|  |  |
| --- | --- |
| МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ **ДЕТСКИЙ САД** **№ 62**  **(МБДОУ детский сад № 62)** | |
| 170034 г. Тверь  пр. Чайковского , дом 6, корпус5 | тел/факс: (4822)34 31-20  e-mail: ds62@detsad.tver.ru |

|  |  |
| --- | --- |
| «ПРИНЯТО»  На педагогическом совете МБДОУ детский сад № 62  Протокол от «31 » августа 2022 г  № 1 | «УТВЕРЖДАЮ»  Заведующий МБДОУ детский сад № 62  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ В.П.Лукаш  Приказ от « 01 » сентября 2022 г. № \_\_\_ |

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ**

**ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**"Занимательная математика"**

***Направленность: естественно-научная***

***Возраст детей 6-7 лет***

Авторы– составители:

старший воспитатель

Вязовская Жанна Геннадьевна

воспитатель

Гомаз Оксана Владимиров

***Тверь, 2022***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **СОДЕРЖАНИЕ** | **Стр.** |
| **1.** | **ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ** | 3 |
| **1.1** | Пояснительная записка | 3 |
| **1.2** | Цель и задачи | 3 |
| **1.3** | Принципы и подходы | 3 |
| **1.4** | Возрастные особенности детей 6-7 лет | 4 |
| **1.5** | Планируемые результаты | 7 |
| **2.** | **СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ** | 7 |
| **2.1** | Виды развивающих игр | 8 |
| **2.2** | Учебный план | 10 |
| **2.3** | Календарно -тематическое планирование | 11 |
| **2.4** | Диагностический инструментарий | 26 |
| **3.** | **ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ** | 17 |
| **3.1** | Материально-техническое обеспечение программы | 26 |
| **3.2** | Кадровые условия реализации Программы | 27 |
| **3.3** | Список методической литературы | 27 |

* 1. **Целевой раздел**
  2. ***Пояснительная записка***

Рабочая программа по дополнительному образованию «Занимательная математика» направлена на развитие интеллектуальных способностей, познавательной активности, желания творчески применять полученные знания.

Образовательный процесс в детском саду нацелен на личность, способную к саморазвитию, но в нем мало внимания уделяется развитию нестандартного видения мира, творческому решению задач, интеллектуальному развитию, способствующему умственному воспитанию ребенка-дошкольника.

На специально организованных занятиях дети с помощью метода использования логических задач и упражнений учатся логически рассуждать, отстаивать свою точку зрения и аргументировать высказывания; обогащают словарный запас; развивают математические навыки.

Рабочая программа «Занимательная математика» основным образом направлена на развитие логического мышления у детей старшего дошкольного возраста (6-7-лет) посредством использования развивающих игр. Для начала усвоения программного материала к воспитанникам не предъявляется определенных требований. Важно лишь соответствие общего развития дошкольников своему возрастному периоду.

***1.2 Цели и задачи:***

***Целью*** данной программы является развитие познавательных процессов старших дошкольников посредством использования развивающих игр математического содержания.

Для ее достижения необходимо решение следующих ***задач***:

1. Формировать приемы умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия).

2. Формировать общеучебные умения и навыки (умения обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий и т.д.).

3. Развивать речь, умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.

4. Углублять представления детей о множестве, числе, величине, форме, пространстве.

5. Закреплять умения и навыки в счете, вычислениях, измерениях.

6. Закреплять знание детьми математической терминологии.

***1.3. Принципы и подходы***

В основу работы по программе положены следующие принципы:

– принцип природосообразности (учитывается возраст обучающегося, а также уровень его интеллектуального развития, математической подготовки, предполагающий выполнение математических заданий различной степени сложности);

– принцип проблемности – ребенок получает знания не в готовом виде, а в процессе собственной интеллектуальной деятельности;

– принцип адаптивности – предполагает гибкое применение содержания и методов математического развития детей в зависимости от индивидуальных и психофизиологических особенностей каждого воспитанника;

– принцип психологической комфортности – создание спокойной доброжелательной обстановки, вера в силы ребенка;

– принцип творчества – формирование способности находить нестандартные решения;

– принцип индивидуализации – развитие личных качеств посредством разноуровневого математического содержания.

Программа представляет систему занятий, организованных в занимательной игровой форме, что не утомляет ребенка и способствует лучшему запоминанию математических понятий. На занятиях активно используются задачи-шутки, загадки, задания на развитие логического мышления детей, увлекательные игры и упражнения с цифрами, знаками, геометрическими фигурами.

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 операциям.

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. Формируются важные качества личности, необходимые в школе: самостоятельность, сообразительность, находчивость, наблюдательность, вырабатывается усидчивость.

***1.4 Возрастные особенности детей***

Седьмой год жизни — продолжение очень важного целостного периода в развитии детей, который начинается в пять лет и завершается к семи годам. На седьмом году продолжается становление новых психических образований, появившихся в пять лет. Вместе с тем дальнейшее развертывание этих образований создает психологические условия для появления новых линий и направлений развития.

В шестилетнем возрасте идет процесс активного созревания организма. Общее физическое развитие тесно связано с развитием тонкой моторики ребенка. Тренировка пальцев рук является средством повышения интеллекта ребенка, развития речи и подготовки к письму. Изменения в сознании характеризуются появлением так называемого внутреннего плана действий — способностью оперировать различными представлениями в уме, а не только в наглядном плане.

Одним из важнейших изменений в личности ребенка являются дальнейшие изменения в его представлениях о себе, его образе Я. Развитие и усложнение этих образований создает к шести годам благоприятные условия для развития рефлексии — способности осознавать и отдавать себе отчет в своих целях, полученных результатах, способах их достижения, переживаниях, чувствах и побуждениях; для морального развития, и именно для последнего возраст шести-семи лет является сензитивным, то есть чувствительным. Этот период во многом предопределяет будущий моральный облик человека и в то же время исключительно благоприятен для педагогических воздействий.

Самооценка ребенка достаточно устойчивая, возможно ее завышение, реже занижение. Дети более объективно оценивают результат деятельности, чем поведения. Ведущей потребностью детей данного возраста является общение. Ведущей деятельностью остается сюжетно-ролевая игра. В сюжетно-ролевых играх дошкольники седьмого года жизни начинают осваивать сложные взаимодействия людей, отражающие характерные значимые жизненные ситуации. Игровые действия становятся более сложными, обретают особый смысл, который не всегда открывается взрослому. Игровое пространство усложняется. В нем может быть несколько центров, каждый из которых поддерживает свою сюжетную линию. При этом дошкольники оказываются способными отслеживать поведение партнеров по всему игровому пространству и менять свое поведение в зависимости от места в нем.

Одной из важнейших особенностей данного возраста является проявление произвольности всех психических процессов. Восприятие продолжает развиваться. Однако и у детей данного возраста могут встречаться ошибки в тех случаях, когда нужно одновременно учитывать несколько различных признаков. Увеличивается устойчивость внимания — 20—25 минут, объем внимания составляет 7—8 предметов. Ребенок может видеть двойственные изображения.

К концу дошкольного периода (6—8 лет) у ребенка появляются произвольные формы психической активности. Он уже умеет рассматривать предметы, может вести целенаправленное наблюдение, возникает произвольное внимание, и в результате появляются элементы произвольной памяти. Произвольная память проявляется в ситуациях, когда ребенок самостоятельно ставит цель: запомнить и вспомнить. Можно с уверенностью сказать, что развитие произвольной памяти начинается с того момента, когда ребенок самостоятельно выделил задачу на запоминание. Желание ребенка запомнить следует всячески поощрять, это залог успешного развития не 6 только памяти, но и других познавательных способностей: восприятия, внимания, мышления, воображения. Появление произвольной памяти способствует развитию культурной (опосредованной) памяти — наиболее продуктивной формы запоминания. Первые шаги этого (бесконечного в идеале) пути обусловлены особенностями запоминаемого материала: яркостью, доступностью, необычностью, наглядностью и т. д. Впоследствии ребенок способен усилить свою память с помощью таких приемов, как классификация, группировка. В этот период психологи и педагоги могут целенаправленно обучать дошкольников приемам классификации и группировки в целях запоминания.

Ведущим по-прежнему является наглядно-образное мышление, но к концу дошкольного возраста начинает формироваться словесно-логическое мышление. Оно предполагает развитие умения оперировать словами, понимать логику рассуждений. И здесь обязательно потребуется помощь взрослых, так как известна нелогичность детских рассуждений при сравнении, например, величины и количества предметов.

В дошкольном возрасте начинается развитие понятий. Полностью словесно-логическое, понятийное, или абстрактное, мышление формируется к подростковому возрасту. Старший дошкольник может устанавливать причинно-следственные связи, находить решения проблемных ситуаций. Может делать исключения на основе всех изученных обобщений, выстраивать серию из 6—8 последовательных картинок.

Старший дошкольный и младший школьный возрасты характеризуются активизацией функции воображения — вначале воссоздающего (позволявшего в более раннем возрасте представлять сказочные образы), а затем и творческого (благодаря которому создается принципиально новый образ). Этот период — сензитивный для развития фантазии.

Продолжают развиваться звуковая сторона речи, грамматический строй, лексика, связная речь. В высказываниях детей отражаются как все более богатый словарный запас, так и характер обобщений, формирующихся в этом возрасте. Дети начинают активно употреблять обобщающие существительные, синонимы, антонимы, прилагательные и т.д. В результате правильно организованной образовательной работы у детей оказываются хорошо развиты диалогическая и некоторые виды монологической речи.

В подготовительной группе завершается дошкольный возраст. Его основные достижения связаны с освоением мира вещей как предметов человеческой культуры; дети осваивают формы позитивного общения с людьми, развивается половая идентификация, формируется позиция школьника. К концу дошкольного возраста ребенок обладает высоким уровнем познавательного и личностного развития, что и позволяет ему в дальнейшем успешно обучаться в школе.

Седьмой год жизни - это период активного познания, творчества, общения. Но самое главное, это период подготовки к новому этапу в жизни – школьному обучению.

У ребенка проявляется познавательный интерес к миру, поэтому его надо ставить в позицию исследователя. Ребенок должен сам анализировать, сопоставлять и делать выводы.

Мыслительные операции являются инструментом познания человеком окружающей действительности, поэтому, развитие мыслительных операций является важным фактором становления всесторонне развитой личности.

***1.5 Планируемые результаты***

Реализация программы предполагает получение следующих результатов:

 овладение приемами умственных действий, умениями планировать, решать и проверять свои действия.

 овладение умениями строить простейшие умозаключения.

овладение навыками счета, вычислительными измерениями.

 Повышение интереса к развивающим играм.

К концу учебного года ребенок должен знать названия геометрических фигур, их свойства; принципы решения задач на логику. Уметь осуществлять анализ, синтез, классификацию; выявлять три свойства блока (форму, цвет, величину), объединять фигуры (блоки) по одному свойству; образовывать числа в пределах 10 на основе измерения и цвета; воспринимать познавательные задачи и находить для них верные решения; применять четкую и точную терминологию

* 1. **Содержательный раздел**

В основе программы лежит идея о том, что каждый год жизни ребенка является решающим для становления определенных психических новообразований. В соответствии с особенностями познавательной деятельности детей дошкольного возраста, программа главным образом обеспечивает развитие познавательных процессов.

Программа «Занимательная математика» будет способствовать повышению уровня математического развития детей по сравнению с основной образовательной программой ДОУ.

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

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

А) Для создания положительного эмоционального настроя 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, используя все игровое пространство помещения.

Б) Образовательная деятельность в форме путешествия, которое строится на последовательном «передвижении» детей от одного пункта назначения к другому. Материал, который широко используется в «путешествиях» (карты придуманной страны, знакомого микрорайона, детской площадки; 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.

В) Образовательная деятельность 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.

**2.1** **Виды развивающих игр**

Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы – умственного развития дошкольников. Содержание программы «Занимательная математика» построено на основе современных развивающих игр В.В. Воскобовича, Б.П. Никитина, Дьенеша, Х. Кюизенера, STEM оборудования для математического развития дошкольников, а также с использованием различных лабиринтов, головоломок и т.д.

*Игры Воскобовича*. Основные принципы, заложенные в основу этих игр: интерес, познание, творчество - становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. Первые игры Воскобовича появились в начале 90-х. «Геоконт», «Игровой квадрат» (сейчас это «Квадрат Воскобовича»), «Складушки», «Игровизоры» сразу привлекли к себе внимание. С каждым годом их становилось все больше – «Прозрачный Квадрат», «Прозрачная цифра», «Домино», «Планета умножения», серия «Чудо-головоломки», «Математические корзинки». Появились и первые методические сказки.

*Логические блоки Дьенеша (ЛБД)* — это набор фигур, отличающихся друг от друга цветом, формой, размером, толщиной. В процессе разнообразных действий с логическими блоками (разбиение, выкладывание по определенным правилам, перестроение и др.) дети овладевают различными мыслительными умениями, важными как в плане предматематической подготовки, так и с точки зрения общего интеллектуального развития. К их числу относятся умения анализа, абстрагирования, сравнения, классификации, обобщения, кодированиядекодирования, 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. Выкладывая карточки, которые «рассказывают» о всех свойствах блока, дошкольники создают его своеобразную модель. Карточки-свойства помогают детям перейти от наглядно-образного к наглядно-схематическому мышлению, а карточки с отрицанием свойств, становятся мостиком к словесно-логическому мышлению.

*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 X. 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*. 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. К развивающим играм Никитина относятся игры «Уникуб», «Сложи квадрат», «Дроби», «Кубики для всех», «Сложи узор» и др.

*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.

*Игры* с использованием *STEAM* оборудования для математического развития («Радужные камешки», «Геометрические блоки», «Палочки Геостикс», «Математические весы», «Математический планшет», «Веселый счет» и др.) насыщены логическим и математическим содержанием и не требуют особых знаний. В них моделируются такие логические и математические конструкции, а в процессе игры решаются такие задачи, которые способствуют ускорению формирования и развития у дошкольников простейших логических структур мышления и математических представлений. Эти игры помогут детям в дальнейшем обучении успешно овладеть основами математики и информатики и конструирования.

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.

# 2.2. Учебный план

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Длительность условного учебного часа | Количество условных часов в неделю | Общее астрономическое время в часах в неделю | Количество занятий в учебный год |
| Не более 30 минут | 1 | 30 минут | 36 занятий |

**2.3 Календарно-тематическое планирование**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Месяц | неделя | Тема | Программные задачи | Методические приемы  (названия игр) | **Пособия** |
| **1** | 1 неделя | **«Путешествие в страну Математики»**  (Вводная диагностика) | Выявление исходного уровня развития познавательных процессов у детей | Индивидуальная работа по выполнению диагностических задач |  |
| **2 неделя** | **«Путешествие в страну Математики»**  **(форма и счет)** | 1.Совершенствование умения считать в прямом и обратном порядке.  2. Расширять знания детей о плоских и объемных фигурах, совершенствовать умение выделять структуру геометрических фигур и устанавливать взаимосвязи между ними.  3. Способствовать совершенствованию умений классифицировать фигуры по внешним структурным признакам (толстые-тонкие, большие – маленькие, по форме)  4. Развивать умение выкладывать фигуры из резиночек на математическом планшете | Игровая мотивация (полет на ракете в страну (обратно) Математики)  *Игра на внимание за 2 минут вычеркнуть парные картинки*  Беседа о геометрических фигурах, знакомство с новыми фигурами (трапеция, ромб)  Игровой (Д/и «Пирожки для гостей»  *Нейрогимнастика*  Игровой (д\и « Подарок для королевы Математики») | STEM оборудование  (Геометрические блоки)  Блоки Дьенеша  Математический  планшет |
| **3 неделя** | **«Радужные камешки в стране Математики»**  **(цвет и величина)** | 1.Совершенствование умения считать в прямом и обратном порядке.  2. Формировать умение использовать для познания объектов математические способы нахождения решений (измерение, сравнение)  3. Способствовать совершенствованию умений классифицировать предметы по цвету, закреплять порядковый счет в пределах 10. | Игровая мотивация (полет на ракете в страну Математики)  *Игра на внимание запомни и повтори*  Практический (знакомство с камешками), игра «Чья дорожка длиннее?»  *Физкультминутка*  Практический (знакомство с пособием «Веселый счет») | STEM оборудование  (радужные камешки)  STEM оборудование  (Веселый счёт) |
| **4 неделя** | **«Художники страны Математики»**  **(счет, ориентировка в пространстве)** | 1.Совершенствование умения считать в прямом и обратном порядке.  2. Совершенствовать умение детей ориентировать по образцу. Закрепить понятие «ряд», «слева – справа»  3. Совершенствовать умение проходит лабиринты, не отрывая руки | Игровая мотивация (полет на ракете в страну Математики)  *Игра на внимание за 2 минут вычеркнуть парные картинки*  Практический (Игра «Выложи дорожку по образцу», «Картина в подарок»)  *Нейрогимнастика*  Практический («Помоги принцу дойти до королевства») | Кубики Никитина  «Собери узор»  Игра Воскобовича  «Игровизор» и лабиринты |
|  | | | | | |
| **2** | **1 неделя** | **«Поможем короле Математики»**  **(цифры и счет, ориентировка в пространстве)** | 1.Совершенствование умения считать в прямом и обратном порядке.  **2.**  Развивать умение договариваться с другими детьми, правильно задавать вопросы, считаться с мнением других, отстаивать своё.  3. Совершенствовать знания и представления о цифрах от 0 до 9  4. Совершенствовать умение ориентироваться на страницах в клетку. | Игровая мотивация (игра «Считай, не ошибись»)  *Игра на внимание за 2 минут повтори по образцу*  Практический:  Игра «Выложи знакомые цифры»  *Физкультминутка*  Игра «Разложи цифры по порядку»  «Убери цифры по заданию»  Графический диктант | STEM оборудование  (Геометрические блоки)    Игра Воскобовича  «Игровизор» |
| **2 неделя** | **«Архитекторы»**  **(форма, ориентировка в пространстве, счет)** | **1.**Совершенствование умения считать в прямом и обратном порядке.  **2.** Продолжать формировать умение использовать для познания объектов математические способы нахождения решений: создание планов будущих построек и их строительство; развивать умение видоизменять геометрические фигуры ( из 2 треугольников, делать квадрат и т.д.)  3. Совершенствовать умение детей ориентировать по образцу. Закрепить понятие «ряд», «Слева – справа»  4. Закреплять порядковый счет в пределах 10. | Игровая мотивация (игра «Считай, не ошибись»)  *Игра на внимание за 2 минут вычеркнуть парные картинки*  Практический:  (рисование плана будущей постройки из геометрических фигур и ее строительство)  *Нейрогимнастика*  Игра «Выложи по образцу» | STEM оборудование  (Геометрические блоки)  Кубики Никитина  «Собери узор»  STEM оборудование  (Веселый счёт) |
| **3 неделя** | **«Веселые человечки»**  **(геометрический фигуры, счет)** | 1.Совершенствование умения считать в прямом и обратном порядке.  2. Закрепить знания детей о геометрических фигурах, их признаках и свойствах.  3. Развивать умение размещать блоки в определённой последовательности., закрепить понятия «внутри и снаружи»  4. Развивать внимание, пространственное мышление | Игровая мотивация (игра «Считай, не ошибись»)  *Игра на внимание за 2 минут повтори по образцу*  Практический:  «Выложи и геометрических фигур что хочешь» (3 минуты)  Игра «Наведем порядок»  *Нейрогимнастика*  Графический диктант | STEM оборудование  (Геометрические блоки)  Блоки Дьенеша и два обруча  Игра Воскобовича  «Игровизор» |
| **4 неделя** | **«Мы играем в магазин»**  **(состав чисел, ориентировка в пространстве)** | 1.Совершенствование умения считать в прямом и обратном порядке.  2. Знакомить детей с составом чисел из двух меньших в пределах первого десятка.  3. Совершенствовать знания о соседях чисел, развивать быстроту мышления.  4. Совершенствовать умение ориентироваться на страницах в клетку. | Игровая мотивация (игра «Считай, не ошибись»)  *Игра на внимание за 2 минут повтори по образцу*  Практический:  «Составление состава чисел на математических весах»  *Физкультминутка*  Игра «Числовой домик»  Написание цифр | STEM оборудование  (радужные камешки и математические весы)  Игра Воскобовича  «Игровизор» |
|  | | | | | |
| **3** | **1 неделя** | **«День рождение королевы Математики»**  **(геометрические фигуры, состав чисел)** | 1.Продолжать совершенствование умения считать в прямом и обратном порядке.  2. Продолжать знакомить детей с составом чисел из двух меньших в пределах первого десятка.  3. Совершенствовать вычислительные навыки детей.  4. Совершенствовать умение ориентироваться на страницах в клетку. | Игровая мотивация (игра «Считай, не ошибись»)  Практический:  «Волчки»  «Праздничный торт»  *Физкультминутка*  Игра «Наведем порядок»  Написание цифр | «Математический планшет»  STEM оборудование  (математические весы) |
| **2 неделя** | **«Поможем матрешкам»**  **(величина, цвет, счет)** | 1.Продолжать совершенствование умения считать в прямом и обратном порядке.  2. Формировать представления и умение измерять протяженность с помощью условной мерки.  3. Развивать умение называть цвет и количество палочек , используемых в постройках.  4. Развивать умение включаться в коллективное исследование , обсуждать его ход, договариваться о совместных продуктивных действиях  5. Совершенствовать умение ориентироваться на страницах в клетку | Игровая мотивация (игра «Считай, не ошибись»)  *Игра на внимание за 1 минуту выложи узор*  Практический:  «Измерь длину стола»  *Нейрогимнастика*  «Домики для матрёшек»  Графический диктант | Мозаика    STEM оборудование  (Палочки Геостикс)  Игра Воскобовича  «Игровизор» |
| **3 неделя** | **«Радужные башни в стране Математики»**  **(цвет, величина, количество)** | 1.Продолжать совершенствование умения считать в прямом и обратном порядке.  2. Совершенствовать умение измерять предметы с помощью наложения и приложения.  3. Развивать умение строить башню по заданию воспитателя в парах.  4. Развивать умение договариваться о совместных продуктивных действиях  5. Совершенствовать умение ориентироваться на страницах в клетку | Игровая мотивация (игра «Считай, не ошибись»)  *Игра с Су-Джок мячом*  Практический:  «Сравни и подбери»  *Физкультминутка*  «Строим башню»  Графический диктант | Су-Джок мячики  STEM оборудование  (радужные камешки)  Игра Воскобовича  «Игровизор» |
| **4 неделя** | **«Мамины помощники»** | 1.Продолжать совершенствование умения детей ориентироваться в днях недели  2. Совершенствовать умение составлять предмет (робота-помощника) из геометрических блоков: называть форму, цвет и количество, используемых блоков для постройки.  3. Совершенствовать знания детей о составе чисел  4. Развивать умение договариваться о совместных продуктивных действиях  5. Совершенствовать умение ориентироваться на страницах в клетку | Игровая мотивация (игра «Мяч бросай – дни недели называй»)  *Игра с Су-Джок мячом*  Практический:  «Робот –помощник»»  *Физкультминутка*  «Числовой домик»  Лабиринт | Мяч  Су-Джок мячики  STEM оборудование  (Геометрические блоки)  (Веселый счет)  Игра Воскобовича  «Игровизор» |
|  |  |  |  |  |  |
| **4** | **1 неделя** | **«Зимующие птицы страны Математики»**  **(логика, ориентировка в пространстве)** | 1.Продолжать совершенствование умения детей ориентироваться в днях недели  2. Совершенствовать умение составлять изображение птиц из частей, опираясь на схему.  3. Развивать умение составлять и решать простейшие задачи  4. Развивать умение договариваться о совместных продуктивных действиях  5. Совершенствовать умение ориентироваться на страницах в клетку | Игровая мотивация (игра «Мяч бросай – на вопрос мой отвечай»)  *Игра на внимание за 2 минуты,*  *раскрась по образцу»*  Практический:  «Собери птицу»  «Веселые задачки»  *Физкультминутка*  «Придумайте картинку»  Написание цифр | Мяч  Колумбово  яйцо  STEM оборудование  (Веселый счет)  «Палочки Геостикс»  Игра Воскобовича  «Игровизор» |
| **2 неделя** | **«Волшебное дерево королевы Математики»**  **(цвет, величина, форма, ориентировка в пространстве)** | 1.Продолжать совершенствование умения считать в прямом и обратном порядке.  2. Совершенствовать умение измерять предметы с помощью наложения и приложения.  3. Развивать умение выкладывать дерево по заданию воспитателя в парах.  4. Развивать умение договариваться о совместных продуктивных действиях  5. Совершенствовать умение ориентиро-ваться по схеме, закреплять понятие «ряд» | Игровая мотивация (игра «Считай, не ошибись»)  *Игра с волчками*  Практический:  «Разложите блоки так. чтобы не повторялись п форме»  *Физкультминутка*  «Волшебное дерево»  «Сложи узор» (по желанию детей) | Волчки  Блоки Дьенеша  STEM оборудование  (радужные камешки)  Кубики Никитина |
| **3 неделя** | **«Новый год в стране Математики»**  **(логика, счет, состав числа)** | 1.Продолжать совершенствование умения детей ориентироваться в днях недели  2. Совершенствовать умение читать кодовое обозначение блоков и находить соответствующий блок  3. Совершенствовать знания детей о составе чисел  4. Развивать умение рассуждать, аргументировать свой выбор  5. Совершенствовать умение ориентироваться в пространстве | Игровая мотивация (игра «Живая неделя»)  *Игра с Су-Джок мячом*  Практический:  «Посели гостей по комнатам»  *Физкультминутка*  «Числовой домик»  Лабиринт | Су-Джок мячики  Блоки Дьенеша с карточками  STEM оборудование  (Веселый счет)  Игра Воскобовича  «Игровизор» |
| **4 неделя** | **«Новогодняя елка в стране Математики»**  **(форма, представления о времени)** | 1.Продолжать совершенствование умения детей ориентироваться в днях недели  2. Совершенствовать умение составлять предметы (елочные украшения) из частей  3. Познакомить детей с часами, их назначением и строение, развивать умение ориентироваться во времени по часам.  4. Развивать умение рассуждать, аргументировать свой выбор  5. Совершенствовать умение ориентироваться в пространстве | Игровая мотивация (игра «Живая неделя»)  *Игра с волчками*  Практический:  «Елочные игрушки»  *Нейрогимнастика*  «Когда часы 12 бьют»  Новогодний лабиринт | волчки  танаграм  STEM оборудование  (часы)  Игра Воскобовича  «Игровизор» |
|  |  |  |  |  |  |
| **5** | **2 неделя** | **«Юные строители»**  **(величина, логика, время)** | 1.Продолжать совершенствование умения детей ориентироваться в днях недели  2. Совершенствовать умение составлять измерять протяженность вещей с помощью условной мерки; развивать умение рассуждать, аргументировать свой выбор  3. Продолжить знакомить детей с часами, их назначением и строение, развивать умение ориентироваться во времени по часам.  4. Совершенствовать умение ориентироваться на страницах в клетку | Игровая мотивация (игра «Живая неделя»)  *Игра на внимание*  *(нарисуй по точкам)*  Практический:  «Назови сколько»  *Нейрогимнастика*    «Когда часы 12 бьют»  Цифры | Палочки Кьюзинера  STEM оборудование  (Палочки Геостик, часы)  Игра Воскобовича  «Игровизор» |
| **3 неделя** | **«Украшения для королевы Математики»**  **( форма, логика, состав чисел)** | 1. Продолжать совершенствование умения считать в прямом и обратном порядке.  2. Совершенствовать умение продолжать ряд, развивать логическое мышление и внимание.  3. Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах и их свойствах  4. Совершенствовать вычислительные навыки. | Игровая мотивация (игра «Продолжи счет»)  *Игра на внимание*  *(нарисуй по точкам)*  Практический:  «Цепочка»  *Нейрогимнастика*    «Продолжи ряд»  «Числовая елка» | STEM оборудование  (Цепочка)  «Геометрические блоки»  Игра Воскобовича  «Игровизор» |
| **4 неделя** | **«Художники»**  **(цвет, величина, количество, логика,)** | 1. Продолжать совершенствование умения считать в прямом и обратном порядке.  2. Совершенствовать умение выкладывать изображения по образцу, предложить детям самостоятельно выбрать материал (развивать самостоятельность и инициативность); побуждать отвечать на вопросы педагога.  3. Совершенствовать умение читать кодовое обозначение блоков и находить соответствующий блок  4. Совершенствовать вычислительные навыки. | Игровая мотивация (игра «Продолжи счет»)  *Игра на внимание за 2 минуты*  *(заштрихуй по образцу)*  Практический:  «Цепочка»  *Нейрогимнастика*    «Найди правильно блок»  Лабиринт | Палочки Кьюзинара  STEM оборудование  «Геометрические блоки», «Радужные камешки»  Блоки Дьенеша  Игра Воскобовича  «Игровизор» |
|  |  |  |  |  |  |
| **6** | **1 неделя** | **«Мы играем в магазин»**  **(состав чисел, ориентировка на листе бумаги)** | 1.Совершенствование умения считать в прямом и обратном порядке.  2. Продолжать знакомить детей с составом чисел из двух меньших в пределах первого десятка.  3. Совершенствовать знания о соседях чисел, развивать быстроту мышления.  4. Совершенствовать умение составлять и решать простейшие задачи.  5. Совершенствовать умение ориентироваться на страницах в клетку. | Игровая мотивация (игра «Считай, не ошибись»)  *Игра на внимание за 2 минут повтори по образцу*  Практический:  «Составление состава чисел на математических весах»  *Физкультминутка*  Игра «Придумай задачу»  Написание цифр | STEM оборудование  (математические весы)  (Веселый счет)    Игра Воскобовича  «Игровизор» |
| **2 неделя** | **«Волшебное превращение»**  **(цвет, величина, форма, ориентировка в пространстве)** | 1.Продолжать совершенствование умения считать в прямом и обратном порядке.  2. Совершенствовать умение группировать предметы.  3. Развивать умение выкладывать картинку из камешков за определённое время  4. Развивать умение договариваться о совместных продуктивных действиях  5. Совершенствовать умение ориентироваться по схеме, закреплять понятие «ряд» | Игровая мотивация (игра «Считай, не ошибись»)  *Игра с волчками*  Практический:  «Разложите блоки так. чтобы не повторялись цвет»  *Физкультминутка*  «Выложи картинку»  «Сложи узор» (по желанию детей) | Волчки  Блоки Дьенеша  STEM оборудование  (радужные камешки)  Кубики Никитина |
| **3 неделя** | **«В гостях у сказки»**  **(цвет, величина, количество, логика)** | 1. Продолжать совершенствование умения считать в прямом и обратном порядке.  2. Совершенствовать умение работать в группах, договариваться на счет совместных продуктивных действиях (развивать самостоятельность и инициативность); побуждать отображать в постройках сюжеты русских народных сказок.  3. Совершенствовать умение называть соседей чисел  4. Совершенствовать вычислительные навыки. | Игровая мотивация (игра «Продолжи счет»)  *Игра на внимание за 2 минуты*  *(заштрихуй по образцу)*  Практический:  «Сказка на столе»  *Нейрогимнастика*    «Назови соседа»  Лабиринт | STEM оборудование  «Геометрические блоки»  Числовой веер  Игра Воскобовича  «Игровизор» |
| **4 неделя** | **«Мы играем в магазин»**  **(состав чисел, ориентировка на листе бумаги)** | 1.Совершенствование умения считать в прямом и обратном порядке.  2. Продолжать знакомить детей с составом чисел из двух меньших в пределах первого десятка.  3. Совершенствовать знания о соседях чисел, развивать быстроту мышления.  4. Совершенствовать умение составлять и решать простейшие задачи.  5. Совершенствовать умение ориентироваться на страницах в клетку. | Игровая мотивация (игра «Считай, не ошибись»)  *Игра на внимание за 2 минут повтори по образцу*  Практический:  «Составление состава чисел на математических весах»  *Физкультминутка*  Игра «Придумай задачу»  Написание цифр | STEM оборудование  (математические весы)  (Веселый счет)    Игра Воскобовича  «Игровизор» |
|  |  |  |  |  |  |
| **7** | **1 неделя** | **«Цветы для королевы**  **(величина, логика, время, форма)** | 1.Продолжать совершенствование умения детей считать в прямом и обратном порядке.  2. Совершенствовать умение составлять цветок из LEGO конструктора, развивать умение строить по схеме, называть и сравнивать количество используемых деталей.  3. Продолжить знакомить детей с часами, их назначением и строение, развивать умение ориентироваться во времени по часам.  4. Совершенствовать умение ориентироваться на страницах в клетку | Игровая мотивация (полет в королевство)  *Игра на внимание*  *(нарисуй по точкам)*  Практический:  «Цветок для королевы»  *Нейрогимнастика*    «Когда это бывает?»  Геометрические фигуры | LEGO конструктор и схема цветка  Игра Воскобовича  «Игровизор» |
| **2 неделя** | **«Поможем звездочету»**  **(состав чисел, ориентировка на листе бумаги)** | 1.Совершенствование умения считать в прямом и обратном порядке.  2. Продолжать знакомить детей с составом чисел из двух меньших в пределах первого десятка.  3. Совершенствовать знания о соседях чисел, развивать быстроту мышления.  4. Совершенствовать умение составлять и решать простейшие задачи.  5. Совершенствовать умение собирать изображение Колумбово яйцо на время | Игровая мотивация (игра «Считай, не ошибись»)  *Игра на внимание за 2 минут повтори по образцу*  Практический:  «Составление состава чисел на математических весах»  *Физкультминутка*  Игра «Придумай задачу»  Написание цифр | STEM оборудование  (математические весы)  (Веселый счет)    Колумбово Яйцо |
| **3 неделя** | **«Художники страны Математики»**  **(форма, количество, ориентировка в пространстве)** | 1.Совершенствование умения считать в прямом и обратном порядке.  2. Совершенствовать умение детей ориентировать в пространстве и листе бумаги. Закрепить понятие «ряд», «слева – справа»  3. Совершенствовать умение работать в группах, договариваться на счет совместных продуктивных действиях (развивать самостоятельность и инициативность); побуждать называть какие и сколько фигур использовали в своей постройке.  3. Совершенствовать умение рисовать , не отрывая руки | Игровая мотивация (полет на ракете в страну Математики)  *Игра на внимание за 2 минут вычеркнуть парные картинки*  Практический  игра «Запомни и положи»  *Нейрогимнастика*  «Королевство Математики»  Нарисуй двумя руками | STEM оборудование  (Геометрические блоки) |
| **4 неделя** | **«Возвращение птиц»**  **(логика, ориентировка в пространстве)** | 1.Продолжать совершенствование умения детей ориентироваться в днях недели  2. Совершенствовать умение составлять изображение птиц из частей, опираясь на схему.  3. Развивать умение составлять и решать простейшие задачи  4. Развивать умение договариваться о совместных продуктивных действиях  5. Совершенствовать умение ориентироваться на страницах в клетку | Игровая мотивация (игра «Мяч бросай – на вопрос мой отвечай»)  *Игра на внимание за 2 минуты,*  *раскрась по образцу»*  Практический:  «Собери птицу»  «Веселые задачки»  *Физкультминутка*  «Придумайте картинку»  Написание цифр | Мяч  Колумбово  яйцо  STEM оборудование  (Веселый счет)  «Палочки Геостикс»  Игра Воскобовича  «Игровизор» |
|  |  |  |  |  |  |
| **8** | **1 неделя** | **«Жители страны Математики»**  **(цифры и счет, ориентировка в пространстве)** | 1.Продолжать совершенствовать умения считать в прямом и обратном порядке.  **2.**  Развивать умение договариваться с другими детьми, правильно задавать вопросы, считаться с мнением других, отстаивать своё мнение  3. Совершенствовать знания о составе чисел, их месте в числовом ряду, развивать логическое мышление  4. Совершенствовать умение ориентироваться на страницах в клетку. | Игровая мотивация (игра «Считай, не ошибись»)  *Игра на внимание за 2 минут повтори по образцу*  Практический:  Игра «Считай, запоминай»  *Физкультминутка*  Игра «Разложи цифры по порядку»  «Убери цифры по заданию»  Графический диктант | Палочки Кьюзинера    Игра Воскобовича  «Игровизор» |
| **2 неделя** | **«Поможем звездочету»**  **(состав чисел, ориентировка на листе бумаги)** | 1.Совершенствование умения считать в прямом и обратном порядке.  2. Продолжать знакомить детей с составом чисел из двух меньших в пределах первого десятка.  3. Совершенствовать знания о соседях чисел, развивать быстроту мышления.  4. Совершенствовать умение составлять и решать простейшие задачи.  5. Совершенствовать умение собирать изображение танграма на время | Игровая мотивация (игра «Считай, не ошибись»)  *Игра на внимание за 2 минут (штриховка)*  Практический:  «Составление состава чисел на математических весах»  *Физкультминутка*  Игра «Придумай задачу» | STEM оборудование  (математические весы)  (Веселый счет)    танграм |
| **3 неделя** | **«Берегите деревья»**  **(величина, логика, время, форма)** | 1.Продолжать совершенствование умения детей считать в прямом и обратном порядке.  2. Совершенствовать умение составлять дерево из LEGO конструктора, развивать умение строить по схеме, называть и сравнивать количество используемых деталей.  3. Продолжить знакомить детей с часами, их назначением и строение, развивать умение ориентироваться во времени по часам.  4. Совершенствовать умение ориентироваться на страницах в клетку | Игровая мотивация (полет в королевство)  *Игра на внимание*  *(нарисуй по точкам)*  Практический:  «Чудо - дерево»  *Нейрогимнастика*    «Сколько будет через…?»  Графический диктант | LEGO конструктор и схема дерева    Игра Воскобовича  «Игровизор» |
| **4 неделя** | **«Разноцветный ковер - самолет»**  **(цвет, величина, форма, ориентировка в пространстве)** | 1.Продолжать совершенствование умения считать в прямом и обратном порядке.  2. Совершенствовать умение группировать предметы и продолжать ряд  3. Развивать умение определять лишний предмет в ряду, аргументироваться свое решение  4. Развивать логическое мышление  5. Совершенствовать умение ориентироваться по схеме, закреплять понятие «ряд» | Игровая мотивация (игра «Считай, не ошибись»)  *Игра с волчками*  Практический:  «Продолжи ряд»  *Физкультминутка*  «Четвертый лишний»  «Веселые задачки»  «Сложи узор» (по желанию детей) | Волчки  STEM оборудование  (Геометрические блоки)  Кубики Никитина |
|  |  |  |  |  |  |
| **9** | **1 неделя** | **«Волшебное превращение»**  **(цвет, величина, форма, ориентировка в пространстве)** | 1.Продолжать совершенствование умения считать в прямом и обратном порядке.  2. Совершенствовать умение ориентироваться по схеме  3. Развивать умение строить башню по образцу из камешков за определённое время  4. Развивать самостоятельность и инициативность при выборе схем.  4. Совершенствовать умение ориентироваться по схеме, закреплять понятие «ряд» | Игровая мотивация (игра «Считай, не ошибись»)  *Игра с волчками*  Практический:  «Составь кого захочешь»»  *Физкультминутка*  «Башенка»  «Сложи узор» (по желанию детей) | Волчки  Игровой Квадрат Воскобовича  STEM оборудование  (радужные камешки)  Кубики Никитина |
| **2 неделя** | **«Скоро в школу»**  **(состав чисел, ориентировка на листе бумаги)** | 1.Совершенствование умения считать в прямом и обратном порядке.  2. Продолжать знакомить детей с составом чисел из двух меньших в пределах первого десятка.  3. Совершенствовать знания о соседях чисел, развивать быстроту мышления.  4. Совершенствовать умение составлять и решать простейшие задачи.  5. Совершенствовать умение ориентироваться на страницах в клетку. | Игровая мотивация (игра «Считай, не ошибись»)  *Игра на внимание за 2 минут повтори по образцу*  Практический:  «Составление состава чисел при помощи палочек Кьюзинера»  *Физкультминутка*  Игра «Придумай задачу»  Написание цифр | Палочки Кьюзинера  STEM оборудование  (Веселый счет)    Игра Воскобовича  «Игровизор» |
| **3 неделя** | **«Олимпиада в стране Математики»** | 1.Совершенствовать умение слушать и правильно выполнять задания.  2. Закреплять знания детей о числовом ряде, развивать быстроту мышления.  3. Совершенствовать умение продолжать ряд из геометрических фигур.  4. Совершенствовать умение выклады-вать узор по схеме , развивать самостоятельность и инициативу при выборе схемы и оборудования.  5. Совершенствовать вычислительные навыки. | Самостоятельное выполнение задания | Бланки с заданиями  STEM оборудование  Радужные камешки  Геометрические блоки  Математический планшет  Блоки Дьенеша  Палочки кьюзинера |
| **4 неделя** | **Итоговая диагностика** | **Подведение итогов** |  |  |

**3.3. Диагностический инструментарий**

Диагностические задания разработаны в соответствии с методиками Р.Немова,Д.Векслера, Н.Вераксы.

Результативность программы отслеживается в ходе проведения педагогического мониторинга, который предусматривает выявление уровня развития познавательных процессов.

*Задание №1. Развитие внимания*

Ребёнку показывается рисунок с изображением знакомых предметов. По сигналу «Начинай», он по строчкам этого рисунка начнет искать и зачеркивать те предметы, которые назвал педагог. Искать и зачеркивать названные предметы необходимо до тех пор, пока педагог не скажет слово «Стоп».

Ребенок работает 2,5 мин, в течение которых пять раз подряд (через каждые 30 сек) ему говорят слова «стоп» и «начинай».

Задание оценивается по трехбалльной системе.

Уровень: 1 балл - критерий не проявляется; 2 балла – критерий проявляется частично; 3 балла – критерий проявляется (согласно норме).

*Задание №2. Развитие памяти*

Ребенку предлагается рассмотреть 10 картинок или предметов. А затем назвать 5-6 из них. Задание оценивается по трехбалльной системе. Уровень: 1 балл - задание не выполнено, 2 балла – задание выполнено с помощью взрослого; 3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

*Задание №3. Развитие восприятия*

Педагог объясняет ребёнку, что ему будут показаны несколько контурных рисунков, в которых как бы «спрятаны» многие известные ему предметы. Далее представляет рисунки по очереди и просит последовательно назвать очертания всех предметов, «спрятанных» в трех его частях: 1, 2 и 3. Время выполнения 25 секунд.

Задание оценивается по трехбалльной системе. Уровень 1 балл – за время больше 45 сек. ребенок не смог решить задачу по поиску и названию всех 14 предметов, «спрятанных» в трех частях рисунка. 35 2 балла – ребенок назвал все 14 предметов, затратив на их поиск от 21 до 30 сек. 3 балла – ребенок назвал все 14 предметов, очертания которых имеются на всех трех рисунках, затратив на это меньше чем 20 сек

*Задание №4. Развитие воображения*

Ребенку предлагается выполнить задание «Дорисуй элемент»,

Задание оценивается по трехбалльной системе. Уровень: 1 балл - задание не выполнено. 2 балла – задание выполнено с помощью взрослого или не полностью. 3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

*Задание №5. Развитие мышления*

Ребенку предлагается выполнить ряд заданий:

1. «Чего не хватает на рисунке?»

2. «Что лишнее на рисунке?»

3. «Раздели на группы, и назови одним словом»

4. «Сложи картинку»

5. «Что перепутал художник?»

6 «Заплатки к коврикам»

7. «Что сначала, что потом?»

Оценивание проходит по трехбалльной системе. Уровень: 1 балл - задание не выполнено, 2 балла – задание выполнено с помощью взрослого; 3 балла – задание выполнено правильно и самостоятельно.

Данная диагностика носит рекомендательный характер, позволяет оценить общий уровень развития познавательных процессов дошкольников. Все результаты заносятся в сводную таблицу в начале и в конце года. Сравнение первоначальных и итоговых результатов позволяет оценить уровень усвоения программного материала на каждом этапе реализации программы.

*Высокий уровень (от 29 до 33 баллов):* Дошкольник может концентрировать внимание на одном объекте достаточно продолжительное время, высокий темп выполнения заданий, незначительные ошибки в решении задач. Запоминает и называет 5-6 картинок из 10. Воспринимает и называет очертания всех предметов за определённое время. Самостоятельно изменяет, дорисовывая, предмету недостающий элемент, создавая на этой основе относительно новый образ. Правильно, без ошибок выполняет все задания.

*Средний уровень (от 22 до 28 баллов):* Ребёнок не удерживает внимание в течение всего выполнения задания, отвлекается. Запоминает и называет 3-4 картинки. Называет очертания всех предметов за 30 сек. Видоизменяет предметы с небольшой помощью взрослого.

*Низкий уровень (ниже 11 баллов):* Ребёнок не воспринимает инструкции взрослого, не может сконцентрироваться на задании.

# 3. Организационный раздел

**3.1 Материально-техническое обеспечение программы**

Для эффективной реализации Программы необходимо иметь:

1. Цветные счётные палочки.

2. Палочки Кюизенера.

3. Логические блоки Дьенеша.

4. Занимательный и познавательный математический материал.

5. Игры Никитина: «Сложи узор»; «Сложи квадрат», «Точечки»

6. Игры-головоломки «Танграм», «Колумбово яйцо».

7. Игры Воскобовича: «Игровой квадрат», «Игровизор»

8. STEAM оборудования для математического развития: «Радужные камешки», «Геометрические блоки», «Палочки Геостикс», «Математический планшет», «Математические весы», «Веселый счет»

9. Су-Джок мячики, волчки

10. Ноутбук.

11. Магнитная дока.

# 3.2. Кадровые условия реализации Программы

**З**анятия по Программе проводят: старший воспитатель Вязовская Жанна Геннадьевна ( педагог высшей квалификационной категории), воспитатель Гомаз Оксана Сергеевна (педагог первой квалификационной категории)

**3.3 Список методической литературы**

1. Воскобович В.А. Развивающие игры. РИВ, 2009.

2. Лелявина Н.О., Финкельштейн Б.Б. Давайте вместе поиграем (набор игр с блоками Дьенеша) С-Пб, ООО Корвет, 2001.

3. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. – М.: Просвещение, 1985.

4. Никитин Б.П. Ступеньки творчества или развивающие игры – М.: Просвещение, 1990. 5. Новикова В.П., Л. И. Тихонова Л.И.Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера. Раздаточный материал от 3 до 7 лет, С-Пб, Детство-Пресс, 2008.

5. Столяр А.А. Давайте поиграем: Математические игры для детей 5—6 лет – М.:

6. Т. В. Волосовец, В. А. Маркова, С. А. Аверин . STEAM –образование детей дошкольного и младшего и младшего школьного возраста (Парциальная модульная программа развития интеллектуальных способностей в процессе познавательной деятельности

и вовлечения в научно-техническое творчество) Москва БИНОМ. Лаборатория знаний 2019

7. Интернет ресурсы