**Общество с ограниченной ответственностью**

**«Крылья»**

«Утверждаю»

Директор ООО «Крылья»

Логинов А.В.

Зам. директора Юстус Е.О.



****

«10\_»\_августа 2018 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА-**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«Развитие навыков чтения, письма и математике на основе вероятностного подхода к образованию»**

**(для детей 6- 11 лет)**

г. Нижний Новгород

2018 год

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

 Настоящая программа разработана в соответствии с законом Российской Федерации «Об образовании» ст. 75 «Дополнительное образование детей и взрослых направлено на формирование и развитие творческих способностей детей и взрослых, удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном и физическом совершенствовании, формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья, а также на организацию их свободного времени».

 Содержание Программы соответствует основным положениям возрастной психологии и дошкольной педагогики и построено с использованием принципов вероятностного образования, целью которого является формирование математического и языкового мышления, а также формирование внутренней мотивации ребёнка к чтению и письму.

 Изучив разные подходы к развитию речи, формированию навыков чтения, развитию математического мышления, внимания и памяти пришло решение, что наиболее интересной, учитывающей психологическое развитие детей является комплекс азартайнинговых технологий, автором которых является педагог мирового уровня, профессор, доктор психологических и кандидат философских наук А.М.Лобок. Программа разработана в диалоге с этой концепцией образования.

Концепция вероятностного образования опирается на особое понимание возрастных возможностей и потребностей дошкольников, описанное в классических психологических исследованиях Ж. Пиаже и Л.С. Выготского.

 При подготовке детей к школе необходимо опираться на природную тягу детей к познанию и на уникальность личности и опыта каждого ребенка. Через творчество, игры и диалог помогать детям научиться выражать себя с помощью универсальных инструментов - письменной речи и математики. Глубинная мотивация к письму в шести-семилетнем возрасте состоит в принципиальной возможности письменного самовыражения ребенка, в возможности увидеть и сохранить собственную, постоянно ускользающую мысль или свой поэтический образ.

 Цель программы – формирование основ математического мышления, интуитивной грамотности, внутренней потребности в чтении и письме.

 Основной принцип этого подхода -"Не навреди". Развитие не должно быть ранним, не должно быть избыточным - оно должно быть своевременным и достаточным. И наша главная задача - реализовывать этот принцип на каждом занятии с детьми.

Поскольку вероятностный подход к образованию принципиально не предполагает движение детей по заранее заданному маршруту (программе), то употребление слова «программа» в данном документе очень условно.

 Базовые принципы занятий:

1. Использование в качестве материала для работы с родным (русским) языком высказываний, текстов, предложений, порожденных исключительно детьми данной группы.

2. Обучение чтению идёт от фразы к слову, от слова к букве, поскольку не существует в культуре чтения буквы вне слова, а слова вне предложения или контекста. Слово с самого начала обучения чтению встроено в смысловое поле, порожденное самим ребенком. Обучение чтению идет по индивидуальной вероятностной траектории, так же, как тогда, когда ребенок учился говорить.

3. Обучение математике основано на формировании математических образов. Мышление ребенка 6-10 лет, а значит и предшкольника, принципиально допонятийно. Математический образ является основной допонятийной математической структурой, которая позволяет ребенку вступить в понимающий диалог с миром глубочайших математических абстракций на принципиально допонятийном уровне.

4. Занятие проходит по незапланированной траектории, но с четким удержанием стратегических границ урока. Условно говоря, чтобы мы с детьми ни делали на занятии, мы продолжаем идти в глубину языка, продолжаем идти в глубину математики, в глубину самих себя.

5. Реализация здоровье сберегающего принципа осуществляется в большей степени за счет само актуализации ребенка на уроке, то есть когда ребенок вытаскивает из себя глубинные возможности и их актуализует, глубинное делаете явным. Также в процессе выполнения учебных заданий, дети большую часть занятия имеют право свободно перемещаться по классной комнате; многие учебные задания непосредственно связаны с двигательной активностью детей.

 Планируемые результаты:

 - Сформировать основы математического мышления, интуитивной грамотности, внутренней потребности в чтении и письме.

 - Сформировать и развить у учащихся творческие способности удовлетворяющие их индивидуальные потребности в интеллектуальном, нравственном и физическом совершенствовании

 Организационно-педагогические условия:

- форма обучения – очная;

- срок реализации программы –9 месяцев по 2,5 часа 3 раза в неделю

-общее кол-во часов 270

-категория обучающихся- дети от 6 до 11 лет.

-кол-во в группах от 4 до 8 человек

 Формы аттестации:

-промежуточная аттестация

- итоговая контрольная работа в форме экзамена по окончании программы.

Система оценивания:

Процент выполнения 80-100% оценка5, 79-60% оценка 4,59-40% оценка 3, 39-0% оценка2

Материально-техническое оснащение:

учебный класс, оснащенный ученическими столами, ученическими стульями, доской, фломастерами, ватманами, карандашами, настольными играми, математическими карточками, методическими пособиями, ручками, ластиками, мелом, бумагой А4, тетрадями в клеточку.

**Учебный план**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Наименование разделов и тем | Кол-во часов | В том числе | Форма промежуточной аттестации |
| лекции | практика |
| 1. | Блок по работе с детскими высказываниями. |  75  | 10 | 65 |  |
| 2. | Блок по языковой работе с обучающими играми: «Лингвистический архикард», «Азбука смыслов», «Шрифтомагия» | 60 | 10 | 50 | тестирование |
| 3 | Математический блок на базе игры «Архикард» |  70  | 15 | 55 |  |
| 4 | Математический блок на базе игры «Магнематика» | 60 | 10 | 50 |  |
| 5 | Консультации | 3 | 3 |  |  |
| 6 | Итоговая аттестация | 2 | 2 |  | Контрольная работа |
|  | **ИТОГО** | 270 | 50 | 220 |  |

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**Раздел I. Блок по работе с детскими высказываниями**

Тема 1.1. Записывание учителем (мелом на доске или стене, фломастером на листах ватмана, или ручкой на А4 и др. способы.) интересных детских высказываний, появившихся в случайно сложившейся ситуации или в ситуации, организованной учителем.

Тема 1.2. Поиск предложения или части предложения среди записанных, сначала по принципу угадайки, а со временем по узнаванию графики.

Тема 1.3. Записывание вновь появившихся детских предложений. Вспоминание авторов текстов, записанных на предыдущем занятии.

Тема 1.4. Поиск конкретных слов в предложении по принципу угадайки

Тема 1.5. Поиск одинаковых слов в разных предложениях (узнавание по начертанию слова).

Тема 1.6. Поиск одинаковых частей слова в разных словах и предложениях.

Тема 1.7. Поиск конкретной буквы в предложении.

Тема 1.8. Поиск всех одинаковых букв в предложении (например, всех букв «о», или всех букв «м»)

Тема 1.9. Поиск слов (по принципу угадайки и по узнаванию графики) в знакомом предложении. Восстановление порядка слов в этом предложении, если каждое слово записано на отдельном листе А4: например, разложив листы в нужном порядке на столе или на полу; или прыгая/шагая в нужном порядке с одного слова на другое, если листы со словами разложены на полу вразнобой.

Тема 1.10. Записывание по желанию детей собственных фраз и текстов. Подписывание названий к рисункам или сочиненных к рисунку предложений.

Тема 1.11. Многократное записывание одной и той же буквы одним быстрым движением, крупно, на листе А4, каждая буква на отдельном листе, опираясь зрительно на классический образец. В результате такой работы создаётся некая особая собственная эстетика буквы, исчезает страх перед «написать неправильно».

**Раздел II . Блок по языковой работе с обучающими играми: «Лингвистический архикард», «Азбука смыслов», «Шрифтомагия»**

Тема 2.1.«Шрифтомагия» (далее «Ш»). Игра на узнавание букв. Из набора букв, написанных разными шрифтами выбрать все буквы «р» (это может быть любая другая буква)

Тема 2.2. «Ш». (В эту игру можно играть и с карточками «Лингвистического архикарда» - далее «Л.а» - и с любым имеющимся набором букв) Вытащить не глядя любую букву и придумать с ней слово. Буква может стоять на любом месте, необязательно на первом. Слово может быть любой частью речи, даже вспомогательной, и в любой форме, необязательно в начальной. Доказательством существования слова является сочиненное с этим словом предложение, где слово стоит в той форме, в которой придумано. (Интересные предложения записываются. См. блок 1.)

Тема 2.3.«Ш» или «Л.а». Вытащить не глядя две буквы и придумать слово, в написании которого используются обе. Слово обязательно включить в предложение. («Придумай что-нибудь с этим словом!») Позже можно перейти к придумыванию слов включающих и большее количество букв, но это зависит от возможностей детей конкретной группы.

Тема 2.4. «Л.а». Распределив все карточки «Л.а» между детьми или командами (правил распределения карт существует очень много), соревнуемся, кому удастся составить больше слов из выигранных букв. Слово принимается только внутри предложения. (Здесь тоже множество вариантов правил, как составлять слова и предложения. Например, одну и ту же букву либо можно, либо нельзя использовать в разных словах. С каждым словом придумываем отдельное предложение, либо все сложенные слова должны встретиться в одном предложении. Возможны различные комбинации этих правил)

Тема 2.5. «Ш» или «Л.а». Кто (или какая команда) быстрей соберет заданное слово, и у кого (или в какой команде) получится самое интересное предложение с этим словом.

Тема 2.6. «Азбука смыслов» (далее «А.с») Ведущий задумывает слово, которое явно присутствует на имеющемся в комплекте игры игровом поле (полем может стать любая художественная репродукция, книжная иллюстрация и т.п.) и выкладывает букву, которая есть в записи задуманного слова. Остальные пытаются отгадать, перебирая подходящие варианты. Ведущий может делать такие подсказки: добавлять ещё одну букву, сужать территорию на игровом поле, где следует искать отгадку, указывать в каком порядке открытые буквы расположены в слове и указывать количество недостающих букв между уже открытыми. Кто угадал задуманное слово и сочинил с ним предложение, становится ведущим.

Тема 2.7. Технологии по научению считать и формированию математического мышление, на основе создания математических образов.

**Раздел III Математический блок на базе игры «Архикард»**

Тема 3.1.Все карты лежат в куче рубашкой вверх. Все одновременно тянут по одной карте, называя вслух выпавшее число. Все карты забирает тот, у кого самое большое Если у нескольких игроков одинаковые самые большие числа, то банк разыгрывают только они («спорят»). Например, у трех человек "4", а у остальных меньше, то повторно тянут только эти трое. И все карты забирает тот, у кого из спорящих ниабольшее число. И так, пока не кончатся все карты. Выигрывает тот, у кого больше всех очков на выигранных картах. (На основе зрительного образа числа дети легко учатся сравнению чисел. Сложение чисел при подсчете выигранных баллов производится учителем особым образом с публичным комментарием своих действий: сначала карточки классифицируются по количеству закрашенных клеток, затем из них собираются десятки и подсчитывается количество целых десятков и прибавляются оставшиеся единицы. Таким образом, дети непроизвольно осваивают счет в пределах первой сотни)

Тема 3.2. Карты лежат в куче, рубашкой вверх. Все по очереди тянут по одной карте, если число на карточке делится без остатка на 2, то карта сбрасывается в отбой, если не делится, то остается на руках. Снова все тянут по одной карте. Теперь делиться на 2 должна сумма всех очков на всех картах игрока, которые у него на руках. То есть сбросить в отбой можно либо все карты, либо ни одной. И так до тех пор, пока не кончатся все карты в куче. Оставшиеся на руках очки записываются как штрафные. Игру повторяют несколько раз, договорившись вначале о количестве конов. Выигрывает тот, у кого после всех конов, меньше всех штрафа. (так же можно играть, сбрасывая числа, которые делятся на 3, на 4, на 5 и т.д.) Термин «делится на 2» дошкольникам объясняется так: закрашенные клеточки можно разделить на две равные части так, что при этом ни одну клеточку не придется разрезать пополам. И эти две равные части с можно на карточках продемонстрировать детям, доведя понимание термина до очевидности.

Тема 3.3. Карты лежат в куче, рубашкой вверх. Все по очереди тянут по одной карте, потом по второй, потом по третьей и т. д., но как только на руках окажутся карты, из которых можно сложить число 5, эти карты складывают отдельной стопочкой около себя. Когда карты в куче заканчиваются, считаем, кому удалось собрать больше стопок-пятерок. (Также можно собирать стопки-шестерки, стопки –семерки и тд)

Тема 3.4. Счет также встроен во многие лингвистические игры. Так за каждое придуманное слово дается столько очков, сколько букв в этом слове. Подсчет публично ведет учитель, комментируя свои действия. Так дети знакомятся со способом сложения чисел столбиком, а некоторые и осваивают его.

Тема 3.5. Складывание из карточек "Архикарда" фигурок, изображенных на карточках.

.

Тема 3.6. Складывание из карточек своих фигурок и зарисовывание их в тетради в клеточку. Затем по этим рисункам другие дети восстанавливают фигуру.

Тема 3.7. Рисование фигурок с карточек по памяти и цифровая подпись к рисунку.

Тема 3.8. Рисование новых придуманных фигур, состоящих из фигурок «Архикарда», и описание полученной фигуры с помощью цифр и знака «плюс», котрый естественно воспринимается детьми как знак сложения.

Тема 3.9. Использование знака «равно» для соединения фигур, имеющих равную площадь и записей, сделанных к разным фигурам, состоящим из одинакового количества клеток. И ребёнку становится очевиден смысл знака «равно».

Использование карточек из «Архикарда» как инструмент для измерения площадей в квадратных сантиметрах и долях квадратного сантиметра.

Выкладывание из карточек квадратного дециметра, а из нескольких комплектов «Архикарда» - квадратного метра.

**Раздел IV Математический блок на базе игры «Магнематика»**

Тема 4.1. Копирование фигур, сложенных из элементов «Магнематики» (далее «М») учителем или другими детьми. Копирование с учетом (или без него) положения фигуры в заданном квадрате.

Тема 4.2. Выкладывание фигур, симметричных данной.

Тема 4.3. Измерение площадей сложенных из элементов «М» фигур путём подсчета количества использованных квадратных сантиметров с предварительным предположением этого и дальнейшим сравниванием предположения с фактическим результатом.

Тема 4.4. Аналогично, с композицией из фигур.

Тема 4.5. Выкладывание с помощью квадратных сантиметров числовых последовательностей (сначала учителем, затем учениками), их угадывание другими детьми и цифровая запись.

Тема 4.6. Выкладывание фигур из элементов разного цвета и цифровое описание фигуры, рассматривая цветные кусочки в качестве слагаемых. Разные варианты правильного описания соединяем знаком «равно»

Тема 4.7. Выкладывание фигур по цифровому описанию, сделанному другими детьми.

Тема 4.8. Работа с прямоугольными фигурами и их описание с помощью знака «умножить»

Тема 4.9. Выделение прямоугольных элементов в сложной фигуре и цифровое описание площади этой фигуры с помощью знаков «+» и «х».

Тема 4.10. Выкладывание придуманных фигур, состоящих из фигурок «Архикарда», и описание полученной фигуры с помощью цифр и знака «плюс», который очень естественно воспринимается детьми как знак сложения

**МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ**

**Список литературы**

1. Лобок А.М. Другая математика. – ж. «Школьные технологии» №6 1998г.

2. Лобок А.М Вероятностный мир - Екатеринбург. 2001 г. (Министерство образования Российской Федерации. Автономная некоммерческая образовательная организация. Институт образовательной политики «Эврика» . Федеральная экспериментальная площадка МОУ гимназия № 94 г. Екатеринбурга)

3. Воронцова И. В., Россинская А. Н., Лобок А. М. Наука ученичества или обратная сторона дидактики. Издательство: Библиомир, 2017 г.

4. Лобок А.М. Искусство читать неправильно – «Первое сентября» №64 2003г.

5. Амонашвили Ш.А. Основы гуманной педагогики. Как любить детей. -М.: Просвещение 1991

6. Амонашвили Ш.А. Размышления о гуманной педагогике. изд.дом Шалвы Амонашвили.-М.:1996.

7. Тубельский А.Н. Школа будущего, построенная вместе с детьми/ А.Н. Тубельский; по ред. А.Русакова.- М.: Первое сентября,2012

8. Соловейчик С.Л. Педагогика для всех.-2-е изд.-М.: Издательство «Первое сентября»,2000.

9. Амонашвили Ш.А. Как живете дети? Кн. для учителя.- 2-е изд.-М.: Просвещение 1991.-175 с:

10. Кузнецова А.И., Ефремова Т.Ф. Словарь морфем русского языка: Ок.52000 слов-М.: Рус.яз.,1986.-1136

11. Ушаков Д. Н. Орфографический словарь/Д. Н. Ушаков, С.Е. Крюков,-60-е изд., стереотип.-М.: Дрофа, 2018.