.30-16.00	групповая	1	Дид. игра: «Вырастим цветы»	Изостудия	Творческие работы	
44		19.03	15.30-16.00	групповая	1	Графический диктант «Тюльпан»	групповая комната ба	Интерес в достижении цели	
45		21.03	15.30-16.00	групповая	1	Дид. игра: «Сломанная машина»	Изостудия	Творческие работы	
46		26.03	15.30-16.00	групповая	1	Интерактивная игра: «В гостях у Львенка и черепахи»	кабинет психолога	Интерес в достижении цели	
47		28.03	15.30-16.00	групповая	1	Нарисуй по точкам.	Изостудия	Интерес в достижении цели	
48		Апрель	02.04	15.30-16.00	групповая	1	Дид. игра: «Нарисуй по описанию»	Изостудия	Интерес в достижении цели
49			04.04	15.30-16.00	групповая	1	Интерактивная игра: «Состав числа»	кабинет психолога	Интерес в достижении цели
50			09.04	15.30-16.00	групповая	1	Дид. игра: «Рассели числа в домики»	кабинет психолога	Интерес в достижении цели
51			11.04	15.30-16.00	групповая	1	Игра «Бегущие цифры»	групповая комната 4а	Беседа
52			16.04	15.30-16.00	групповая	1	«Космическая ракета» (головоломка «Колумбово яйцо»)	кабинет психолога	Интерес в достижении цели
53			18.04	15.30-16.00	групповая	1	Сюжетно-дидактическая игра «На помощь планете Математикус».	групповая комната ба	Интерес в достижении цели
54	23.04		15.30-16.00	групповая	1	Игра «Цепочка»	групповая комната ба	Беседа	
55	25.04		15.30-16.00	групповая	1	Игра – путешествие во времени.	групповая комната ба	Беседа	
56	Май		02.05	15.30-16.00	групповая	1	Игра – головоломка «Танграм»	групповая комната ба	Интерес в достижении цели
57			07.05	15.30-16.00	групповая	1	«Фигура человека» (головоломка «Волшебный круг»)	кабинет психолога	Интерес в достижении цели
58		14.05	15.30-16.00	групповая	1	Интерактивная игра «Найди 20 отличий»	кабинет психолога	Творческие работы	
59		16.05	15.30-16.00	групповая	1	Решение логических задач.	групповая комната ба	Беседа	
60		21.05	15.30-16.00	групповая	1	Графический диктант: «Бегущий человек»	групповая комната ба	Интерес в достижении цели	
61		23.05	15.30-	групповая	1	Интерактивная игра:	кабинет	Интерес в	

			16.00			«Задачи Мальвины»	психолога	достижен ии цели
62		28.05	15.30- 16.00	групповая	1	Интерактивная игра «Своя игра»	кабинет психолога	Интерес в достижен ии цели
63		30.05	15.30- 16.00	групповая	1	Математические олимпиады «Умники и Знайки»	кабинет психолога	Участие в математи ческих конкурсах и олимпиад ах.
Итого 58								

Материально –техническое обеспечение

Помещение для занятий, соответствующее нормам СП 2.4.3648-20 и СанПиН 2.3./2.4.3590-20; **используется следующее оборудование:** стульчики, столы, компьютер, интерактивная доска, звуковые колонки, интерактивная панель «Колибри», интерактивная песочница.

Учебно-методическое обеспечение:

Учебные и наглядные средства	Учебники и учебные пособия: 1. Лелявина Н.О., Финкельштейн Б.Б. Давайте вместе поиграем (набор игр с блоками Дьенеша) С-Пб, ООО Корвет, 2001. 2. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. – М.: Просвещение, 1985. 3. Никитин Б.П. Ступеньки творчества или развивающие игры – М.: Просвещение, 1990. 4. Новикова В.П., Л. И. Тихонова Л.И.Развивающие игры и занятия с палочками Кьюизенера. Раздаточный материал от 3 до 7 лет, С-Пб, Детство-Пресс, 2008. 5. Носова Е. А., Непомнящая Р. Л.«Логика и математика для дошкольников 6. Е. В. Соловьева «Математика и логика для дошкольников» - интерактивные игры - видео и аудио материал - реквизиты
Расходные материалы	- тетради в крупную клетку; - простые карандаши; - клей; - ножницы; - бумага; - геометрические фигуры; - наборы разрезных картинок; - счетный материал; - наборы цифр; - дидактические игры; - игры «Танграм», «Колумбово яйцо», «Монгольская игра», «Волшебный круг», - игры с блоками «Дьенеша». - игры с палочками Кьюизенера

Оценка качества освоения образовательной программы

Формы контроля: для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся следующие контроли:

- входной опрос
- Текущий-устный опрос, самостоятельная работа.
- промежуточный –творческие работы, интерактивные игры.
- итоговый контроль – Участие в конкурсах и олимпиадах различных уровней.