

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Кондратовский детский сад «Акварельки»

Принята на заседании
методического (педагогического) совета
от « 30 » августа 2023 г.
Протокол № 01

УТВЕРЖДЕНО:
Заведующий МАДОУ «Кондратовский
детский сад
«Акварельки»
О.С. Талантова
2023 г.



Дополнительная общеобразовательная программа

Социально-педагогическая
(направленность программы)

ЛОГИКА И МАТЕМАТИКА
(Наименование программы)

Возраст обучающихся: 5-7 лет

Срок реализации: 1 год

1. Актуальность программы;

Разработчики ФГОС дошкольного образования (Приказ Минобрнауки России № 1155 17.10.2013 г.) отмечают, что «познавательное развитие предполагает развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становление сознания; развитие воображения и творческой активности...». Для решения данной задачи необходимо обновление форм и методов работы с дошкольниками.

Что интересно дошкольнику? Он любит играть, а еще его очень привлекают современные компьютерные технологии. Данная программа является синтезом технологии развивающих игр и информационно-коммуникационных технологий.

Дополнительная общеразвивающая программа «Развивалка.ру» разработана для детей старшего дошкольного возраста на основе дополнительной общеразвивающей программы «Развивалка.ру» Э.Н. Памфиловой – Санкт - Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», КАРО, 2017 – 112.с., а также с учетом требований к формированию элементарных математических представлений (ФЭМП) у дошкольников.

2. Цели и задачи программы;

Целью программы является стимулирование познавательного развития дошкольника, стимулирование положительной мотивации к обучению через формирование элементарных математических представлений.

Поэтому основными задачами программы являются:

1. Формировать мыслительные операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия), навыки самоконтроля правильности выполнения заданий.
2. Тренировать умение находить варианты, оптимальные способы решения поставленных задач, применять полученные знания в нестандартной ситуации.
3. Развивать образное мышление, воображение, творческие способности.
4. Содействовать увеличению объема внимания и памяти.
5. Развивать речь, умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения, обучать правилам диалога.
6. Создавать положительную мотивацию к школьному обучению.
7. Воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам, эмоциональную отзывчивость.
8. Воспитывать положительные нравственные качества.

9. Формировать экологическое сознание через воспитание бережного отношения к растениям и животным, своему организму.

3. Отличительные особенности программы

В основе программы «Логика и математика» лежит технология В. В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», предполагающая активное задействование в образовательном процессе развивающей предметно-пространственной среды «Фиолетовый лес», сказочных персонажей, развивающих игр. Также частично задействуются игры Б. П. и Л. А. Никитиных. Колесниковой «Математика для детей 5-6 лет»: «Количество», «Форма», «Величина», «Ориентация в пространстве», «Ориентация во времени», «Логические задачи».

4. Основные принципы обучения

Обучение проводится согласно системе принципов, сформулированных авторами в сфере деятельностного метода и развивающего обучения (Л. Г. Петерсон):

Принцип психологической комфортности (создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов образовательного процесса). Реализуется за счет наличия сказочной среды «Фиолетовый лес», что позволяет проводить обучение в игровой форме, «разворачивать» в рамках образовательной деятельности сюжетные линии. Психологи (А. В. Запорожец, А. Н. Леонтьев и др.), оценивая роль дидактических игр, указывают на то, что они не только являются формой усвоения знаний, но и способствуют общему развитию ребенка, его познавательных интересов и коммуникативных способностей. Сюжет позволяет удерживать активное внимание дошкольника на образовательной деятельности, стимулирует познавательную активность. Знакомая (узнаваемая) среда дает ребенку чувство безопасности. В рамках сюжета дети «имеют право» на ошибку, на получение помощи от педагога, других детей, сказочных персонажей.

Принцип деятельностного подхода (введение нового знания не в готовом виде, а через самостоятельное «открытие» его детьми). Зачастую сказочные персонажи обращаются за помощью, что требует от дошкольника применять полученные знания в новой ситуации или самостоятельно «добывать» новые знания, чтобы выйти из затруднения. Отсутствие довлеющей роли педагога дает возможность детям раскрыться и чувствовать себя естественно, без боязни неправильно ответить. Ошибки принимаются как путь рассмотрения ситуации с другой стороны, особенно если «ошибка» может привести к новому неординарному решению.

Принцип минимакса (обеспечение возможности разноуровневого обучения детей и развития каждого ребенка в своем темпе). Различные уровни выполняемых заданий и их

разнообразие дают возможность дошкольнику проявиться и почувствовать себя успешным в каком-либо виде деятельности.

Принцип формирования целостного представления о мире (при введении нового знания раскрытие его взаимосвязи с предметами и явлениями окружающего мира). Несмотря на сказочность сюжетов, они являются отражением окружающего мира. Занятия разрабатываются с учетом лексических тем. Знания переносятся в бытовую обстановку.

Принцип вариативности (формирование у детей умения осуществлять собственный выбор на основании некоторого критерия). Большая часть заданий предполагает несколько вариантов решения. Альтернативное решение приветствуется.

Принцип творчества (ориентировка процесса обучения на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности). Развивающие игры — наиболее эффективное средство для осуществления этого принципа.

Возраст детей, участвующих в реализации программы.

Программа предназначена для детей старшего дошкольного возраста (5-7 лет).

5. Сроки реализации программы: 1 год.

6. Предполагаемый результат обучения

В результате освоения программы ребенок:

- способен называть несколько свойств объекта (цвет, форма, величина, материал, назначение, наличие (отсутствие) углов и т. д.);
- умеет выделять его по заданным свойствам, аргументировать свое решение;
- умеет классифицировать предметы по указанному свойству, называть другие критерии классификации;
- решает примеры на сложение и вычитание в пределах 10, опираясь на различные «подручные» средства (пальцы, счетный материал, числовой отрезок, в уме);
- способен применить данные знания в другой ситуации, например, произвести расчет монетами (без сдачи);
- сравнивает группы предметов путем сопоставления и счета;
- отвечает на вопрос «На сколько больше (меньше)?»;
- имеет представление о различных величинах объекта (длина, площадь, вес, объем), о мерах и мерках этих величин;
- может использовать в качестве мерки различные предметы. Например, меркой длины (высоты) могут служить флажки («Кораблик, Плюх-плюх»), мерные веревочки, клетка и т. д.;

- знает фигуры (круг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник), их свойства, сходство и различие; способен находить фигуру по описанию свойств; имеет представление о ромбе, трапеции, четырехугольниках, многоугольниках;
- может разделить круг, квадрат на 2, 4 равные части; хорошо конструирует по схеме, используя различные конструкторы;
- ориентируется на листе бумаги (4 направлений), способен выполнить графический диктант (по словесной инструкции), нарисовать симметричное отражение относительно оси с помощью клеток;
- знает времена года, дни недели, месяцы; порядок их следования, взаимное расположение (между, перед, после);
- способен применять знания в нестандартной ситуации, обладает развитым воображением и фантазией.

В целом, у дошкольника сформированы высокая познавательная активность и положительный настрой к обучению, формируется способность продумывать алгоритм решения посильных задач и прогнозировать результат деятельности.

Учебно-тематический план дополнительной образовательной программы

Занятие		Задачи по разделам					
№	Тема занятия, цель	Количество	Форма	Величина	Ориентация в пространстве	Ориентация во времени	Логические задачи
1	Огород Всяюся. Выявление уровня знаний и умений детей в аспекте формирования элементарных математических представлений на начало учебного года	Счет и отсчитывание предметов, соотнесение количества и цифры, сравнение групп предметов по количеству	Знание фигур: круг, треугольник, квадрат, прямоугольник		Расположение предметов на листе, определение направления движения (направо, налево, вверх, вниз)		Определение «лишнего» предмета, поиск признака. Конструирование по схеме (игра «Чудо-Крестики 1»)
2	В саду у Всяюся Выявление уровня знаний и умений детей в аспекте формирования математических представлений на начало учебного года	Деление групп предметов на 2 части по некоторому признаку. Составление и решение задачи по картинке	Свойства предметов (фигур) – цвет, форма		Расположение предметов на листе, определение направления движения (право, лево, верх, низ)		Классификация предметов по признаку. Конструирование по схеме (игра «Чудо Крестики 1»)
3	За грибами Выявление уровня знаний и умений детей в аспекте формирования элементарных математических представлений на начало учебного года	Составление и решение текстовых задач. Запись решения. Заполнение домика числа 4 на основе наглядности. Игра «Математические корзинки 5»				Части суток (повторение)	Конструирование по схеме (игра «Чудо-крестики 1») Классификация
4	Путешествие на корабле Формирование устойчивого познавательного интереса и активности в образовательной	Сравнение количества двух групп предметов (на сколько больше,		Сравнение по высоте (мерка)			Поиск закономерности чередования (3 предмета). Игра

	деятельности у дошкольника	меньше). Составление и решение текстовых задач. Запись решения. Заполнение домика числа 5 на основе наглядности. Игра «Математические корзинки 5»					«Кораблик «Плюх-плюх»
5	Грибная поляна Обучение детей мыслить, преодолевать сложности и стереотипы. Формирование мыслительных операций (обобщение и классификация)	Сравнение количества двух групп предметов (на сколько больше, меньше). Заполнение домика числа 6.					Д/игра «Четвертый лишний», комбинаторика (игра «Кораблик «Плюх-плюх»)
5	Радужные гномы Развитие умения отвечать на поставленный вопрос, быть внимательным к формулировкам	Заполнение домика числа 7. Решение текстовых задач			Дни недели		Задачи с палочками (игра «Волшебная восьмерка 1»)
7	Волшебная восьмерка Формирование умения применять знания в нестандартной ситуации	Заполнение домика числа 8. Решение текстовых задач	Движение по направлениям (вверх, вниз, направо)	Сравнение полосок по длине. Мерка			Тренировка внимания и памяти (игра «Волшебная восьмерка 1»)
3	Линейка Формирование умения рационально выполнять задание. Формирование мыслительных операций (сравнение и аналогия)	Заполнение домика числа 9. Решение текстовых задач. Числовой отрезок	Движение по направлениям (вверх, вниз, направо, налево)	Измерение длин с помощью линейки. Сравнение длин на основе измерений			Задачи с палочками. Преобразования (игра «Волшебная восьмерка 1»).
9	В гостях у Лягушонка Формирование умения	Цифра 0. Число 10. Заполнение домика	Движение по направлениям				Конструирование оригами (игра

	обобщать полученные знания и опыт и переносить в другую ситуацию, вырабатывать новые алгоритмы действий	числа 10. Решение текстовых задач.		(направо, налево)	Квадрат Воскобовича (двухцветный)
10	Птичий двор Формировать умения преодолевать сложность, предлагать усилия в процессе выполнения заданий, придумывать свои решения и отстаивать их	Число 11. Деление группы предметов по некоторому признаку на 2 части. Сравнение двух групп		Движение по направлениям (вверх вниз, направо, налево)	Конструирование оригами (игра Квадрат Воскобовича двухцветный)
11	Месяцы Формирование умения взаимодействия в группе	Число 12. Десятки и единицы. Способы получения числа 12 на основе наглядности	Деление круга на 2, 4 равные части. Половина, четверть круга, квадрата	Времена года. Месяцы. Основные характеристики.	Конструирование (игра Квадрат Воскобовича двухцветный)
12	Часы Формирование навыка переключения между разными типами заданий, умения активизировать необходимые знания для решения поставленной задачи.	Решение текстовых задач с использованием часов	Классификация фигур по свойствам	Графический диктант. Симметричное отражение относительно вертикальной оси.	Конструирование «Прозрачный квадрат»
13	Птицы Развитие воображения и пространственного мышления	Соединение точек по порядку. Решение текстовых задач. Счет двойками (тройками)			Конструирование «Сложный узор», «Прозрачный квадрат»
14	Площадь Формирование мыслительных операций (обобщение и классификация)	Решение примеров на сложение и вычитание в пределах 10 и 10+. Соединение	Площадь. Сравнение наложением		Конструирование «Прозрачный квадрат»

		пронумерованных точек по порядку (в обратном порядке)							
15	Площадь. Формирование операций (анализ и аналогия)	Мерка Формирование мыслительных операций (анализ и аналогия)	Решение примеров на сложение и вычитание в пределах 10. Соединение пронумерованных точек по порядку (в обратном порядке)	Решение примеров на сложение и вычитание в пределах 10.	Площадь. Мерка. Сравнение площадей с помощью мерки				Конструирование «Прозрачный квадрат»
16	Хранитель озера Формирование умения обобщать полученные знания и опыт и переносить в другую ситуацию, вырабатывать новые алгоритмы действий	Айс Формирование умения обобщать полученные знания и опыт и переносить в другую ситуацию, вырабатывать новые алгоритмы действий	Решение примеров на сложение и вычитание в пределах 10.	Решение примеров на сложение и вычитание в пределах 10.	Площадь. Мерка. Расположение фигур в порядке увеличения площади				Конструирование «Прозрачный квадрат»
17	Весы (магазин) Формирование умения обобщать полученные знания и опыт и переносить в бытовую ситуацию	(магазин) Формирование умения обобщать полученные знания и опыт и переносить в бытовую ситуацию	Решение текстовых задач с использованием весов	Решение текстовых задач с использованием весов	Симметричное отражение относительно вертикальной оси				Конструирование «Чудо-Крестики 1»
18	Монеты (магазин) Формирование умения обобщать полученные знания и опыт и переносить в бытовую ситуацию	(магазин) Формирование умения обобщать полученные знания и опыт и переносить в бытовую ситуацию	Монеты 1, 2, 5 и 10 рублей. Решение примеров на сложение. Деление на множестве на отдельные части (овощи, фрукты, грибы)	Монеты 1, 2, 5 и 10 рублей. Решение примеров на сложение. Деление на множестве на отдельные части (овощи, фрукты, грибы)	Вес. Мерка веса – килограмм. Сравнение тяжелее (легче) на...				Закономерности – чередование (кораблик «Плюх-плюх»), логические задачи на соотнесение веса, количества и цены
19	День защитника Отечества Формирование навыка переключения между разными	Отечества Формирование навыка переключения между разными	Решение примеров на сложение и вычитание. Числа	Решение примеров на сложение и вычитание. Числа	Графический диктант	Классификация фигур по свойствам	Часы. Определение времени	с	Конструирование «Прозрачный квадрат»

	типами заданий, умения активизировать необходимые знания для решения поставленной задачи	второго десятка			точностью до часа (получаса)	комбинаторика («Кораблик «Плюх-плюх»»)
20	Мебель (магазин) Формирование мыслительных операций (анализ и синтез), навыков самоконтроля правильности выполнения заданий	Решение примеров на сложение. Числа второго десятка (10+). Монеты 1, 2, 5 и 10 рублей	Свойства фигур: цвет, форма, размер. Сопоставление предмета и его формы с учетом размера	Раскладывание предметов на плоскости и с учетом взаимного расположения		Выбор предметов, удовлетворяющих условию (фильм). Игра «Фонарики»
21	Мамин день Формирование навыка переключения между разными типами заданий, умения активизировать необходимые знания для решения поставленной задачи	Решение примеров на сложение и вычитание	Классификация фигур по свойствам		Часы. Решение задач	Комбинаторика, конструирование по схеме (игра «Чудо-Соты»)
22	Принцесса в башне (таблица) Формирование мыслительных операций (анализ и синтез), навыков самоконтроля правильности выполнения заданий	Решение примеров на сложение и вычитание	Классификация фигур по свойствам. Заполнение таблиц			Логическая таблица (игра «Логоформочки 3»), конструирование по схеме (игра «Чудо Крестики 1)»
23	Магазин игрушек Формирование мыслительных операций (анализ и синтез, тренировка памяти и внимания).	Числа второго десятка, состав числа $10 + \dots = \dots$. Монеты 1, 2, 5, 10 рублей				Логические задачи, логическая таблица (игра «Логоформочки 3»)
24	Посуда Формирование мыслительных операций (анализ, синтез, классификация).		Свойства фигур: цвет, форма, размер. Сопоставление предмета и его	Раскладывание предметов на плоскости и с учетом взаимного		Выбор предметов, не удовлетворяющих условию (фильм). Игра «Фонарики»

				формы с учетом размера. Объем жидкости. Сравнение	расположения		
25	Объем. Мерка Формирование мыслительных операций (анализ, синтез, аналогия), пространственного мышления			Объемные геометрические фигуры (геометрические тела): куб, цилиндр, конус. Проекция (вид спереди, вид снизу)	Сравнение и измерение объемов помощью мерки		Пространственное конструирование (игры «Фонарики», «Кубики для всех», «Кирпичики»)
26	Школа космонавтов Формирование умения активизировать и применять необходимые знания	Решение примеров на сложение и вычитание. Счет в обратном порядке. Порядковый счет	Классификация фигур по свойствам	Расположение предметов на плоскости		Выделение лишнего предмета, конструирование в соответствии с темой по замыслу (игра «Фонарики»)	
27	Обувь Тренировка умения интегрировать знания, полученные в различных областях	Решение примеров. Соединение пронумерованных точек в прямом (обратном) порядке	Площадь. Мерка.			«Четвертый лишний», конструирование и преобразование «Сложи узор»	
28	Одежда Формирование умения активизировать и применять необходимые знания для решения поставленных задач	Решение примеров. Соединение пронумерованных точек в прямом (обратном) порядке	Изменения свойств: цвет, форма, размер	Движение в заданном направлении		Конструирование «Чудо-Соты»	
29	День рождения Кохле Формирование комбинаторного и пространственного мышления	Решение примеров. Соединение пронумерованных точек в прямом (обратном) порядке		Построение симметричного отражения		Комбинаторные задачи, тренировка зрительной памяти и внимания, конструирование	

30	Паучок Формирование комбинаторного и пространственного мышления	Сравнение чисел		Сравнение длин кривых и ломаных с помощью мерок		Определение места предмета на плоскости по двум координатам	«Чудо-крестики 1» Комбинаторные задачи, конструирование «Геоконт»
31	Паутики Формирование комбинаторного и логического мышления		Отрезок. Ломаные замкнутые, незамкнутые		Определение места предмета на плоскости по двум координатам, движение в заданном направлении	Комбинаторные задачи, д/игра «Логический квадрат», конструирование «Геоконт»	
32	Викторина «Весна» Формирование умения работать в группе, активизировать и применять необходимые знания для решения поставленных задач					д/игра «Четвертый лишний» (конструирование «Чудо-соты»), «Логический квадрат», (игра «Черепашки»), «Логические целочки» (игра «Фонарики»)	

7. Календарно-тематический план дополнительной образовательной программы.

Срок	Тема	Количество часов
Октябрь	Огород Всяся	3
	В саду у Всяся	2
	За грибами	2
	Путешествие на корабле	2
Ноябрь	Грибная поляна	1
	Радужные гномы	2
	Волшебная восьмерка	2
	Линейка	2
Декабрь	В гостях у Лягушонка	2
	Птичий двор	2
	Месяцы	2
	Часы	3
Январь	Птицы	2
	Площадь	1
	Площадь. Мерка	1
	Хранитель Озера Айс	2
Февраль	Весы (магазин)	2
	Монеты (магазин)	2
	День защитника Отечества	1
	Мебель (магазин)	2
Март	Мамин день	1
	Принцесса в башне (таблица)	3
	Магазин игрушек	2
	Посуда	2
Апрель	Объем. Мерка	3
	Школа космонавтов	1
	Обувь	2
	Одежда	2
Май	День рождения Кохле	2
	Паучок Чок-Чок	2
	Паутинки	3
	Викторина «Весна»	1
Итого		62

8. Диагностический материал.

Для проверки эффективности реализации программы дополнительного образования используются диагностические материалы Н. Н. Павловой, Л. Г. Руденко.

9. Формы подведения итогов (итоговый отчет и открытое мероприятие с детьми)

Формы подведения итогов реализации программы «Развивалка.ру»: викторины, открытые занятия.

10. Методическое обеспечение программы дополнительного образования

Белая магнитная доска, компьютер, интерактивная доска, музыкальные колонки.

Реализация программы предполагает использование индивидуальных и фронтальных форм работы. В следующих таблицах приведено рекомендуемое количество пособий из расчета на 10 детей в группе.

Технология развивающих игр «Сказочные лабиринты игры»

Наименование		Кол-во
персонаж	Ворон Метр	1
персонаж	Незримка Всясь	1
персонаж	Комплект «Гусь и Лягушки» (4шт)	1
персонаж	Медвежонок Мишик	1
персонаж	Пчелка Жужа	1
персонаж	Комплект «Гномы» (7 шт.)	1
персонаж	Малыш Гео	1
персонаж	Долька	1
персонаж	Паучок	1
Комплекс	«Коврограф «Ларчик» (все его составляющие и методическое руководство)	1
Пособие	«Набор цифр и знаков Ларчик»	1
Пособие	«Игровизор» + маркет	10
Игра	«Математические корзинки 5»	10
Игра	«Кораблик «Плюх-плюх»	10
Игра	«Геоконт «Малыш»	11
Игра	«Геовизор»	10
Игра	«Квадрат Воскобовича двухцветный»	11
Игра	«Квадрат Воскобовича четырехцветный»	11
Игра	«Прозрачный квадрат»	10
Игра	«Чудо-Крестики 1»	10
Игра	«Чудо-соты 1»	10
Игра	«Чудо-соты 1 Ларчик»	1
Игра	«Фонарики» с держателями)	10
Игра	«Фонарики Ларчик»	1
Игра	«Логоформочки 3» (с держателями)	10
Игра	«Логоформочки Ларчик»	1
Игра	«Черепашки Ларчик»	1
Игра	«Волшебная восьмерка 1»	10
Игра	«Волшебная восьмерка 3»	1
Развивающая среда	«Фиолетовый лес»	1

«Развивающие игры Б.П. и Л.А. Никитиных

Наименование		Кол-во
Игра	«Сложи узор»	10
Игра	«Кубики для всех»	10
Игра	«Кирпичики»	3

Другое оборудование

Наименование		Кол-во
Наборы	Счетный материал «Грибы», «Морковка» (по 10, деревянный)	10
Набор	Набор счетного материала «Учись считать»	10
Пособие	Тканевый мешок	10
Набор	«Тела геометрические (деревянный)	1
Комплект канцелярских принадлежностей	Половина тетради в крупную клетку, белая бумага, простой карандаш, линейка 15-20 см, цветные карандаши, емкость для раздаточных материалов	10
Набор	Коврик-пазл с цифрами	10

11. Список использованной литературы.

Колесникова Е.В. Математика для детей 6-7 лет: методическое пособие к рабочей тетради. М.:ТЦ «Сфера», 2011

Петерсон Л.Г., Холина Н. П. Раз-ступенька, два-ступенька... Практический курс математики для дошкольников. Методические рекомендации. М.:Ювента, 2008

Харько Т.Г., Воскобович В.В. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей дошкольного возраста 3-7 лет. СПб.: ООО «РИВ», 2007

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 67744167063183145671718650923848673456886456352

Владелец Талантова Оксана Сергеевна

Действителен с 20.08.2024 по 20.08.2025