

Управление образования администрации города Комсомольска-на- Амуре

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад комбинированного вида № 100

**«Принята»**  
Педагогическим советом  
Протокол № 1 от 28.08.2024



**«Утверждена»**  
Заведующий МДОУ  
/К.В. Остроумова/  
Приказ № 46 от 28.08.2024

**«Согласованно»**  
Зам. зав. по ВМР  
/А.В. Усяева/  
26.08.2024 г.

**АДАптированная дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
социально-педагогической направленности  
«ЛОГИК»**

Программа рассчитана на детей 5-7 лет  
Срок реализации: 2 года  
Год разработки: 2021

Автор-составитель: Петрова Н.В.,  
Лукиянова А.Д.,  
воспитатели МДОУ д/с  
комбинированного вида № 100

г. Комсомольск-на-Амуре  
2024г.

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>1.</b>	<b>Комплекс основных характеристик программы</b>	
1.1.	Пояснительная записка	3
1.2.	Цель и задачи программы	8
1.3.	Учебный план	9
1.4.	Календарный учебный график	
1.4.1	Календарный учебный график – первый год обучения	10
1.4.2.	Календарный учебный график – второй год обучения	12
1.5.	Содержание программы	13
1.6.	Планируемые результаты	27
<b>2.</b>	<b>Комплекс организационно-педагогических условий</b>	
2.1.	Формы организации образовательного процесса	28
2.2.	Материально-техническое обеспечение	29
2.3.	Методическое обеспечение	30
2.4.	Формы представления результатов	34
2.5.	Формы мониторинга освоения программы	34
2.6.	Оценочные материалы	35
<b>3.</b>	<b>Список источников</b>	42

# 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК

## 1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

Адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа социально-гуманитарной направленности «Логик» реализуется на базе МДОУ детского сада комбинированного вида № 100.

**Направленность программы:** социально - гуманитарная. Программа направлена на развитие логического мышления у детей старшего дошкольного возраста.

**Программа разработана в соответствии с нормативными документами:**

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологических требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденными постановлением главного санитарного врача от 28.09.2020 № 28.
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 N 2 "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания" (вместе с "СанПиН 1.2.3685-21. Санитарные правила и нормы...") (Зарегистрировано в Минюсте России 29.01.2021 N 62296)
- Постановление Правительства РФ «Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг» от 15.09.2020г. № 1441.
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- «Положение о дополнительной общеобразовательной программе, реализуемой в Хабаровском крае», утвержденного приказом краевого государственного автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр развития творчества детей) Региональный модельный центр дополнительного образования детей Хабаровского края)» от 26 сентября 2019 г. № 383П.

Данная программа предусматривает развитие логического мышления у детей 5-7 лет. Используются самые разнообразные виды работ с учетом постепенного повышения сложности, способствующие развитию мелкой моторики, мыслительных процессов и овладению навыками учебной деятельности, что позволяет ребенку без перегрузки, с учетом индивидуальных особенностей подготовиться к этому роду деятельности.

### **Актуальность.**

Развитие логического мышления у детей дошкольного возраста – одна из актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают учебный материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Навыки, умения, приобретенные ребенком в дошкольный период, будут служить фундаментом для получения знаний и развития способностей в старшем возрасте – в школе. И важнейшим среди этих навыков является навык логического мышления, способность «действовать в уме». Ребенку, не овладевшему приемами логического мышления, труднее будет решать задачи, выполнение упражнений потребует больших затрат времени и сил. Овладев логическими операциями, ребенок будет более внимательным, научится мыслить ясно и четко, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы. Работая с дошкольниками над развитием логического мышления, особое внимание необходимо уделять развитию мыслительных операций. Мыслительные операции являются инструментом познания человеком окружающей действительности. При организации специальной развивающей работы над формированием и развитием логических приемов мышления наблюдается значительное повышение результативности этого процесса независимо от исходного уровня развития ребенка. Конкретных (разработанных) программ для развития мыслительных операций у детей среднего дошкольного возраста, недостаточно, в программу дополнительного образования социально-педагогической направленности «Логик». Где одним из необходимых условий успешного развития и обучения является системность, то есть система специальных игр и упражнений с последовательно развивающимся и усложняющимся содержанием, с дидактическими задачами, игровыми действиями и правилами.

В чём же заключается **новизна** и каковы основные принципы работы с развивающими логическими играми?

**Новизна** заключается в том, что материал занятий излагается в игровой форме. Знания по теории ребёнок получает в контексте практического применения данного дидактического материала. Все 64 занятия обязательно проводятся с использованием дидактических, развивающих игр, игр в движении, физкультминуток и пальчиковых упражнений.

Весь комплекс заданий с дидактическим материалом – это длинная интеллектуальная **лестница**, а сами игры и упражнения – ее **ступеньки**.

Основные *принципы* работы с развивающими логическими играми:

- совмещение элементов игры и учения, переход от игр-забав через игры-задачи к учебно - познавательной деятельности;
- постепенное усложнение обучающих задач и условий игры;
- повышение умственной активности ребёнка, формирование вербального и невербального общения ребёнка в игровой деятельности;
- единство обучающих и воспитательных воздействий.

Необходимо помочь ребенку подняться на каждую ступеньку, «перерасти» эту ступеньку и бежать по лесенке вперед и вперед.

С самого рождения ребенок постепенно овладевает социальным опытом через общение со взрослыми, через игрушки и предметы, окружающие его, через игры и через речь, самостоятельно постичь суть окружающего мира. Задача эта непосильна для ребенка. Первые шаги в его социализации совершаются при помощи взрослого. В связи с этим возникает важная проблема – проблема общения ребенка с другими детьми и роль этого общения в психическом, умственном развитии детей на разных ступенях.

### **Педагогическая целесообразность**

Данная образовательная программа *педагогически целесообразна*, так как в процессе ее реализации, обучающиеся овладевают знаниями, умениями, навыками, дети легко решают логические задачи на разбиение по свойствам. У детей вырабатывается умение выявлять в объектах разнообразные свойства, называть их, адекватно обозначать словом их отсутствие,

абстрагировать и удерживать в памяти одно, одновременно два, три или четыре свойства.

Педагогическая целесообразность программы обусловлена ещё и тем, что занятия кружка «Логик» укрепляют интерес к математике, улучшают физическое развитие (физкультминутки, пальчиковые упражнения, прыжки, приседания, хлопки, наклоны, отбивание мяча и т.д.) и эмоциональное состояние детей; развивают гибкость, ловкость, быстроту и координацию движений; способствуют формированию интереса к логике и информатике.

**Программа предназначена для работы с детьми 5 – 7 лет.**

**Срок реализации программы – 2 учебных года.**

1-ый год – для детей 5-6 лет

2-ой год – для детей 6-7 лет

**Форма обучения – подгрупповая (до 5 человек).**

**Количество занятий:**

**Для детей 5-6 лет:** 32 занятия в год; 1 занятие в неделю, длительность одного занятия 25 минут.

**Для детей 6-7 лет:** 32 занятия в год; 1 занятие в неделю, длительность одного занятия 30 минут.

### **Возрастные особенности детей от 5 до 6 лет**

Дети шестого года жизни могут распределять роли до начала игры и строить свое поведение, придерживаясь роли. Игровое взаимодействие сопровождается речью, соответствующей и по содержанию, и интонационно взятой роли. Речь, сопровождающая реальные отношения детей, отличается от ролевой речи. Дети начинают осваивать социальные отношения и понимать подчиненность позиций в различных видах деятельности взрослых, одни роли становятся для них более привлекательными, чем другие. При распределении ролей могут возникать конфликты, связанные с субординацией ролевого поведения.

В старшем дошкольном возрасте продолжает развиваться образное мышление. Дети способны не только решить задачу в наглядном плане, но и

совершить преобразование объекта, указать, в какой последовательности объекты вступят во взаимодействие.

Продолжают развиваться устойчивость, распределение, переключаемость внимания. Наблюдается переход от непровольного к произвольному вниманию.

### **Возрастные особенности детей от 6 до 7 лет**

Продолжает развиваться восприятие, однако они не всегда могут одновременно учитывать несколько различных признаков.

Развивается образное мышление, однако воспроизведение метрических отношений затруднено.

Продолжают развиваться навыки обобщения и рассуждения, но они в значительной степени еще ограничиваются наглядными признаками ситуации.

Продолжает развиваться воображение.

Продолжает развиваться внимание дошкольников, оно становится более устойчивым и произвольным. В некоторых видах деятельности время произвольного сосредоточения достигает 30 минут. Ребенок этого возраста уже способен действовать по правилу, которое задается взрослым.

Объем памяти изменяется не существенно. Улучшается ее устойчивость. При этом для запоминания дети уже могут использовать несложные приемы и средства (в качестве подсказки могут выступать карточки или рисунки).

В этом возрасте дети способны рассуждать логически и устанавливать связи между объектами, что помогает им учиться их классифицировать. Они уже в состоянии планировать свою деятельность на определенный срок и ставить перед собой конкретные цели. При этом они также могут выполнять предложенные им задания. Способны манипулировать мелкими предметами, так как дети к 6 годам уже овладели мелкой моторикой.

Дети начинают всерьез относиться к сверстникам, что уменьшает их зависимость от взрослых. Задания и игры в этот период должны стать групповыми. В 6 лет дети уже сами организуют игры, поэтому особую важность приобретает умение договариваться.

В результате правильно организованной работы у дошкольников развиваются диалогическая и некоторые виды монологической речи.

К концу дошкольного возраста ребенок обладает высоким уровнем познавательного и личностного развития.

### **ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ**

<b>Показатели</b>	<b>5-6л.</b>	<b>6-7л.</b>
Мышление	Наглядно-образное, начало формирования образно-	Элементы логического, развиваются на основе наглядно-образного

	схематического	
Речь	Формирование планирующей функции речи	Развитие внутренней речи
Произвольность познавательных процессов	Развитие целенаправленного запоминания	Начало формирования произвольности как умения прилагать усилия и концентрировать процесс усвоения
Объект познания	Предметы и явления, непосредственно не воспринимаемые, нравственные нормы	Причинно-следственные связи между предметами и явлениями
Способ познания	Общение с взрослыми, сверстником, самостоятельная деятельность, экспериментирование	Самостоятельная деятельность, познавательное общение со взрослыми и сверстниками
Условия успешности	Собственный широкий кругозор, хорошо развитая речь	Собственный широкий кругозор, умелость в каком-либо деле
Формы общения	Внеситуативно-деловое + внеситуативно-личностное	Внеситуативно - личностное
Отношения со сверстниками	Углубление интереса как к партнеру по играм, так и предпочтение в общении	Собеседник, партнер деятельности
Наличие конфликтов со взрослыми	Источник информации, собеседник	Источник эмоциональной поддержки
Игровая деятельность	Усложнение игровых замыслов; длительные игровые объединения	Длительные игровые объединения; умения согласовывать свое поведение в соответствии с ролью

## 1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

**Цель данной программы** – развитие логического мышления у детей старшего дошкольного возраста.

### **Задачи программы:**

#### **Предметные:**

- учить составлять группу из отдельных предметов, разделять их по характерным признакам и назначению;
- учить соотносить схематическое изображение с реальными предметами;
- побуждать делать самостоятельные выводы;
- учить развернуто отвечать на вопросы, делать умозаключения;
- учить устанавливать причинно-следственные связи.



### **Метапредметные:**

- развитие мыслительных умений - сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать, абстрагировать, кодировать и декодировать информацию;
- развитие творческих способностей;
- развитие умения различать и называть в процессе моделирования геометрические фигуры, силуэты, предметы.

### **Личностные:**

- возможность сочетания самостоятельной деятельности детей и их разнообразного взаимодействия друг с другом при освоении математических понятий;
- воспитание и развитие ответственности, настойчивости, в преодолении трудностей, координацию движений глаз и мелкой моторики рук, действий самоконтроля и самооценки.

### **1.3. УЧЕБНЫЙ ПЛАН на 2 года обучения Старшая группа (5 – 6 лет)**

Название раздела	Количество часов			Формы промежуточного контроля
	Всего	Теория	Практика	
Знакомство с развивающими играми	3	1	2	Наблюдение, практическое задание, опрос
Волшебные блоки	13		13	
Цветные палочки	14		14	
Итоговое занятие	2	1	1	
Итого	32	2	30	

### **Подготовительная к школе группа (6 – 7 лет)**

Название раздела	Количество часов			Формы промежуточного контроля
	Всего	Теория	Практика	
Волшебные блоки	15		15	Наблюдение, практическое задание, опрос
Цветные палочки	15		15	
Итоговое занятие	2		2	
Итого	32		32	

## 1.4.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

### Первый год обучения (5 – 6 лет)

Месяц	Неделя Дата*	Тема занятия	Форма проведения	Количество часов	Форма контроля	Примечание (Номер занятия)
Октябрь	<b>Раздел 1. Знакомство с развивающими играми.</b>					
	1	Знакомство с Блоками Дьенеша.	Практическая работа, игра.	1	Наблюдение	1
	2	Знакомство с карточками, изображающими свойства фигур.	Практическая работа, игра.	1	Наблюдение	2
	3	Знакомство с палочками Кюизенера.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение	3
	<b>Раздел 2. «Волшебные блоки».</b>					
	4	Выявление и абстрагирование свойств.	Практическая работа	1	Наблюдение, практическое задание	4
	Ноябрь	1	Выявление и абстрагирование свойств.	Практическая работа	1	Наблюдение, практическое задание
2		Выявление и абстрагирование свойств.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	6
3		Выявление и абстрагирование свойств.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	7
4		Выявление и абстрагирование свойств.	Практическая работа	1	Наблюдение, практическое задание	8
5		Сравнение свойств.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	9
Декабрь	1	Сравнение свойств.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	10
	2	Сравнение свойств.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	11
	3	Сравнение свойств.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	12
	4	Сравнение свойств.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	13
Январь	1	Каникулы	-			
	2	Классификация, обобщение свойств.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	14
	3	Классификация, обобщение	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	15

		свойств.					
	4	Конструирование.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	16	
<b>Раздел 3. «Цветные палочки».</b>							
Февраль	1	Конструирование.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	17	
	2	Освоение эталонов цвета.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	18	
	3	Освоение эталонов цвета.	Открытое занятие	1	Наблюдение, практическое задание	19	
	4	Величина.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	20	
Март	1	Величина.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	21	
	2	Величина.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	22	
	3	Геометрические фигуры.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	23	
	4	Количество и счет.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	24	
Апрель	1	Количество и счет.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, опрос	25	
	2	Количество и счет.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, опрос	26	
	3	Количество и счет.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, опрос	27	
	4	Количество и счет.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, опрос	28	
Май	1	Измерение.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, опрос	29	
	2	Измерение.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, опрос	30	
	<b>Раздел 4. «Итоговое занятие».</b>						
	3	Итоговое занятие.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, опрос	31	
	4	Итоговое занятие.	Конкурс	1	Наблюдение, опрос	32	
<b>Всего</b>				<b>32</b>			

дата\* - заполняется по мере реализации программы

## 1.4.2. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

### Второй год обучения (6-7 лет)

Месяц	Неделя Дата*	Тема занятия	Форма проведения	Количество часов	Форма контроля	Примечание (Номер занятия)
Октябрь	<b>Раздел 1. «Волшебные блоки»</b>					
	1	Выявление и абстрагирование свойств.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение	1
	2	Выявление и абстрагирование свойств.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение	2
	3	Логические действия и операции.	Практическая работа	1	Наблюдение, практическое задание	3
	4	Логические действия и операции.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	4
Ноябрь	5	Логические действия и операции.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	5
	1	Логические действия и операции.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	6
	2	Логические действия и операции.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	7
	3	Логические действия и операции.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	8
Декабрь	4	Логические действия и операции.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	9
	1	Логические действия и операции.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	10
	2	Логические действия и операции.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	11
	3	Логические действия и операции.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	13
Январь	4	Логические действия и операции.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	14
	<b>Раздел 2. «Цветные палочки».</b>					
Январь	1	Каникулы	-			
	2	Конструирование.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	15

	3	Конструирование.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	16
	4	Конструирование.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	17
Февраль	1	Величина.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	18
	2	Количество и счет.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	19
	3	Количество и счет.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	20
	4	Количество и счет.	Открытое занятие	1	Наблюдение, практическое задание	21
Март	1	Количество и счет.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	22
	2	Количество и счет.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	23
	3	Количество и счет.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	24
	4	Время.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	25
Апрель	1	Измерение.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, практическое задание	26
	2	Измерение.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, опрос	27
	3	Решение логических задач.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, опрос	28
	4	Решение логических задач.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, опрос	29
	5	Решение логических задач.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, опрос	30
Май	<b>Раздел 3. «Итоговое занятие».</b>					
	1	Итоговое занятие.	Практическая работа, игра	1	Наблюдение, опрос	31
	2	Итоговое занятие.	Конкурс	1	Наблюдение, опрос	32
<b>Всего</b>				<b>32</b>		

дата\* - заполняется по мере реализации программы

## 1.5. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### Содержание разделов программы.

#### Старшая группа (5 – 6 лет)

#### Раздел 1. «Знакомство с развивающими играми».

### 1. Знакомство с блоками Дьенеша.

Теория: не предполагается.

Практика: Исследование блоков Дьенеша, сравнение фигур. Дидактические игры «Найди», «Чудесный мешочек».

### 2. Знакомство с карточками, изображающими свойства фигур.

Теория: Познакомить с карточками, изображающими свойства фигур

Развивать логическое мышление, умение кодировать и декодировать информацию.

Практика: Рассмотрение карточек. Дидактическая игра «Найди нужный блок».

### 3. Знакомство с палочками Кюизенера.

Теория: не предполагается.

Практика: Исследование палочек Кюизенера: сходство и отличие (цвет, размер). Дидактическая игра «Найди и покажи».

## **Раздел 2. «Волшебные блоки»**

### 1. Выявление и абстрагирование свойств.

Теория: не предполагается.

Практика: игры на развитие умения выявлять в предметах, абстрагировать и называть цвет, форму, размер, толщину; игры на развитие умения выявлять, абстрагировать и называть свойства (цвет, форму, размер, толщину) предметов, обозначать словом отсутствие какого-либо конкретного свойства предмета (не красный, не треугольный и т.д.); игры на развитие способности к анализу, абстрагированию; умения строго следовать правилам при выполнении цепочки действий (разветвленный алгоритм- «выращивание дерева»); творческого мышления, воображения. развитие воображение, выразительность движений.

Дидактические игры: «Найди клад», «Угадай- ка», «Помоги муравьишкам», «Автотрасса», «Необычные фигуры», «Чей это гараж?».

## 2. Сравнение свойств.

Теория: не предполагается.

Практика: игры на развитие умения выделять и абстрагировать свойства; сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам.

Дидактические игры: «Дорожки», «Найди пару», «Две дорожки», «Поймай тройку», «Художник».

## 3. Классификация, обобщение свойств.

Теория: не предполагается.

Практика: игры на развитие способности анализировать сравнивать, обобщать.

Дидактические игры: «Где, чей гараж», «Засели домики», «Засели домики – 2». «У кого в гостях Вини-Пух и Пятачок?».

### **Раздел 3. «Цветные палочки»**

#### 1. Конструирование.

Теория: не предполагается.

Практика: игры на развитие умения создавать образы, конструируя их из заданных палочек; игры на развитие умения воспроизводить предметы по представлению, находить сходства и различия между предметами; игры на развитие умения работать со схемой. Различать способы сравнения по длине (наложение, приложение, на глаз).

Дидактические игры: «Слоненок», «Выставка собак», «Цифры».

#### 2. Освоение эталонов цвета.

Теория: не предполагается.

Практика: Познакомить с принципом окраски палочек – «цветные семейки», с соотношениями цвет- длина – число; игры на закрепление умения соотносить число с цветом. Упражнять в счете (количественном и порядковом).

Дидактические игры: «Улица разноцветных палочек», «Назови число – найди палочку».

#### 3. Величина.

Теория: не предполагается.

Практика: учить детей самостоятельно выкладывать изображение из палочек Кюизенера в соответствии с заданием; развивать навыки сравнения величин по ширине; развивать умение анализировать текст, выделяя главное.

Дидактические игры: «Помоги зайчикам добраться до домика», «Чей домик», «Лесенки», «Дорога», «Поезд».

#### 4. Геометрические фигуры.

Теория: не предполагается.

Практика: закрепить у детей знания о геометрических фигурах, о их свойствах. Упражнять в конструировании геометрических фигур из палочек. Закрепить названия геометрических фигур (треугольник, ромб, трапеция, прямоугольник, четырехугольник).

Дидактические игры: «Геометрические фигуры».

#### 5. Количество и счет.

Теория: не предполагается.

Практика: закреплять понятие: «который по счёту». Развивать быстроту мышления, ориентировку на плоскости (лево, право). Учить детей отбирать палочки нужного цвета и числового значения по словесному указанию взрослого; подвести к выводу, что у каждого числа есть свой цвет. Учить оперировать числовыми значениями цветных палочек, познакомит детей со знаками «>», «<». Учить записывать и читать записи:  $3 < 4$ .  $4 > 3$ . Продолжать формировать творческое воображение, логику мышления и действий закрепить навыки прямого счета до 10. Закреплять понимание отношений между числами натурального ряда «больше, меньше, больше на ..., меньше на...», умение увеличивать и уменьшать каждое из чисел на 1. Упражнять в решении простых арифметических действий.

Дидактические игры: «Путешествие на поезде», «Число и цвет», «Как разговаривают числа», «К сказочным героям», «Весы».

#### 6. Измерение.

Теория: не предполагается.

Практика: учить понимать количественные отношения, учить находить связь между длиной предмета, размером мерки и результатом измерения, учить



устанавливать логические связи и закономерности. Развивать внимание, память, мышление. Учить измерять с помощью двух условных мерок длину предмета, учить находить зависимость между измеряемой величиной, меркой и результатом, устанавливать логические связи.

Дидактические игры: «Узнай длину ленты».

#### **Раздел 4. Итоговое занятие.**

Итоговое занятие «Путешествие в страну Математики»: закрепление полученных знаний.

#### **Подготовительная к школе группа (6 – 7 лет).**

##### **Раздел 1. «Волшебные блоки».**

###### **1. Выявление и абстрагирование свойств.**

Теория: не предполагается.

Практика: развивать умения выявлять и абстрагировать свойства, умения рассуждать, аргументировать свой выбор. Формировать навыки сотрудничества. Совершенствовать представления о геометрических фигурах, их свойствах, развивать зрительное внимание память. Развивать умения сравнивать блоки по одному – четырем свойствам. Развивать умение читать кодовое обозначение блоков.

Дидактические игры: «Магазин игрушек», «Что изменилось», «Продолжи ряд», «Цепочка», «Второй ряд», «Угощения для медвежат».

###### **2. Классификация, обобщение свойств.**

Теория: не предполагается.

Практика: развивать умение анализировать, выделять свойства фигур, классифицировать.

Дидактические игры: «Заселим домики».

###### **3. Логические действия и операции.**

Теория: не предполагается.

Практика: развивать логическое мышление, умение кодировать информацию о свойствах предметов с помощью знаков-символов и декодировать ее. Активизировать правильное употребление предлогов под, из-под.

Формировать навыки сотрудничества. Развивать логическое мышление, умение рассуждать.

Дидактические игры: «Где спрятался Джерри?», «Угадай фигуру», «Сократи слово», «Построй дом», «Раздели блоки – 1», «Раздели блоки – 2», «Раздели блоки – 3», «Логический поезд», «Мозаика цифр», «Архитекторы».

## **Раздел 2. «Цветные палочки».**

### **1. Конструирование.**

Теория: не предполагается.

Практика: развивать умение выкладывать изображение по контуру и схеме. Развивать аналитические способности, воображение. Развивать умение самостоятельно выкладывать сюжет, пользуясь схемой, развивать умение договариваться друг с другом, планировать работу и доводить совместное дело до конца.

Дидактические игры: «Выложи из палочек» (по контуру), «Продолжи узор» (по схеме), «Для вас, девочки», «Для вас, мальчики», «Сказочный город».

### **2. Величина.**

Теория: не предполагается.

Практика: учить сравнивать предметы по величине, обозначать результат сравнения (выше – ниже, шире - уже, больше - меньше).

Дидактические игры: «Стулья для семьи».

### **3. Количество и счет.**

Теория: не предполагается.

Практика: продолжать увеличивать и уменьшать числа в пределах 10 на единицу; учить называть «соседей данного числа»; познакомить с четными и нечетными числами, устанавливать логические связи. Учить составлять число из 2 меньших чисел, развивать зрительный глазомер, учить понимать поставленную задачу и решать её самостоятельно. Составлять коврики для чисел 6, 7,8,9,10, учить составлять числа из 2 меньших чисел, выработать представления о действиях сложения и вычитания.

Дидактические игры: «Чет – нечет», «Кто в домике живет?», «Числовой коврик», «Покажи, как растут числа», «Палочки можно складывать», «Палочки можно вычитать».

#### 4. Время.

Теория: не предполагается.

Практика: развивать умение детей моделировать часы, определять время по часам с точностью до одного часа.

Дидактические игры: «Время».

#### 5. Измерение.

Теория: не предполагается.

Практика: учить понимать количественные отношения, учить находить связь между длиной предмета, размером мерки и результатом измерения, учить устанавливать логические связи и закономерности. Учить измерять с помощью двух условных мерок длину предмета, учить находить зависимость между измеряемой величиной, меркой и результатом, устанавливать логические связи.

Дидактические игры: «Узнай длину ленты», «Измеряем разными мерками».

#### 6. Решение логических задач.

Теория: не предполагается.

Практика: учить решать логические задачи на основе зрительно воспринимаемой информации, учить понимать предложенную задачу.

Дидактические игры: «Разноцветная дорожка», «Детская железная дорога», «Детская железная дорога» (более сложные варианты).

### **Раздел 3. «Итоговое занятие»**

Итоговое занятие «Путешествие в Африку»: закрепление у детей полученных знаний.

#### **Содержание образовательной деятельности**

**(примерное тематическое планирование).**

**1-ый год обучения (5-6 лет)**

Месяц	Неделя	Содержание занятий	Материал к занятию

Октябрь	1	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» Игра «Антонимы» И/у «Подбери родителей для каждого малыша» И/у «Подбери для каждого животного его любимое лакомство». И/у «В каждом ряду обведи общие предметы и дай им общее название»	«Развивалки», стр. 174 Альбом для раскрашивания с логическими играми (стр.4,5,6,7), простой карандаш
	2	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту». Игра «Один - несколько» И/у «Где моя тень» Развивающая игра «Подбери по форме» Д/у в рабочей тетради «Раскрась правильно»	«Развивалки», стр. 182 Развивающая игра Карточки «Где моя тень», Д/и «Найди пару» Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр. 7
	3	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Игра «Части тела» И/у «Покажи правильно» И/у «Помоги найти рыбок», «Раскрась звезды» Д/и «Побери узор»	«Развивалки», стр. 226 Прописи «Веселые задания. Логика в картинках», стр. 3,4 «Развиваем, играя. Подбери узор»
	4	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Игра «Что вокруг нас?» (по форме) И/у «Объедини по признаку» И/у «Найди одинаковых клоунов» Д/у в рабочей тетради «Раскрась одинаковые предметы»	«Развивалки», стр. 223 Н.В. Ермолаева «Учимся узнавать, различать, называть», стр. 3 Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр. 8,9
Ноябрь	1	Упражнение «Колечко» Игра «Быстро сообрази» И/у «Соедини линиями одинаковые картинки» И/у «В каждом ряду обведи одинаковые предметы» И/у «Найди домик каждого животного и проведи к нему дорожку».	«Развивалки», стр. 173 Альбом для раскрашивания с логическими играми (стр.1,2,3), простой карандаш
	2	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» Игра «Антонимы» И/у «Подбери родителей для каждого малыша» И/у «Подбери для каждого животного его любимое лакомство». И/у «В каждом ряду обведи общие предметы и дай им общее название»	«Развивалки», стр. 174 Альбом для раскрашивания с логическими играми (стр.4,5,6,7), простой карандаш
	3	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь». Игра «Палочки» И/у «Найди лишний предмет». И/у «Найди подходящие друг другу предметы и обведи их линией». Д/и «Где моя тень?»	Альбом для раскрашивания с логическими играми (стр.8,9,10,11,12,13), простой карандаш «Развивалки» стр. 173 Карточки «Где моя тень?»
	4	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон». Игра «Так бывает или нет» И/у «Найди предмет, отличающийся от остальных» И/у «Объедини все музыкальные предметы» И/у «Найди отличия»	«Развивалки», стр. 175 Альбом для раскрашивания с логическими играми (стр.14,15,16), простой карандаш Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр. 4,5
	5	1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту». 2. Игра «Один - несколько» 3. И/у «Где моя тень» 4. Развивающая игра «Подбери по форме» Д/у в рабочей тетради «Раскрась правильно»	«Развивалки», стр. 182 Развивающая игра Карточки «Где моя тень», Д/и «Найди пару» Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр. 7
дека	1	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон»	«Развивалки», стр. 187

		«Рубим капусту», «Барабан». Игра «Что внутри?» И/у «Что получится» И/у «Найди предметы, противоположные по вкусу» И/у «Что за чем?»	Н.В. Ермолаева «Учимся узнавать, различать, называть», стр. 1
	2	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Игра «Что вокруг нас?» (по цвету) И/у. «Найди легкие и тяжелые предметы» И/у «Чего боится воздушный шарик» И/у «Что забыл художник?»	«Развивалки», стр. 223 Н.В. Ермолаева «Учимся узнавать, различать, называть», стр. 2 Прописи
	3	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Игра «Что вокруг нас?» (по форме) И/у «Объедини по признаку» И/у «Найди одинаковых клоунов» Д/у в рабочей тетради «Раскрась одинаковые предметы»	«Развивалки», стр. 223 Н.В. Ермолаева «Учимся узнавать, различать, называть», стр. 3 Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр. 8,9
	4	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Игра «Запретное движение» И/у «Покажи правильно» И/у «Чей головной убор?», «Назови одним словом» Д/и «Побери узор»	«Развивалки», стр. 227 Прописи «Веселые задания. Логика в картинках», стр. 5,6 «Развиваем, играя». Подбери узор»
Январь		-	
	2	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Игра «Дед Мороз» И/у «Покажи правильно» И/у «Что лишнее?», «Что бывает вместе?» Д/у в рабочей тетради «Найди ошибку»	«Развивалки», стр. 194 Прописи «Веселые задания. Логика в картинках», стр. 7,9 Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр.36-37
	3	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Игра «Летает – не летает» И/у «Покажи правильно» И/у «Найди такую же», «Сравни предметы» Д/и «Побери узор»	«Развивалки», стр. 223, Прописи «Веселые задания. Логика в картинках», стр. 1,2 «Развиваем, играя». Подбери узор»
	4	1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». 2. Игра «Части тела» 3. И/у «Покажи правильно» 4. И/у «Помоги найти рыбок», «Раскрась звезды» 5. Д/и «Побери узор»	«Развивалки», стр. 226 Прописи «Веселые задания. Логика в картинках», стр. 3,4 «Развиваем, играя». Подбери узор»
Февраль	1	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Игра «Запретное движение» И/у «Покажи правильно» И/у «Найди рифму» Д/и «Что лишнее?»	«Развивалки», стр. 227 Прописи «Веселые задания. Логика в картинках», стр. 10 Карточки «Что лишнее?»
	2	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Игра «Движения со словами» Д/и «Что лишнее?» И/у «Что получится?» Д/у в рабочей тетради «Найди ошибку»	«Развивалки», стр. 250 Карточки «Что лишнее?» Д/и «Что получится?» Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр. 38-39
	3	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Игра «Закончи фразу» Д/и «Что лишнее?» Д/у в рабочей тетради «Найди ошибку» Д/у в рабочей тетради «Умозаключения»	«Развивалки», стр. 259 Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр.41-42

	4	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Игра «Скороговорки» Д/у в рабочей тетради «Умозаключения» И/у «Соедини стрелками», «Назови одним словом» Д/и «Найди части»	«Развивалки», стр. 260 Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр.44-45 Н.Г. Салмина «Учимся думать. Что это такое?», стр. 23, 26; разрезное приложение
Март	1	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Игра «Детишки» И/у «Найди и раскрась часть, которой не хватает» И/у «Что сначала, что потом?» И/у «Найди место для вещей»	«Развивалки», стр. 139 Н.Г. Салмина «Учимся думать. Что это такое?», стр. 64, 68; Н.Г. Салмина «Учимся думать. Что за чем следует? Ч.1-я», стр. 16, 23
	2	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Игра «Скороговорки» И/у «Что сначала, что потом?» И/у «Как нужно раскрасить шарики дальше?» И/у «Раскрась по образцу»	«Развивалки», стр. 260 Н.Г. Салмина «Учимся думать. Что за чем следует? Ч.2-я», стр. 15, 16, 24, 50
	3	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Игра «Подбери слова» И/у «Продолжи ряд» И/у «Что сначала, что потом?» И/у «Раскрась по образцу»	«Развивалки», стр. 169 Н.Г. Салмина «Учимся думать. Что за чем следует? Ч.2-я», стр. 54, 56
	4	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Игра «Одно слово» И/у «Продолжи ряд» И/у «Соображай-ка» И/у «Найди два одинаковых предмета»	«Развивалки», стр. 170 Карточки из набора «Соображай-ка» (№ 2, 4,8,14,37) Карточки с предметами
апрель	1	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Игра «Назови предметы» И/у «Продолжи ряд» И/у «Соображай-ка» Игры с веревочкой «Объедини по принципу...»	«Развивалки», стр. 171 Карточки из набора «Соображай-ка» (№ 69, 82,83,84) Веревочки на каждого ребенка, геометрические фигуры, мелкие игрушки
	2	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Игра «Отгадай загадку» И/у «Продолжи ряд» И/у «Соображай-ка» Работаем с блоками Дьенеша	Карточки из набора «Соображай-ка» (№ 87,89,96,98) Блоки Дьенеша
	3	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Игра «Больше - меньше» И/у «Продолжи ряд» И/у «Соображай-ка» Работаем с блоками Дьенеша	И.В. Стародубцева «Игровые занятия по развитию памяти, внимания, мышления у дошкольников», стр. 52 Карточки из набора «Соображай-ка» (№ 104,106,112,119) Блоки Дьенеша
	4	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Игра «Покажи по-разному» И/у «Продолжи ряд» И/у «Соображай-ка» Работаем с блоками Дьенеша	И.В. Стародубцева «Игровые занятия по развитию памяти, внимания, мышления у дошкольников», стр. 52 Карточки из набора «Соображай-ка» (№ 115,120) Блоки Дьенеша

май	1	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Игра «Слушай и показывай» И/у «Продолжи ряд» Д/у «Продолжи ряд» Работаем с блоками Дьенеша	И.В. Стародубцева «Игровые занятия по развитию памяти, внимания, мышления у дошкольников», стр. 53 Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр.34-35 Блоки Дьенеша
	2	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Игра «Кто знает, пусть дальше считает» И/у «Продолжи ряд» И/у «Дорисуй недостающую фигуру» Работаем с блоками Дьенеша	И.В. Стародубцева «Игровые занятия по развитию памяти, внимания, мышления у дошкольников», стр. 54 Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр.20-21 Блоки Дьенеша
	3	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Игра «Кто знает, пусть дальше считает» И/у «Продолжи ряд» И/у «Дорисуй недостающую фигуру» Работаем с блоками Дьенеша	И.В. Стародубцева «Игровые занятия по развитию памяти, внимания, мышления у дошкольников», стр. 54 Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр.20-21 Блоки Дьенеша
	4	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Игра «Кто знает, пусть дальше считает» И/у «Продолжи ряд» И/у «Дорисуй недостающую фигуру» Работаем с блоками Дьенеша	И.В. Стародубцева «Игровые занятия по развитию памяти, внимания, мышления у дошкольников», стр. 54 Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр.20-21 Блоки Дьенеша

**Содержание образовательной деятельности  
(примерное тематическое планирование).  
2-ой год обучения (6-7 лет)**

Месяц	Неделя	Содержание занятий	Материал к занятию
октябрь	1	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» Игра «Антонимы» Загадка Задание на сравнение Логические задачи	«Развивалки», стр. 174 Л.Ф. Тихомирова «Логика для дошкольников», стр. 7, № 3; «Вся дошкольная программа. Мышление», стр. 5. Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр.5
	2	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту». Загадка Задание на сравнение Логические задачи	«Развивалки», стр. 182 Л.Ф. Тихомирова «Логика для дошкольников», стр. 10, № 6; «Вся дошкольная программа. Мышление», стр.8. Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр.8
	3	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони».	«Развивалки», стр. 223 Л.Ф. Тихомирова «Логика для

		Задания по Блокам Дьенеша Логические задачи Задание на сравнение	дошкольников», стр. 11, № 8; «Вся дошкольная программа. Мышление», стр.10. Е.Н. Панова «Дидактические игры и занятия в ДОУ.», стр. 11
	4	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Загадка Задание на сравнение Логические задачи	«Развивалки», стр. 226 Л.Ф. Тихомирова «Логика для дошкольников», стр. 42, № 38; «Вся дошкольная программа. Мышление», стр.13,14. Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр.10
	5	Упражнение «Колечко» Игра «Быстро сообрази» Загадка Задание на сравнение Логические задачи	«Развивалки», стр. 173 Л.Ф. Тихомирова «Логика для дошкольников», стр. 6, № 2; «Вся дошкольная программа. Мышление», стр. 4. Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр.4
ноябрь	1	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» Игра «Антонимы» Загадка Задание на сравнение Логические задачи	«Развивалки», стр. 174 Л.Ф. Тихомирова «Логика для дошкольников», стр. 7, № 3; «Вся дошкольная программа. Мышление», стр. 5. Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр.5
	2	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь». Игра «Палочки» Загадка Задание на сравнение Логические задачи	«Развивалки» стр. 173 Л.Ф. Тихомирова «Логика для дошкольников», стр. 8, № 4; «Вся дошкольная программа. Мышление», стр.6. Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр.6
	3	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон». Загадка Задание на сравнение Логические задачи	«Развивалки», стр. 175 Л.Ф. Тихомирова «Логика для дошкольников», стр. 9, № 5; «Вся дошкольная программа. Мышление», стр.7. Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр.7
	4	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту». Загадка Задание на сравнение Логические задачи	«Развивалки», стр. 182 Л.Ф. Тихомирова «Логика для дошкольников», стр. 10, № 6; «Вся дошкольная программа. Мышление», стр.8. Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр.8
декабрь	1	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан». Задания по Блокам Дьенеша Логические задачи Задание на сравнение	«Развивалки», стр. 187 Л.Ф. Тихомирова «Логика для дошкольников», стр. 10, № 7; «Вся дошкольная программа. Мышление», стр.9. Е.Н. Панова «Дидактические игры и занятия в ДОУ», стр. 10
	2	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Задания по Блокам Дьенеша Логические задачи Задание на сравнение	«Развивалки», стр. 223 Л.Ф. Тихомирова «Логика для дошкольников», стр. 11, № 8; «Вся дошкольная программа. Мышление», стр.10. Е.Н. Панова «Дидактические игры и занятия в ДОУ», стр. 11
	3	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий	«Развивалки», стр. 223



		слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Задания по Блокам Дьенеша Логические задачи Задание на сравнение	Л.Ф. Тихомирова «Логика для дошкольников», стр. 11, № 8; «Вся дошкольная программа. Мышление», стр.10. Е.Н. Панова «Дидактические игры и занятия в ДОУ.», стр. 11
	4	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Задания по Блокам Дьенеша и палочкам Кьюизенера Логические задачи Задание на сравнение	«Развивалки», стр. 223, Л.Ф. Тихомирова «Логика для дошкольников», стр. 22, № 21; «Вся дошкольная программа. Мышление», стр.11, 12. Е.Н. Панова «Дидактические игры и занятия в ДОУ. Старший возраст», стр. 14
январь	2	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Загадка Задание на сравнение Логические задачи	«Развивалки», стр. 226 Л.Ф. Тихомирова «Логика для дошкольников», стр. 42, № 38; «Вся дошкольная программа. Мышление», стр.13,14. Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр.10
	3	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Загадка Задание на сравнение Логические задачи	«Развивалки», стр. 227 «Вся дошкольная программа. Мышление», стр.15. Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр.11
	4	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Загадка Задание на классификацию Логические задачи	«Развивалки», стр. 194 «Вся дошкольная программа. Мышление», стр.16,17. Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр.35
февраль	1	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Загадка Задание на классификацию Логические задачи	«Развивалки», стр. 227 «Вся дошкольная программа. Мышление», стр.18,19. Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр.36,37
	2	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Задания по Блокам Дьенеша и палочкам Кьюизенера Задание на классификацию	«Развивалки», стр. 250 «Вся дошкольная программа. Мышление», стр.20,21. Е.Н. Панова «Дидактические игры и занятия в ДОУ. Старший возраст», стр. 18
	3	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Задания по Блокам Дьенеша и палочкам Кьюизенера Логические задачи Задание на классификацию	«Развивалки», стр. 259 Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр.41-42 «Вся дошкольная программа. Мышление», стр.22,23. Е.Н. Панова «Дидактические игры и занятия в ДОУ. Старший возраст», стр. 18 простой карандаш Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр.38,39
	4	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Задания по Блокам Дьенеша Логические задачи Задание на классификацию	«Развивалки», стр. 260 Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр.40 «Вся дошкольная программа. Мышление», стр.24,25. Е.Н. Панова «Дидактические игры и занятия в ДОУ», стр. 15 простой карандаш Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр.40,41

март	1	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Задания по Блокам Дьенеша Логические задачи Задание на классификацию	«Развивалки», стр. 263 Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр.41 «Вся дошкольная программа. Мышление», стр.26,27. Е.Н. Панова «Дидактические игры и занятия в ДОУ», стр. 17 простой карандаш Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр.42
	2	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Логические задачи Задание на классификацию	«Развивалки», стр. 139 «Вся дошкольная программа. Мышление», стр.28,29,30. простой карандаш Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр.44
	3	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Логические задачи Задание на закономерности	«Развивалки», стр. 260 «Вся дошкольная программа. Мышление», стр.31,32,33. простой карандаш Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр.45,47
	4	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Логические задачи Задание на закономерности Задания на внимание	«Развивалки», стр. 169 Л.Ф. Тихомирова «Логика для дошкольников», стр. 64, № 77; «Вся дошкольная программа. Мышление», стр.31,32. «Вся дошкольная программа. Внимание», стр.10.
апрель	1	1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Логические задачи Задание на закономерности Задания на внимание	«Развивалки», стр. 170 Л.Ф. Тихомирова «Логика для дошкольников», стр. 80, № 101; «Вся дошкольная программа. Мышление», стр.33,34. «Вся дошкольная программа. Внимание», стр.11,12.
	2	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Логические задачи Задание на закономерности Задания на внимание	«Развивалки», стр. 171 Л.Ф. Тихомирова «Логика для дошкольников», стр. 85, № 109; «Вся дошкольная программа. Мышление», стр.35,36. «Вся дошкольная программа. Внимание», стр.13,14.
	3	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Работаем с блоками Дьенеша Задание на закономерности Задания на внимание	«Вся дошкольная программа. Мышление», стр.38,39. «Вся дошкольная программа. Внимание», стр.15,16. Е.Н. Панова «Дидактические игры и занятия в ДОУ», стр. 20
	4	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Работаем с блоками Дьенеша Задание на закономерности Задания на внимание	«Вся дошкольная программа. Мышление», стр.40,41. «Вся дошкольная программа. Внимание», стр.17,18. Е.Н. Панова «Дидактические игры и занятия в ДОУ», стр. 21
	5	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Работаем с блоками Дьенеша Задание на умозаключения Задания на внимание	«Вся дошкольная программа. Мышление», стр.42,43. «Вся дошкольная программа. Внимание», стр.19,20. Е.Н. Панова «Дидактические игры и занятия в ДОУ», стр. 25
май	1	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони».	«Вся дошкольная программа. Мышление», стр.44,45.

	Работаем с блоками Дьенеша Задание на умозаключения Задания на внимание	«Вся дошкольная программа. Внимание», стр.21,22. Е.Н. Панова «Дидактические игры и занятия в ДОУ», стр. 25
2 3	Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони». Задание на умозаключения Задания на внимание	«Вся дошкольная программа. Мышление», стр.46,47,48. «Вся дошкольная программа. Внимание», стр.23,24,25.

## 1.6. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

К концу освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы социально-педагогической направленности «Логик» у дошкольников будут сформированы предметные, метапредметные и личностные достижения.

### Раздел «Цветные палочки»

1.Познакомятся с образованием чисел в пределах 10 на основе измерения и цвета

2. Научатся называть предыдущее и последующее число, сравнивать числа, совершенствуются навыки количественного и порядкового счета, прямого и обратного счета;

3. Научатся складывать и вычитать числа в пределах первого и второго десятков

4. Научатся решать простые задачи на сложение и вычитание, логические задачи

5. Познакомятся с пространственными отношениями (слева, справа, вверху, внизу, на, под, рядом, сбоку).

6. Научатся обозначать словами месторасположение предметов в пространстве

7. Научатся работать по правилу, образцу, схеме

8. Научатся моделировать, конструировать, группировать по цвету и величине;

9. Усвоят отношения по длине, высоте, массе, объёму;

10. Научатся моделировать реальные и абстрактные объекты из геометрических фигур в виде аппликаций или рисунков по образцу, схеме, самостоятельно

11. Научатся слушать взрослого и выполнять его инструкции; договариваться и согласовывать свои действия со сверстником; контролировать свои действия и действия партнёра, исправлять свои и его ошибки

### **Раздел «Волшебные блоки»**

1. Научатся выделять в геометрических фигурах одновременно два - три признака цвета, формы и величины

2. Научатся классифицировать геометрические фигуры по заданным признакам: цвет, форма, величина.

3. Научатся моделировать, давать характеристику геометрическим фигурам с помощью наглядных моделей.

4. Научатся конструировать по схеме

5. Научатся планировать действия

6. Сформируются умения кодировать и декодировать информацию;

7. Проявится интерес к исследовательской деятельности, экспериментированию

8. Проявится интерес к организации знакомых игр с небольшой группой детей.

## **2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ**

### **2.1. ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**

#### **Формы организации образовательного процесса:**

- **Групповая форма** – используется при работе в команде (способствует развитию навыков командной игры, развивает интеллектуальные возможности), при объяснении теоретического материала, при проведении воспитательных мероприятий.

- **Индивидуальная форма** занятий обладает большим преимуществом, благодаря непосредственному контакту педагога с ребенком. Задача индивидуального подхода – наиболее полное выявление персональных способов развития возможностей ребенка, формирование его личности.

#### **Формы организации занятий:**

1. Занятия (комплексные, интегрированные), обеспечивающие

наглядность, системность и доступность, смену деятельности.

2. Совместная и самостоятельная игровая деятельность (дидактические игры, настольно-печатные, подвижные, сюжетно-ролевые игры).

3. Вне занятий, в предметно-развивающей среде (ИЗО-деятельность, аппликация, режимные моменты, предметные ориентиры).

**По дидактическим целям и задачам обучения занятия делятся на следующие виды:**

- занятие – теория (беседа, знакомство с историей шахмат (занятие, направленное на расширение кругозора о мире шахмат); демонстрация показа расстановки фигур, ходов, взятия фигур);
- занятие – практическая работа (дидактические игры и задания, решение шахматных задач, комбинаций и этюдов с помощью схем; практическая игра (занятие освоения практических умений и навыков, изобретение собственных шахматных задач));
- занятие – соревнование, КВН;
- занятие – игра.

## **2.2. Материально-техническое обеспечение программы.**

### **Перечень оборудования:**

- Наборы «Блоки Дьенеша»
- Наборы «Палочки Кюизенера»
- Двухместные столы со стульями – 5,
- Учебная доска – 1 штука,
- Мультимедийный проектор – 1 штука,
- Ноутбук – 1 штука.

### **Перечень инструментов и материалов для реализации программы:**

- наглядные пособия:
  - Дидактический альбом «На золотом крыльце...». Авт.-сост. Б.Б.Финкельштейн.- СПб.: «КОРВЕТ», 2003.
  - Дидактический альбом «Давайте вместе поиграем» Возраст: 3-7 лет.Производитель: ООО "Корвет" СПб, 2004
- дидактические игры для обучения,
- видеоматериалы (обучающие презентации),
- атрибуты для игр (волшебный мешочек, конверт, таблицы, карточки, схемы, игрушки-персонажи, обручи, веревочки)

**ПОМЕЩЕНИЕ:** занятия проводятся в кабинете (логопедический кабинет), оборудованном мебелью, необходимыми средствами

### **2.3. Методическое обеспечение программы.**

Важным условием эффективной организации воспитательно-образовательного процесса является выбор рациональной системы, методов и приемов обучения, ее оптимизации с учетом возрастных особенностей учащихся, уровня их интеллектуальных данных. Главный критерий отбора методов обучения по программе - это соответствие принципам образовательного процесса, в том числе: эффективности и продуктивности, доступности для детей, развития их заинтересованности в занятиях по обучению игре Блоками Дьенеша.

**Обучение детей осуществляется на основе следующих принципов:**

- Принцип учета возрастных и индивидуальных особенностей детей. Содержание материала, формы и методы работы подбираются с учетом возраста и особенностей детей.
- Принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
- Принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны.
- Принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.
- Принцип психологической комфортности – создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов обучающего процесса;
- Принцип целостного представления о мире - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- Принцип минимакса – обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
- Принцип вариативности – у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- Принцип сотрудничества и сотворчества педагога и воспитанников.
- Принцип коллективности – командная игра, совместные мероприятия, дружеские взаимоотношения, чувства взаимопомощи.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития.

Каждый из перечисленных принципов направлен на достижение результата обучения. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого

интереса к занятиям, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели.

### **Педагогические технологии.**

- **игровая технология.** Знания легче усваиваются в специфической для дошкольников деятельности, а именно в игре. Важное значение при изучении курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. Широко используем сказки, загадки, шарады, занимательные задачи, которые очень интересны детям.

#### **Используем следующие игровые приёмы**

- игровая мотивация, побуждение к действию (в том числе мыслительной деятельности);
- пальчиковая гимнастика (стимулирует активность мозга, является прекрасным речевым материалом);
- элементы драматизации (в том числе сказки сочинённые самими детьми) – для повышения интереса детей к подаваемому материалу, создания эмоционального фона;
- метод предварительной ошибки (очень эффективен, особенно при закреплении материала).

- **лично-ориентированная технология.** В центре обучения – личность ребенка, обеспечение комфортных условий, бесконфликтных и безопасных условий развития, реализация имеющихся природных потенциалов. Всю работу строим с учетом индивидуальных особенностей воспитанников (подбор игр осуществляем, ориентируясь на уровень умственного и нравственно-волевого развития, проявления активности), таким образом, создаем ситуацию успеха для каждого ребенка, что позволяет создать устойчивый интерес к игре в шахматы.

- **технология сотрудничества.** Процесс обучения строится через равенство в отношениях педагога с ребенком, партнерство в системе взаимоотношений «взрослый – ребенок».

- **здоровьесберегающие технологии.** Обеспечение комфортного психологического климата, продолжительность занятия с учетом возраста детей, смена видов деятельности в процессе занятия, подбор мебели с учетом антропометрических данных группы, учет индивидуальных особенностей детей.

- **информационно-коммуникационные технологии.** Использование мультимедийных презентаций, игр-путешествий с помощью ноутбука,

позволяет познакомить с информацией на экране в игровой форме, вызвать интерес к предстоящей игре.

### **Методы обучения:**

- **словесные** (беседа, чтение сказок, легенд, сказочных историй; рассуждение, диалог, обсуждение; разъяснение правил игры закономерностей);
- **практические** (демонстрация показа расстановки фигур),
- **игровые** (практическая игра, дидактическая и подвижная игра, дидактические игры, упражнения);
- **методы наглядной передачи информации и зрительного восприятия информации:** демонстрация наглядных пособий (схемы, показ педагогом и детьми вариантов);
- **методы передачи информации с помощью практической деятельности:** работа над теоретическим материалом, решение математических задач, самостоятельная работа;
- **аналитические методы:** наблюдение, анализ действий, самоанализ выполненной работы, самоконтроль и самооценка.
- **Метод проблемного изложения.** Разбор позиций разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре, стремление к самостоятельному поиску ответа.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

### **Комплекс приемов:**

- ✓ приемы формирования и активизации отдельных операций мышления, внимания, памяти, восприятия, воображения (иллюстрирование, демонстрация);
- ✓ приемы, способствующие созданию проблемных, поисковых ситуаций в мыслительной деятельности воспитанников (проблемный вопрос, проблемная ситуация);
- ✓ приемы, активизирующие эмоции воспитанников (драматизация, игра, имитация);
- ✓ приемы контроля, самоконтроля (самостоятельные игры, соревнования);
- ✓ приемы управления межличностными отношениями (совместное нахождение лучшего решения и т.д.).

### **Руководство совместной деятельностью с детьми:**



**Объяснение правил игры**, ознакомление с общими способами действий, исключая сообщение детям готовых решений. Стимулирование педагогом проявленной самостоятельности в играх, поощрение стремления детей достичь результата.

**Совместная игра воспитателя с ребёнком**, с подгруппой детей. Дети усваивают при этом игровые действия, их способы, подходы к решению задач. У ребят вырабатывается уверенность в своих силах, понимание необходимости сосредотачиваться, напряжённо думать в ходе поисков решения задач.

**Создание элементарной проблемно – поисковой ситуации** в совместной с ребёнком игровой деятельности. Воспитатель играет, составляет силуэт, отгадывает загадку, ходы лабиринта и в это время привлекает ребёнка к оценке своих действий, просит его подсказать ему следующий ход, дать совет, высказать предположение. Ребёнок занимает активную позицию в организованной подобным образом игре, овладевает умением рассуждать, обосновывать ход поисков.

**Объединение в совместной игре детей**, в разной степени освоивших её, с тем чтобы имело место взаимное обучение одних детей другими.

**Организация разнообразных форм деятельности в уголке:** соревнований, конкурсов (на лучшую логическую задачу, лабиринт, фигуру-силуэт), вечеров досуга, математических развлечений.

#### **Этапы организации учебного процесса:**

##### **Первый этап.**

В процессе различных действий с блоками дети сначала осваивали умения выявлять и абстрагировать в предметах одно свойство (цвет, форму, размер, толщину), сравнивать, классифицировать и обобщать предметы по каждому из этих свойств. Когда дети легко и безошибочно научились справляться с заданиями определенной ступени, предложила упражнения на развитие умения оперировать сразу двумя свойствами. Дети овладеют умениями анализировать, сравнивать, классифицировать и обобщать предметы по двум свойствам (цвету и форме, форме и размеру, размеру и толщине и т. д.), несколько позже — по трем (цвету, форме и размеру; форме, размеру и толщине; цвету, размеру и толщине) и по четырем свойствам (цвету, форме, размеру и толщине). Для формирования умений выявлять и абстрагировать в предметах свойства, детям предлагались разные игровые задания и упражнения.

##### **Второй этап.**

На втором этапе для проверки того, насколько хорошо дети усвоили свойства фигур, вводится специальный код, графически изображающий данные свойства. Наряду с логическими блоками в работе стала применять

карточки (5x5 см), 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, малыши 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.

#### **Рекомендации по проведению занятий:**

- атмосфера доброжелательности,
- подбор материала от простого к сложному,
- смена видов деятельности: от теории к практике, от бесед и рассказов к игре,
- индивидуально-дифференцированный подход к каждому воспитаннику,
- доступность и эстетичность наглядного материала.

#### **Информационное обеспечение.**

При подготовке педагог широко использует интернет ресурсы, фото- и видеоматериалы.

#### **Кадровое обеспечение.**

Занятия проводит педагог с высшим педагогическим образованием.

**2.4. Формы представления результатов реализации дополнительной образовательной программы:** соревнования, детско-родительские собрания, вечера досуги, математические развлечения.

#### **2.5. ФОРМЫ мониторинга освоения программы.**

##### **Методы определения результативности:**

- педагогическое наблюдение;
- педагогический анализ активности детей на занятии, участие в мероприятиях (соревнования, КВН).

<b>Время проведения</b>	<b>Виды контроля</b>	<b>Форма контроля</b>
В начале учебного года	Вводный контроль	Беседа, опрос
В течение всего учебного года	Текущий контроль	Педагогическое наблюдение, опрос
В конце первого года обучения	Промежуточный	Соревнование
В конце обучения	Итоговый	Соревнование

Наблюдение за формированием ряда личностных характеристик ребенка проходит на каждом занятии – важно отмечать не только теоретические и практические достижения каждого ребенка, но и отмечать положительные изменения в развитии волевых, психических, нравственных качеств, трудолюбия.

## **2.6. Оценочные материалы.**

### **Старшая группа 5 – 6 лет.**

Для проведения диагностики развития логического мышления используются следующие методики:

#### Методика «Нелепицы»

Цель: определить уровень сформированности анализа, как операции логического мышления. С помощью этой же методики определяется умение ребенка рассуждать логически и грамматически правильно выражать свою мысль.

#### Проведение методики:

Вначале ребенку показывают картинку. В ней имеются несколько нелепых ситуаций. Во время рассматривания картинки ребенок получает инструкцию примерно следующего содержания: «Внимательно посмотри на эту картинку и скажи, все ли здесь находится на своем месте и правильно нарисовано.

Если что-нибудь тебе покажется не так, не на месте или неправильно нарисовано. То укажи на это и объясни, почему этот не так. Далее ты должен будешь сказать, как на самом деле должно быть».

Примечание. Обе части инструкции выполняются последовательно. Сначала ребенок просто называет все нелепицы и указывает их на картинке, а затем объясняет, как на самом деле должно быть.

Время экспозиции картинки и выполнения задания ограничено тремя минутами. За это время ребенок должен заметить, как можно больше нелепых ситуаций и объяснить, что не так, почему не так и как на самом деле должно быть.

Методика «Времена года»

Цель: определить уровень сформированности синтеза, как операции логического мышления.

Проведение методики:

Ребенку показывают картинку и просят внимательно посмотреть на этот рисунок, сказать, какое время года изображено на каждой части данного рисунка. За отведенное на выполнение этого задания время — 2 мин — ребенок должен будет не только назвать соответствующее время года, но и обосновать свое мнение о нем, то есть объяснить, почему он так думает, указать те признаки, которые, по его мнению, свидетельствуют о том, что на данной части рисунка показано это, а не какое-либо иное другое время года.

Методика «Найди отличия»

Цель: Определить уровень сформированности сравнения, как операции логического мышления.

Ребенку показывают 2 картинки, на первый взгляд одинаковые, но в которых есть существенные различия (5 отличий). За время 3 мин ребенок должен найти как можно больше отличий, назвать и показать их.

Методика «Что здесь лишнее?»

Цель: определить уровень сформированности обобщения, как операции логического мышления.

Проведение методики:

В данной методике предлагается серия картинок, на которых представлены разные виды домашней птицы и одно животное, в сопровождение следующей инструкции: «На каждой из этих картинок один из четырех изображенных на ней является лишним.

Внимательно посмотри на картинки и определи, что здесь отличное от других и почему является лишним». На решение задачи отводится 3 минуты.

#### Методика «Раздели на группы»

Ребенку показывают картинку и предлагают следующее задание: «Внимательно посмотри на картинку и раздели представленные на ней фигуры на как можно большее число групп. В каждую такую группу должны входить фигуры, выделяемые по одному общему для них признаку.

Назови все фигуры, входящие в каждую из выделенных групп, и тот признак, по которому они выделены». На выполнение всего задания отводится 3 минуты.

Оценка результатов проводится по десятибалльной системе:

10 баллов – такая оценка ставится ребёнку в том случае, если за отведённое время (3 мин.) он заметил все 8 имеющихся на картинке нелепиц, успел удовлетворительно объяснить, что не так, и, кроме того, сказать, как на самом деле должно быть.

8 – 9 баллов – ребёнок заметил и отметил все имеющиеся нелепицы, но от одной до трёх из них не сумел до конца объяснить или сказать, как на самом деле должно быть.

6 – 7 баллов – ребёнок заметил и отметил все имеющиеся нелепицы, но три – четыре из них не успел до конца объяснить и сказать, как на самом деле должно быть.

4 – 5 баллов – ребёнок заметил все имеющиеся нелепицы, но 5 – 8 из них не успел за отведённое время до конца объяснить и сказать, как на самом деле должно быть.

2 – 3 балла – за отведённое время ребёнок не успел заметить 1 – 4 из 8 имеющихся на картинке нелепиц, а до объяснения дело не дошло.

0 – 1 балл – за отведённое время ребёнок успел обнаружить меньше четырёх из восьми имеющихся нелепиц.

## Подготовительная к школе группа 6 – 7 лет

Для проведения диагностики уровня логического мышления используются следующие методики:

### Методика 1

Цель: Диагностика развития элементов логического и образного мышления, способности к анализу и синтезу, а также особенностей, внимания и восприятия цвета, формы и величины.

Ребенку дают лист с изображением шести пар варежек, разбросанных в случайном порядке, и предлагают подобрать пару к каждой в варежке. Количество сравниваемых признаков — 4 (цвет, расположение и размеры элементов узора, положение большого пальца).

### Инструкция

"Посмотри, как ребята перепутали свои варежки. Помоги им разобраться и найти все пары варежек".

### Оценка выполнения

- не может подобрать ни одной пары — 0 баллов;
- правильно подобрал одну пару — 1 балл;
- правильно подобрал две пары — 2 балла;
- правильно подобрал 3-6 пар — 3 балла.

Если ребенок не выполняет задание, можно предположить, что у него недостаточно развито либо логическое или образное мышление, либо произвольное внимание. В этом случае необходимо провести экспресс-диагностику, предложив ребенку простое задание на внимание (сравнение двух несложных картинок на поиск различий). Результаты этой пробы оцениваются качественно (баллы не подсчитываются) и имеют вспомогательное значение. Вне зависимости от результатов выполнения ребенком задания на внимание переходят к следующей методике, направленной на диагностику развития логического мышления.

### Методика 2

Цель: Диагностика развития элементов логического мышления (методика "свободная классификация")

Ребенку предъявляют 16 карточек с изображением людей, вещей, животных и растений и просят его самостоятельно разложить их по группам. Основание для классификации не задается, ребенок должен выбрать его сам. При подборе экспериментального материала необходимо исходить из того, что предложенные ребенку карточки не должны иметь других оснований для классификации, кроме указанных выше.

#### Инструкция

"Попробуй разложить эти карточки по 4 группам (кучкам) так, чтобы каждую группу (кучку) можно было назвать одним словом".

Если ребенок испытывает затруднения или не справляется с заданием, ему оказывают помощь: не поясняя словами, раскладывают перед ним первые 4 карточки по одной из каждой группы и предлагают так же разложить все остальные. Если такая подсказка не навела ребенка на мысль о том, каким должно быть основание для классификации, необходимо назвать это основание и снова предложить ребенку разложить карточки по уже указанным группам.

#### Оценка выполнения

- невыполнение задания после всех видов помощи — 0 баллов;
- выполнение после словесного указания оснований для классификации — 1 балл;
- выполнение после показа первых 4 карточек без словесного пояснения — 2 балла;
- выполнение по основной инструкции — 3 балла.
- высокие результаты по обоим заданиям (в сумме составляют от 4 до 6 баллов) свидетельствуют о хорошем развитии логического и образного мышления, произвольного внимания и восприятия цвета, формы, величины. Суммарная оценка, равная 2 баллам, считается положительной, но скорее является показателем "зоны ближайшего развития" ребенка;

- если ребенок не справился с заданием № 1, но выполнил контрольное задание на внимание и задание № 2 (свободная классификация), можно предположить слабость образного мышления, что нередко является следствием неправильной подготовки к школе, форсированного, излишне раннего обучения чтению, письму, счету в ущерб специфическим дошкольным видам детской деятельности;

- если ребенок не справился с обоими заданиями, то можно предположить, что развитие его мышления не соответствует уровню, необходимому для успешного обучения в школе.

### Диагностика математического развития ( автор Н.В. Верещагина) (Старшая группа 5 – 6 лет)

Ф. И. О. ребенка	Проявляет познавательный интерес в быту и в организованной деятельности, ищет способы определения свойств незнакомых предметов		Правильно пользуется порядковым и, количественный числительными до 10, уравнивает 2 группы предметов (+1 и -1)		Выкладывает ряд предметов по длине, ширине, высоте, сравнивает на глаз, проверяет приложением и наложением		Ориентируется во времени (вчера, сегодня, завтра, потом, дни недели, части суток, времена года)		Различает круг, квадрат. Треугольник, овал  Соотносит объемные и плоскостные фигуры		Итоговый результат	
	Сент.	Май	Сент.	Май	Сент.	Май	Сент.	Май	Сент.	Май	Сент.	Май

### (Подготовительная к школе группа 6 – 7 лет)

Ф.И. О. ребенка	Проявляет познавательный интерес в быту и в организованной деятельности		Количественный и порядковый счет в пределах 20, знает состав числа до		Составляет и решает задачи в одно действие на «+»,		Знает способы измерения величины: длины,		Называет отрезок, угол, круг, овал, многоугольник, шар, куб,		Знает временные отношения: день — неделя — месяц, минута — час (но		Итоговый результат	



	ти, ищет способы определения свойств незнакомых предметов		10 из единиц и из двух меньших (до 5)		пользуется цифрами и арифметическими знаками		массы. Пользуется условной меркой		проводит их сравнение. Умеет делить фигуры на несколько частей и составлять целое		часам), последовательность времен 1 ода и дней недели			
	Сент .	Май	Сент .	Май	Сент .	Май	Сент .	Май	Сент .	Май	Сент .	Май	Сент .	Май

Оценка педагогического процесса:

1 балл — ребенок не может выполнить все параметры оценки, помощь взрослого не принимает,

2 балла — ребенок с помощью взрослого выполняет некоторые параметры оценки,

3 балла — ребенок выполняет все параметры оценки с частичной помощью взрослого,

4 балла — ребенок выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого все параметры оценки,

5 баллов — ребенок выполняет все параметры оценки самостоятельно.

Таблицы педагогической диагностики заполняются дважды в год (сентябрь, май).

### 3. СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Будько, Т.С. Теория и методика формирования элементарных математических представлений у дошкольников: конспект лекций / сост Т.С.Будько Брестский государственный университет им. А.С. Пушкина - Брест: Издательство БрГУ, 2006.
2. Верещагина ,Н. В., Результаты мониторинга образовательного процесса. Уровни овладения необходимыми навыками и умениями по образовательным областям Старшая группа / сост. Н.В. Верещагина - Издательство Детство - Пресс, 2011.
3. Верещагина ,Н. В., Результаты мониторинга образовательного процесса. Уровни овладения необходимыми навыками и умениями по образовательным областям Подготовительная к школе группа / сост. Н.В. Верещагина - Издательство Детство - Пресс, 2011.
4. Комарова, Л.Д. Как работать с палочками Кюизенера? Игры и упражнения по обучению математике детей 5 – 7 лет/ сост. Л.Д.Комарова - М: Изд. Гном и Д, 2012
5. Михайлова, Л.З., Иоффэ Э.Н. Математика от трех до шести /Сост. З.А. Михайлова, Э.Н. Иоффе. – Изд. Детство - Пресс, 2006.
6. Носова, Е.А., Непомнящая, Р.Л. Логика и математика для дошкольников/ сост. Е.А. Носова, Р.Л. Непомнящая. Библиотека программы Детство - СПб Детство – Пресс, 2002.
7. Новикова, В.П., Тихонова, Л.И. Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера Для работы с детьми 3–7 лет / сост. В.П. Новикова, Л.И. Тихонова - М: Мозаика -Синтез, 2011.
8. Новикова ,В.П. Математика в детском саду. Конспекты занятий с детьми 5 – 6 лет./ сост В.П. Новикова – М. Мозаика-Синтез, 2008.
9. Новикова, В.П. Математика в детском саду. Конспекты занятий с детьми 6 – 7 лет/ сост. В.П. Новикова – М.Мозаика-Синтез, 2008.
10. Панова, Е.Н. Дидактические игры-занятия в ДОУ. Старший возраст Выпуск 1/ сост Е.Н. Панова - ТЦ Учитель Воронеж, 2007.

11. Панова, Е.Н. Дидактические игры-занятия в ДОУ Старший возраст Выпуск 2/ сост. Е.Н. Панова - ТЦ Учитель Воронеж, 2007.
12. Рылеева, Е.В. Вместе веселее Дидактические игры для развития навыков сотрудничества у детей 4-6 лет./ сост Е.В. Рылеева М. Айрис – Пресс, 2004.
13. Федеральный Государственный образовательный стандарт дошкольного образования [Текст] - Режим доступа: <http://bda-expert.com/2014/01/federalnyj-gosudarstvennyj-obrazovatelnyj-standart-doshkolnogo-obrazovaniya-minobrnauki/>

## 4.1. Игры с блоками Дьенеша

Старшая группа (5 – 6 лет)

### «Найди клад»

**Задачи:** Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Развивать мышление.

**Материал:** Набор блоков Дьенеша.

**Ход игры:** Выкладываем перед ребенком 8 логических блоков Дьенеша, и пока он не видит, под одним из них прячем «клад» (монетку, камешек, вырезанную картинку и т.п.). Ребенок должен задавать вам наводящие вопросы, а вы можете отвечать только «да» или «нет»: «Клад под синим блоком?» - «Нет», «Под красным?» - «Нет». Ребенок делает вывод, что клад под желтым блоком, и расспрашивает дальше про размер, форму и толщину. Затем «клад» прячет ребенок, а воспитатель задает наводящие вопросы.

Затем в эту игру могут играть сами дети, соревнуясь в нахождении клада.

### «Угадай-ка»

**Цель.** Развитие умения выявлять, абстрагировать и называть свойства (цвет, форму, размер, толщину) предметов, обозначать словом отсутствие какого-либо конкретного свойства предмета (не красный, не треугольный и т.д.).

**Материал.** Логические блоки, игрушка Буратино, карточки-свойства (для II и III вариантов).

### Содержание

Ведущий от имени какого-либо игрового персонажа, например Буратино, обращается к детям: «Я очень люблю делать приятное своим друзьям, а больше всего — дарить подарки. Подарков у меня целая коробка (показывает коробку с блоками). Здесь шоколадки, машинки, куклы и все-все, что хотите. Я уже выбрал подарок для Мальвины. Вы тоже можете выбрать подарки своим друзьям. Но для этого вам надо угадать, какого цвета игрушку я приготовил Мальвине. Сейчас я ее достану из своей коробки и спрячу».

Буратино прячет один из блоков, дети пытаются угадать его цвет. Тот, кто угадывает, получает право выбрать подарок для своего друга. Он прячет блок (подарок) и говорит, какое его свойство надо угадать. Каждый раз в игре угадывается только одно свойство блока.

### II

Буратино прячет блок (подарок) и дает задание угадать сразу, два его свойства (например, какого цвета и формы платок он выбрал для черепахи Тортилы). При отгадывании дети каждый раз обязательно должны называть два свойства подарка. Если же они указывают только одно свойство, Буратино напоминает правило. В случае, когда дети угадывают одно из двух свойств, Буратино подтверждает, что названо верно, и выставляет соответствующую карточку-свойство («квадратный, но не синий», «желтый, но не треугольный»). Тот, кто угадывает, сменяет Буратино — выбирает подарок и указывает, какие два его свойства надо угадать (цвет и форму, форму и размер, размер и толщину или другое).

Если дети потеряли интерес к игровой задаче (выбрать подарок для своего друга), предложите им игру с новой мотивацией, например строительство города из логических блоков. В этом случае главный строитель начинает возведение города. Он выбирает блок, который станет первым домом в этом городе, и просит детей угадать его цвет и размер или какие-либо другие два его свойства. Тот, кто угадывает, получает право продолжить строительство. Он так же выбирает блок для следующего дома и указывает, какие два его свойства дети должны отгадать.

### III

В этом варианте игры требуется угадать сразу три свойства блока. Например, ведущий (Буратино, Главный строитель) прячет блок и дает задание угадать цвет, форму и размер блока, или же его форму, размер и толщину, или цвет, форму и толщину. Игроки при отгадывании должны обязательно назвать три свойства. Если они угадывают одно или два из заданных свойств, ведущий говорит, что названо верно (выкладывает соответствующие карточки-свойства), а что неправильно («красный, но не круглый и не большой», «красный маленький, но не квадратный»).

В дальнейшем следует усложнить задачу: в игре угадать все четыре свойства блока.

### **Знакомство с карточками с изображенными свойствами.**

#### **«Найди нужный блок»**

Задачи:

-Познакомить детей с карточками с изображенными свойствами блоков

-Развивать логическое мышление, умение кодировать и декодировать информацию

Материал: Комплект логических блоков Дьенеша, карточки – обозначения свойств.

Ход игры: Дети рассматривают карточки, на которых условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). Затем ребенку предъявляется карточка и предлагается найти все такие же блоки, назвать их. Аналогично проводятся игровые упражнения с двумя и более карточками.

#### **«Помоги муравьишкам»**

**Цель.** Развитие устойчивой связи между образом свойства и словами, которые его обозначают, умений выявлять и абстрагировать свойства.

**Материал.** Набор логических блоков, непрозрачные открывающиеся коробочки с прорезью сверху (домики) по числу детей.

#### **Содержание**

##### **I**

Перед детьми выложены блоки (муравьишки). Взрослый рассказывает детям историю о том, что у мамы-муравьихи много детей — веселых и любознательных муравьишек. Они часто убегают из дома, а потом с трудом находят дорогу обратно, некоторые даже теряются в большом лесу. Решила мама-муравьиха научить их быстро возвращаться в свой дом. Но одной ей не справиться, и она просит помощи у детей.

Каждый ребенок получает домик. Ведущий называет, какие муравьишки должны спрятаться в домиках (например, красные), а дети прячут в свои домики соответствующие блоки. В конце домики открывают и проверяют, не попал ли туда блок (муравьишка) другого цвета. После проверки и исправления ошибок блоки возвращают на место.

Ведущий дает новую команду: спрятаться всем большим муравьишкам (всем круглым или всем не квадратным, не синим, не толстым и т.д.).

Сначала роль ведущего (мамы-муравьихи) выполняет взрослый, затем по очереди дети.

При повторении упражнения игровые задачи меняются (помочь мышкам спрятаться от кота, собрать все съедобные грибы и т.д.).

##### **II**

Ведущий называет сразу два свойства блоков (муравьишек), которые должны попасть в домики (круглые большие или маленькие красные, квадратные не красные, большие не треугольные и т.д.). Взрослый каждый раз поощряет стремление ребенка самостоятельно придумать новую комбинацию свойств.

##### **III**

Ведущий указывает сразу три свойства блоков (муравьишек), которые должны попасть в домики (круглые красные большие или желтые маленькие квадратные, красные большие не треугольные, толстые не большие не синие, не желтые не тонкие не круглые и т.д.). Каждый раз перед детьми ставятся привлекательные игровые задачи. Взрослый поощряет стремление детей придумать новую комбинацию свойств.

#### **«Автограсса»**

**Цель.** Развитие умений выделять свойства в предметах, абстрагировать эти свойства от других, следовать определенным правилам при решении практических задач, самостоятельно составлять алгоритм простейших действий (линейный алгоритм).

**Материал.** Таблицы с правилами построения дорог, логические блоки.

## **Содержание**

### **I**

Перед детьми — таблица на полу — блоки. Игровая задача: построить дорожки для пешеходов и автомобилей в городе (фигур).

Правила построения дорожек записаны в таблице.

В ней стрелки показывают, какой за каким по цвету блок должен идти. Дети разбирают правило: за красным блоком стоит желтый, за желтым — синий, за синим — снова красный. Решают, с какого блока начнут дорожку, и строят ее. Блоки выкладывают по очереди. Каждый ребенок подходит к блокам, выбирает нужный и прикладывает его к дорожке. Тот, кто заметил ошибку, говорит «стоп» и исправляет ее. При повторении упражнения дети строят дорожки по новым правилам, записанным на таблице. При этом дети могут строить дорожки из блоков и плоских фигур.

Упражнение можно организовать по-разному: все дети строят одну дорожку; участники разбиваются на пары, и каждая пара строит свою дорожку; каждый ребенок строит отдельную дорожку.

В игре парами можно ввести правило: кто допустит ошибку, тот оставляет себе фигуру как штрафную. Выигрывает тот, у кого меньше наберется штрафных фигур.

### **II**

Для выкладывания дорожек используются правила, которые требуют ориентировки на два свойства блоков. Сначала правила предлагает взрослый, затем их составляют сами дети.

### **III**

Дети строят дорожки (цепочки) по правилам, которые требуют учета трех свойств — цвета, размера, формы. Взрослый побуждает детей к самостоятельному составлению новых правил, игровых задач, поощряя проявления активности и творчества.

#### **«Необычные фигуры»**

**Цель.** Развитие способности к анализу, абстрагированию; умения строго следовать правилам при выполнении цепочки действий (разветвленный алгоритм — «выращивание дерева»); творческого мышления, воображения.

**Материал.** Наборы логических фигур по количеству детей, таблицы с правилами построения фигур

## **Содержание**

### **I**

В городе логических фигур состоится карнавал необычных фигур. Надо помочь простым фигуркам превратиться в необычные, сложные (построить из простых фигур сложные). Правила таких превращений записаны на таблицах. Для каждой фигуры есть свое правило построения. Взрослый показывает таблицу с правилом построения необычных фигур

Он помогает детям выяснить, на какое свойство фигур надо смотреть (на форму), с какой фигуры начинать строить необычную (с той, от которой отходят все стрелки, — с прямоугольника). От прямоугольника отходят две стрелочки: одна к квадрату, вторая к треугольнику. Это означает, что к нему нужно приложить квадрат и треугольник с любой стороны. От квадрата стрелочка идет к кругу — к нему надо пристроить круг. От треугольника стрелка идет тоже к кругу — и к нему нужно пристроить круг. А от круга не отходит ни одной стрелочки, поэтому к нему не нужно ничего прикладывать. Затем каждый ребенок строит сложную фигуру, прикладывая блоки один к другому. Взрослый нацеливает детей на создание своей, не похожей на другие, необычной фигуры. В результате у детей могут получиться самые разные сложные фигуры:

По окончании работы дети сравнивают фигуры, находят неточности, устанавливают, на что или на кого они похожи.

В повторных упражнениях используются другие правила

Сначала дети пользуются готовыми правилами, потом сами составляют их. Взрослый каждый раз поощряет проявление детьми самостоятельности и творчества при составлении правил, фигур.

### **II**

Необычные фигуры дети строят по правилам, которые требуют учета сразу двух свойств, например, формы и цвета, или формы и размера, или цвета и размера

Фигуры могут строить одновременно несколько человек. В этом случае дети по очереди выкладывают свои фигурки. Тот, кто допускает ошибку, оставляет фигуру себе. Выигрывает тот, у кого меньше набрано штрафных фигур.

Сначала дети строят фигуры по установленным правилам, а затем — по самостоятельно составленным.

### III

При составлении необычных фигур используются правила, которые требуют учета сразу трех свойств. Взрослый поощряет проявление детьми самостоятельности при определении правил игры; меняет правила (расколоть дерево, разгадать герб и т.д.).

#### «Где чей гараж»

**Цель.** Развитие способности к абстрагированию, анализу, декодированию.

**Материал.** Логические блоки, карточки-домики, прямоугольники по размеру клеток на карточке (40 шт.).

#### Содержание

##### I

В игре принимают участие 5 человек: ведущий и строители. У ведущего мешочек с фигурами. У каждого строителя карточка-домик и прямоугольники-«кирпичики». Задача строителей — построить свой дом.

Ведущий по очереди вынимает из мешочка блоки или из конверта фигуры, называет их форму. Тот, кто находит соответствующее обозначение на своей карточке, закрывает его прямоугольником-«кирпичиком». Ведущим становится тот, кто первым правильно закроет все знаки на своей карточке (построит свой дом).

Можно предложить детям варианты карточек, которые потребуют ориентировки на другие свойства (цвет, размер).

##### II

Используются карточки, которые требуют выделения двух свойств

Ведущий, вынимая фигуры из мешочка, называет их цвет и форму. Целесообразно сделать и такие варианты карточек, играя с которыми детям необходимо ориентироваться на другие свойства (цвет и размер или форму и размер).

##### III

Используются карточки, которые требуют ориентировки на три свойства

Ведущий, вынимая фигуры из мешочка, называет цвет, форму и размер каждой фигуры.

#### «Дорожки»

**Цель.** Развитие умений выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам.

**Материал.** Логические блоки, три домика (макеты или изображения домиков или их условные обозначения).

#### Содержание

На полу по кругу на расстоянии не менее метра один от другого расставлены три домика — дома Наф-Нафа, Ниф-Нифа и Нуф-Нуфа. Между ними нужно проложить дорожки так, чтобы пороссятам удобно было ходить в гости друг к другу. Но дорожки надо строить по правилам. Как построить первую дорожку, предлагает взрослый. Например так, чтобы в ней рядом не было фигур одинакового цвета. Дети по очереди выкладывают блоки. Тот, кто заметит ошибку, забирает «ошибочный» блок себе. Ребенок, собравший наибольшее число таких блоков, получает право первым начать строительство. Он выбирает, между какими домиками будет строиться следующая дорожка.

Каждую новую дорожку желательно строить по новому правилу. Дорожки можно выкладывать так, чтобы рядом не было фигур одного размера, или одной толщины, или одной формы.

Для поддержания интереса детей взрослый меняет игровые задачи: построить мост через речку, сделать из фигур праздничную гирлянду, составить поезд из блоков-вагончиков и т.д. (В старшем дошкольном возрасте дети могут не выкладывать, а рисовать в тетрадах дорожки, цепочки, мостики из фигур.)

### II

Усложняются правила построения дорожек. Требуется, чтобы дети при выполнении задания ориентировались сразу на два свойства: построить дорожку так, чтобы рядом были фигуры одинакового цвета, но разной формы (одинаковой формы, но разного цвета; одинакового размера, но разной формы; разные по цвету и форме; разные по цвету и размеру и т.д.). Правила построения дорожек придумывает не только взрослый, но и сами дети.

### III

Правила построения дорожки еще больше усложняются: требуется учет трех свойств: построить дорожку так, чтобы рядом были фигуры одного цвета, но разные по форме и размеру; одной формы, но разного цвета и размера; одинаковые по размеру и цвету, но разные по форме; разные по цвету, форме и размеру и т.д.

#### «Найди пару»

**Цель.** Развитие восприятия, внимания, умения анализировать и сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам.

**Материал.** Логические фигуры или блоки.

#### Содержание

##### I

В игре участвуют пять — семь человек. Один набор фигур у ведущего в мешочке (коробке), второй — у игроков (расположен так, чтобы все видели фигуры и могли взять любую). Если у игроков блоки, то половина их у ведущего, а вторая половина у них.

Фигуры — зайчата: те, которые у игроков, — зайчата-девочки, которые у ведущего — зайчата-мальчики. Игровая задача заключается в том, чтобы помочь каждому зайчику-мальчику найти свою сестру. Ведущий называет, чем похожи братья и сестры (например, цветом), и выкладывает на стол одну из фигур (зайчика-мальчика). Дети ищут к ней пару (сестру), приставляют фигуру такого же цвета. Кто первым правильно составит пару — забирает ее себе. Далее ведущий поочередно выкладывает остальные фигуры, а дети ищут к ним пары. Тот, кто соберет больше фигур, становится ведущим.

Пары можно составлять на основе как сходства, так и различия свойств: одинаковые по цвету, разные по цвету; одинаковые по размеру, разные по размеру; одинаковые по форме, разные по форме.

В повторных играх игровые задачи могут меняться.

##### II

Пары составляются на основе сходства или различия по двум свойствам: одинаковые по цвету и форме; одинаковые по величине и толщине; одинаковые по толщине, но разные по цвету; одинаковые по размеру, но разные по форме; разные по форме и размеру; разные по цвету и форме и т.д.

Игру можно организовать как предыдущую или по-другому.

Предложите детям разделиться на пары. У каждой пары — набор логических фигур. Игроки поровну делят фигуры между собой и по очереди выкладывают их. Сначала первый участник выкладывает свою фигуру. Второй игрок ищет к ней пару. Если он правильно составляет пару, то забирает обе фигуры себе, если же ошибается, то его фигура попадает к первому игроку. Далее свою фигуру выставляет второй игрок. Побеждает тот, кто соберет больше фигур.

##### III

Пары составляются на основе сходства и различия по трем свойствам: одинаковые по форме и цвету, но разные по размеру; одинаковые по форме, но разные по размеру и цвету; одинаковые по размеру, но разные по цвету и форме. Взрослый поощряет активное придумывание детьми новых правил составления пар.

#### «Две дорожки»

**Цель.** Развитие умений выделять и абстрагировать свойства; сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам.

**Материал.** Логические фигуры.



## Содержание

### I

Играют двое в паре (желательно ребенок и взрослый). Каждый участник берет из набора пять разных фигур, перемешивает их и складывает стопкой. Играющие по очереди строят дорожки из своих фигур. Сначала первый игрок выкладывает все фигуры перед собой в ряд, начиная с верхней в стопке. Получается дорожка. Второй игрок по порядку к каждой фигуре соперника приставляет свою, начиная с верхней фигуры в своей стопке. Если он находит какое-то общее свойство между своей фигурой и фигурой соперника (цвет, форма или размер), то забирает себе его фигуру. Побеждает тот, кто наберет больше фигур.

### II

Игрок забирает фигуру из дорожки соперника себе в том случае, если она похожа или отличается от его фигуры двумя свойствами: такая же по цвету и форме, по цвету и размеру, по размеру и форме или другая по цвету и форме, по цвету и размеру, по размеру и форме.

Количество фигур у каждого игрока постепенно увеличивается до 10.

При повторении игры правила меняются. Взрослый постоянно поощряет придумывание новых правил самими детьми.

### III

Игрок выигрывает фигуру соперника в том случае, если она отличается от его собственной тремя свойствами (цветом, формой и размером).

Количество фигур у игроков постепенно увеличивается до 12.

#### «Поймай тройку»»

**Цель.** Развитие умения сравнивать. **Материал.** Логические фигуры или блоки. .

#### Содержание

Ведущий перемешивает фигуры и складывает их стопкой, затем снимает две верхние и кладет их на стол. Первый участник игры берет из стопки верхнюю фигуру, прикладывает ее к паре на столе и ищет, чем похожи все три фигуры. Если он замечает какое-либо общее свойство (цвет, форму или размер), то забирает все три фигуры как выигрыш; если же общего свойства он не обнаруживает, то последнюю снятую фигуру кладет в низ стопки. Затем следующий участник берет из стопки новую фигуру (верхнюю) и ищет общее свойство в тройке фигур.

В ситуации, когда общее свойство тройки обнаруживает другой игрок, а не тот, который снял фигуру, он и забирает тройку фигур как выигрыш. Выигрывает тот, кто соберет больше фигур.

#### «Художники»

**Задачи:** Развивать умение сравнивать фигуры по их свойствам, развитие художественных способностей (выбор цвета, фона, расположения, композиции).

**Материал:** «Эскизы картин» - листы большого цветного картона; дополнительные детали из картона для составления композиции картины; набор блоков.

**Ход игры:** Детям предлагается «написать картины» по эскизам. Одну картину могут «писать» сразу несколько человек. Дети выбирают «эскиз» картины, бумагу для фона, детали к будущей картине, необходимые блоки. Если на эскизе деталь только обведена (контур детали) - выбирается тонкий блок, если деталь окрашена - толстый блок. Так, например, к эскизу картины со слонами ребенок возьмет дополнительные детали: 2 головы слоников, солнышко, озеро, верхушку пальмы, кактус, животное и блоки. В конце работы художники придумывают название к своим картинам.

#### «Где чей гараж?»

**Цель.** Развитие умений классифицировать.

**Материал.** Логические фигуры (блоки<sup>1</sup>), таблицы с изображением дорожек и гаражей

### Содержание

#### I

Перед детьми таблица У каждого ребенка блоки (машины). Нужно поставить каждую машину в свой гараж. Знаки на развилке дорог показывают, на какую дорожку должна свернуть машина.

Упражнение повторяется с таблицами Организовать его можно по-разному. У детей может быть одна таблица на всех: участники игры разбирают блоки-машины и поочередно ставят их в свой гараж. Или у каждого ребенка может быть своя карточка и набор логических фигур. Или же дети делятся на пары, и у каждой пары своя таблица и набор фигур. Игроки делят фигуры и по очереди ищут гаражи для своих машин. В случае ошибки игрок возвращает фигуру себе. Выигрывает тот, кто первым выложит все фигуры.

#### «Засели домики»

**Цель.** Развитие классификационных умений.

**Материал.** Логические блоки или фигуры, карточки с изображением домиков

#### Содержание

Перед детьми — таблица На ней нарисован новый дом в городе логических фигур. Но жители города — фигуры — никак не могут расселиться в нем. А заселить дом надо так, чтобы в каждой комнате оказались одинаковые по размеру жильцы (фигуры).

Знаки внизу домика подсказывают, какие фигуры в каких комнатах должны поселиться. Дети разбирают фигуры и раскладывают их в домике. В конце проверяют, называют, чем похожи все фигуры в каждой клетке (квартире), какие они.

Сначала дети классифицируют фигуры по указанным основаниям (заполняют домики со знаками), а затем самостоятельно выделяют признак, по которому можно разделить фигуры (заполняют домики без знаков). Взрослый поощряет самостоятельный выбор основания классификации.

#### II

При заселении домиков дети классифицируют фигуры сразу по двум свойствам

В городе логических фигур появляются новые двухэтажные дома В них еще сложнее расселить жильцов. Но добрый домовый решил помочь жителям. Он нарисовал вокруг дома знаки-подсказки. Знаки подсказывают, какие фигуры должны поселиться на каждом этаже и в каждом подъезде дома.

Дети уточняют, где какие фигуры должны помещаться, и заселяют дом. В конце называют, какие фигуры оказались в каждой клеточке (указывают два общих свойства для каждой группы фигур).

Упражнение повторяют с таблицей Домик нужно заселить так, чтобы в каждой клетке оказались одинаковые фигуры.

В дальнейших упражнениях взрослый стимулирует и поощряет самостоятельный поиск детьми оснований для классификации предметов по двум свойствам. С этой целью предлагает изображения двухэтажных домиков без знаков-подсказок.

От заселения двухэтажных домов дети переходят к заселению трехэтажных (Эти упражнения можно организовать по-другому — как игру. Для этого дети разбиваются на пары. У каждой пары — домик и набор фигур. Игроки совместно определяют правила расселения фигур и по очереди выкладывают их в домик. Если кто-то допускает ошибку, он забирает ошибочную фигуру как штрафную. Выигрывает тот, у кого меньше штрафных фигур. Он может определять правила нового расселения фигур в домике.

#### III

Дети классифицируют фигуры (блоки) сразу по трем свойствам (цвету, форме, толщине; цвету, форме, размеру; форме, размеру, толщине и т.д.). Перед детьми сразу два домика: большой и маленький Их задача — расселить фигуры в два домика так, чтобы в каждой клеточке-квартире оказались все одинаковые фигуры. При этом в маленьком домике поселяются маленькие фигуры, а в большом — большие.

#### «У кого в гостях Винни – Пух и Пятачок?»

**Цель.** Развитие способности анализировать, сравнивать, обобщать.

**Материал.** Карточки с логическими таблицами, логические фигуры.

#### Содержание

## I

Винни-Пух и Пятачок отправились в город логических фигур. В каждом доме они побывали только у одной фигуры. Зашли они в первый дом. У какой фигуры в гостях Винни-Пух и Пятачок?

Дети находят недостающую фигуру и кладут в клетку, где нарисованы Винни-Пух и Пятачок. Если дети не могут самостоятельно решить задачу, взрослый предлагает рассмотреть, какие фигуры находятся в верхнем и среднем рядах, установить, чем похожи эти ряды, и определить, какой фигуры недостает. Затем дети находят недостающие фигуры на других таблицах. От поиска одной фигуры переходят к поиску двух недостающих фигур.

## II

В упражнении используется таблица

При поиске недостающих фигур дети анализируют, сравнивают и обобщают

фигуры в таблице по двум свойствам. Если интерес детей к прежней игровой задаче снижается, взрослый предлагает новую.

Например, угадать, какой сундук с драгоценностями украли пираты (фигуры в таблице — сундуки с драгоценностями), или найти утерянный хозяином ключ от квартиры и т. д.

## III

В упражнениях используются таблицы, которые требуют анализа, сравнения и обобщения фигур по трем свойствам

Взрослый предлагает прежние (если дети не утратили интерес) и новые игровые задачи (угадать, какие камни утеряны в ожерелье Королевы, какой кусочек сыра стянул у кота Тома мышонок Джерри, и т. д.).

### Подготовительная к школе группа (6-7 лет)

#### «Магазин»

**Задачи:** Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства, умения рассуждать, аргументировать свой выбор

**Материал:** Товар (карточки с изображением предметов) Логические фигуры.

**Ход игры:** Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор игрушек. У каждого ребенка 3 логические фигуры «денежки». На одну «денежку» можно купить только одну игрушку.

Правила покупки: купить можно только такую игрушку, в которой есть хотя бы одно свойство логической фигуры. Правило можно усложнить выбор игрушки по двум свойствам (например, большой квадрат, синий квадрат и т. д.)

#### «Чудесный мешочек»

**Задачи:** Закреплять знания детей о геометрических фигурах, умение предметы угадать на ощупь.

**Материал:** Мешочек, набор блоков Дьенеша.

**Ход игры:**

Все фигурки складываются в мешок. Попросить ребенка на ощупь достать все круглые блоки (все большие или все толстые). Затем все квадратные, прямоугольные, треугольные.

#### «Чудесный мешочек» -2

**Задачи:** Закреплять знания детей о геометрических фигурах, их величине и толщине, умение предметы угадать на ощупь.

**Материал:** Мешочек, набор блоков Дьенеша.

**Ход игры:** Все фигурки – блоки складываются в мешок. Ребенок достает фигурку из мешочка и характеризует ее по одному или нескольким признакам. Либо называет форму, размер или толщину, не вынимая из мешка.

### «Что изменилось»

#### Задачи:

-Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине

-Развивать мышление.

**Материал:** Набор блоков Дьенеша.

**Ход игры:** Перед ребенком на стол выкладывается несколько фигур, которые нужно запомнить, а потом одна из фигур исчезает или заменяется на новую, или две фигуры меняются местами. Ребенок должен заметить изменения.

### «Продолжи ряд»

#### Задачи:

- Закреплять знания детей о геометрических фигурах, цвете, величине, толщине

-Развивать мышление

**Материал:** Набор блоков Дьенеша

**Ход игры:** Выкладываем на столе цепочку из блоков Дьенеша, чтобы рядом не было фигур одинаковых по форме и цвету (по цвету и размеру; по размеру и форме, по толщине и цвету и т.д.). Предлагаем ребенку продолжить ряд из фигур.

### Дидактическая игра «Второй ряд»

#### Задачи:

-Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур, находить фигуру, отличную по одному признаку.

**Материал:** Набор логических блоков Дьенеша.

**Ход игры:** Выложить в ряд 5-6 любых фигур. Построить под ними второй ряд, но так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы (цвета, размера); такой же формы, но другого цвета (размера); другая по цвету и размеру; не такая по форме, размеру, цвету.

### «Угощение для медвежат»

#### 1 вариант

**Задачи:** Развитие умения сравнивать предметы по одному - четырем свойствам понимание слов: «разные», «одинаковые»

**Материал:** 9 изображений медвежат, блоки Дьенеша.

**Ход игры:** В гости к детям пришли медвежата. Чем же будем гостей угощать? Наши медвежата - сладкоежки и очень любят печенье, причем разного цвета, разной формы.

Давайте угостим медвежат. Печенье в левой и правой лапах должны отличаться только формой (цветом, величиной, толщиной). Если в левой лапе у медвежонка круглое «печенье», в правой может быть или квадратное, или прямоугольное, или треугольное (не круглое).

Во всех вариантах ребенок выбирает любой блок «печенье» в одну лапу, а во вторую подбирает по правилу, предложенному воспитателем.

### «Угощение для медвежат 2»

#### 2 вариант

**Задачи:** Развитие умения сравнивать предметы по одному - четырем свойствам понимание слов: «разные», «одинаковые». Развивать умение читать кодовое обозначение блоков.

**Материал:** 9 изображений медвежат, блоки Дьенеша.

**Ход игры:** Вариант игры с использованием карточек с символами свойств. Последовательность действий (алгоритм) игры.

Карточки с символами свойств кладут стопкой «рубашками» вверх

Ребенок вынимает из стопки любую карточку

Находит «печенье» с таким же свойством и т.д.

#### **Дидактическая игра «Найди клад»**

**Задачи:** Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Развивать мышление.

**Материал:** Набор блоков Дьенеша.

**Ход игры:** Выкладываем перед ребенком 8 логических блоков Дьенеша, и пока он не видит, под одним из них прячем «клад» (монетку, камешек, вырезанную картинку и т.п.). Ребенок должен задавать вам наводящие вопросы, а вы можете отвечать только «да» или «нет»: «Клад под синим блоком?» - «Нет», «Под красным?» - «Нет». Ребенок делает вывод, что клад под желтым блоком, и расспрашивает дальше про размер, форму и толщину. Затем «клад» прячет ребенок, а воспитатель задает наводящие вопросы.

Затем в эту игру могут играть сами дети, соревнуясь в нахождении клада.

#### **«Помоги фигуркам выбраться из леса»**

**Цель.** Развитие логического мышления, умения рассуждать.

**Материал.** Логические фигуры, или блоки, таблицы.

##### **Содержание**

Перед детьми таблица. На ней изображен лес, в котором заблудились фигурки. Нужно помочь им выбраться из чащи.

Сначала дети устанавливают, для чего на разветвлениях дорог расставлены знаки. Не перечеркнутые знаки разрешают идти по своей дорожке только таким фигурам, как они сами; перечеркнутые знаки — всем не таким, как они, фигурам. Затем дети разбирают фигуры (блоки) и по очереди выводят их из леса. При этом рассуждают вслух, на какую дорожку каждый раз надо свернуть. В дальнейших играх используются таблицы. Дети помогают выбраться из леса фигурам или блокам или же только блокам.

#### **«Где спрятался Джерри»**

**Цель.** Развитие логического мышления, умения кодировать информацию о свойствах предметов с помощью знаков-символов и декодировать ее.

**Материал.** Логические блоки, карточки с обозначением свойств, мышенок Джерри (маленькая плоская фигурка).

##### **Содержание**

Перед детьми выкладывают 10—12 блоков. Дети отворачиваются. Ведущий под одним из блоков прячет мышенка. Дети поворачиваются обратно. Ведущий показывает карточку, на которой обозначено свойство того блока, под которым спрятался Джерри. Дети по очереди ищут. Тот, кто находит мышенка, становится ведущим. Он снова прячет фигурку и с помощью карточки показывает, под каким блоком находится мышенок. Взрослый побуждает детей обозначать свойства блоков карточками с перечеркнутыми знаками-символами (так сложнее найти мышенка). Для того, чтобы с их помощью обозначить точно цвет блока, нужны две карточки:

При повторении игры меняется состав блоков, постепенно увеличивается их количество.

Взрослый каждый раз поощряет использование детьми карточек с перечеркнутыми знаками, самостоятельный переход к обозначению новой комбинации свойств.

## **II**

Количество блоков 12—18.

Ведущий с помощью карточек обозначает два свойства того блока, под которым спрятан мышенок. Если ведущий обозначает свойства перечеркнутыми знаками, то сделать это должен как можно точнее. Для этого ему может понадобиться в некоторых случаях 3, 4 и более карточек.

Карточки на каждое свойство он выкладывает в отдельные ряды или столбики. Например: При повторении игры частично или полностью меняется состав блоков, постепенно увеличивается их количество. Взрослый каждый раз поощряет стремление детей использовать карточки с перечеркнутыми знаками.

## **III**

Количество блоков постепенно увеличивается до 24. Ведущий каждый раз указывает с помощью карточек три свойства того блока, под которым спрятан мышонок Джерри. Свойства блока он обозначает перечеркнутыми и неперечеркнутыми знаками:

Постоянно поощряется стремление детей обозначить перечеркнутыми знаками как можно большее количество свойств блока.

#### «Угадай фигуру»

**Цель.** Развитие логического мышления, умений кодировать и декодировать информацию о свойствах.

**Материал.** Логические фигуры и два набора карточек-свойств с перечеркнутыми знаками на каждую пару детей.

#### Содержание

Дети разбиваются на пары. Каждый выбирает себе одну фигуру так, чтобы не видел партнер. Игроки договариваются, какое свойство фигуры будут загадывать (цвет, форму или размер). Затем карточками обозначают загадываемое свойство своей фигуры. Каждый должен угадать, какая фигура у партнера, правильно назвать ее свойство.

За неверный ответ игрок получает в качестве штрафной ту фигуру, свойство которой он не отгадал. Выигрывает тот, у кого окажется меньше штрафных фигур.

Сначала в играх загадывается только одно какое-то свойство фигуры, затем два (например, размер и цвет, размер и форма или цвет и форма).

#### «Сократи слово»

**Цель.** Развитие логического мышления, умения строго выполнять правила при выполнении действий, внимания.

**Материал.** Логические блоки (фигуры), таблица 22.

#### Содержание

Перед детьми 7—9 блоков (круги и квадраты). Блоки выложены в ряд в произвольном порядке — это слово, которое нужно сократить по правилам. Правила записаны на таблице. Дети с помощью взрослого выясняют, что означает каждое правило.

Правило 1. Если в слове кружок стоит слева от квадрата, то их нужно поменять местами; применять это правило столько раз, сколько возможно; затем перейти к правилу 2.

Правило 2. Если в слове рядом два кружочка, то их надо убрать; применять правило столько раз, сколько возможно; затем перейти к правилу 3.

Правило 3. Если в слове рядом два квадрата, то их надо убрать; применять правило столько раз, сколько возможно.

Затем дети сокращают слово из квадратов и кругов по этим правилам в направлении слева направо. Начинают сокращать слово всегда с правила 1. В конце выясняют, что же осталось от длинного слова.

#### «Построй дом»

**Цель.** Развитие логического мышления, внимания.

**Материал.** Набор логических фигур в мешочке, 4 карточки-домика прямоугольники по размеру клеток на карточке (40 штук).

#### Содержание

В игре принимают участие пять человек: ведущий и строители. У ведущего мешочек с фигурами. У каждого строителя карточка-домик и прямоугольники-«кирпичи». Задача строителей — построить свой дом.

Ведущий по очереди вынимает из мешочка фигуры, называет их форму. Тот, кто находит соответствующее обозначение на карточке, закрывает его прямоугольником-«кирпичиком». Тот, кто первым правильно закроет все знаки на своей карточке (построит свой дом), становится ведущим.

Можно предложить детям варианты карточек, которые потребуют ориентировки на другие свойства (цвет, размер).

## II

Используются карточки, которые требуют выделения двух свойств

Ведущий, вынимая фигуры из мешочка, называет их цвет и форму. Целесообразно сделать и такие варианты карточек, играя с которыми детям необходимо ориентироваться на другие свойства (цвет и размер или форму и размер).

### III

Используются карточки, которые требуют ориентировки на три свойства Ведущий, вынимая фигуры из мешочка, называет цвет, форму и размер каждой.

#### «Раздели блоки – 1»

**Цель.** Развитие умений разбивать множество по одному свойству на два подмножества, производить логическую операцию «не».

**Материал.** Логические блоки, две игрушки (Буратино, Незнайка).

#### Содержание

На полу или на столе на расстоянии метра друг от друга расположены игрушки — Буратино и Незнайка. Они собрались строить для себя дома из блоков, но поссорились из-за того, что не могут разделить блоки между собой. Взрослый предлагает детям помирить Буратино и Незнайку и помочь им разделить блоки так, чтобы у Незнайки оказались все красные.

После выполнения задания дети рассказывают, какие блоки у Незнайки (все красные) и какие у Буратино (все не красные).

Если дети при характеристике блоков Буратино начинают называть несколько свойств (желтые и синие), взрослый говорит, что нужно ответить одним словом. Если же и после этого дети отвечают неверно («другие», «не такие» и т.д.), он еще раз обращает их внимание на блоки Незнайки («все красные»); спрашивает, есть ли хотя бы один красный блок у Буратино, и здесь же предлагает назвать, какие все блоки у Буратино в отличие от тех, которые у Незнайки. Если дети и в этом случае не находят нужную форму ответа, подсказывает ее.

При повторении упражнения меняется свойство, по которому дети разбивают блоки: разделить блоки так, чтобы у Буратино оказались все треугольные, или так, чтобы у Незнайки были все желтые, или же так, чтобы к Незнайке попали все прямоугольные, и т.д.

Сначала правила разделения блоков предлагает взрослый, а затем — дети.

Упражнение можно организовывать с использованием обруча.

Взрослый наделяет обручи и блоки образами, предлагает различные сюжеты, например такой.

#### «Раздели блоки – 2»

**Цель.** Развитие умений разбивать множество по двум совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».

**Материал.** Логические блоки, две игрушки — Винни-Пух и Пятачок.

#### Содержание

Перед детьми Винни-Пух и Пятачок. Они в гостях у умного Кролика. Кролик предложил им конфеты (конфеты — блоки), но сказал, что они смогут взять их лишь тогда, когда разделят между собой так, чтобы у Винни-Пуха оказались все желтые, а у Пятачка — все прямоугольные.

Взрослый предлагает детям помочь Винни-Пуху и Пятачку решить эту задачу. Сначала он уточняет, запомнили ли дети условие задачи (чтобы не забыли его, можно рядом с игрушками поместить карточки с обозначением указанных свойств). Затем помогает определить, куда класть конфеты, которые подходят и Винни-Пуху и Пятачку (в коробку, расположенную между ними), а также конфеты, которые никому не подходят (например, в ведро, стоящее в стороне от игрушек).

Дети решают задачу. Если решение неверное (место для общих блоков — коробка — остается пустым), взрослый помогает детям самим найти и исправить ошибки. Для этого сначала предлагает проверить, все ли желтые блоки попали к Винни-Пуху, потом — все ли прямоугольные у Пятачка. Дети быстро находят «ошибочные» блоки и начинают перекладывать их от Винни-Пуха к Пятачку и обратно. Однако после нескольких перемещений они приходят к выводу, что и первое и второе решения неверны, и сами делают заключение, что если блок одновременно и прямоугольный и желтый, то он подходит и Винни-Пуху и Пятачку, а его место — в коробке.

После практического решения задачи дети называют, какие конфеты у Винни-Пуха (желтые не прямоугольные), у Пятачка (прямоугольные не желтые), какие ни к кому не попали (не желтые не прямоугольные) и какие оказались общими (желтые прямоугольные).

Если дети указывают в ответах одно из двух заданных свойств, взрослый обращает их внимание на блоки, лежащие в другом месте, которые имеют такое же свойство, просит назвать их так, чтобы нельзя было спутать ни с какими другими.

С целью развития умения производить логические операции «не», «и», «или» детям предлагается рассказать, каким должен быть блок, чтобы попасть сразу и к Винни-Пуху и к Пятачку (желтым прямоугольным); к одному из них (желтым или прямоугольным); ни к одному из них (не желтым и не прямоугольным).

Упражнение повторяется. Сначала правила разбиения блоков называет взрослый, затем — сами дети. При каждом повторном упражнении меняются свойства — основания разбиения блоков. Например, разделить конфеты так, чтобы у Винни-Пуха оказались все круглые, у Пятачка — все желтые, или у Винни-Пуха — все треугольные, у Пятачка — все синие, или у Винни-Пуха — все синие, у Пятачка — все квадратные и т. д.

Можно предложить детям задачи и с такими условиями: разделить блоки так, чтобы у Винни-Пуха оказались все красные, у Пятачка — все синие, или у Винни-Пуха — все квадратные, у Пятачка — все круглые, или у Винни-Пуха — все большие, у Пятачка — все маленькие.

Дальнейшие упражнения можно проводить как «игры с двумя обручами».

На полу два разноцветных пересекающихся обруча:

Сначала дети выясняют, сколько получилось мест (четыре); прыгают на любое из них и говорят, где оно находится: 1-е — внутри обоих обручей, 2-е — внутри красного, но вне синего, 3-е — внутри синего, но вне красного, 4-е — вне обоих обручей.

Затем взрослый наделяет обручи и блоки образами и предлагает игровые задачи. Правила разбиения блоков формулируют сами дети. Например, обручи — цветочные клумбы, блоки — цветы. Клумбы нужно засадить цветами. А как, предлагают дети. Дети раскладывают блоки, проверяют, все ли блоки на своих местах, и называют эти места.

### «Раздели блоки – 3»

**Цель.** Развитие умений разбивать множества по трем совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или», доказательности мышления.

**Материал.** Логические блоки, три игрушки (волк, заяц, лиса).

#### Содержание

Перед детьми по кругу расставлены игрушки. Нужно помочь им поделить блоки для строительства своих домиков.

Сначала взрослый помогает детям обозначить места для блоков, которые подходят всем трем игрушкам (1), волку и зайцу (2), зайцу и лисе (3), лисе и волку (4); которые никому не подходят (5).

Затем предлагает разделить фигуры так, чтобы у волка оказались все круглые, у зайца — все большие, у лисы — все синие. Чтобы дети легче запомнили правило, рядом с игрушками можно положить карточки-свойства. После практического решения задачи дети называют, какие фигуры оказались общими для всех игрушек (круглые большие синие); какие фигуры оказались только у волка (круглые маленькие не синие), только у зайца (большие не круглые не синие), только у лисы (синие маленькие не круглые); какие фигуры общие для волка и зайца (круглые большие не синие), для волка и лисы (круглые синие маленькие), для зайца и лисы (большие синие не круглые); какие фигуры никому не подошли (маленькие не круглые не синие).

Если ребенок, характеризуя группу, называет только два из трех свойств, взрослый обращает его внимание на другие группы блоков, которые имеют указанные свойства; затем просит его еще раз назвать группу, но так, чтобы ее нельзя было спутать ни с какой другой.

При повторении упражнения правило разбиения блоков называют дети. Каждый раз указывается другое сочетание свойств — оснований разбиения блоков.



Например, разделить фигуры так, чтобы у волка оказались все тонкие, у зайца — все треугольные, у лисы — все маленькие, или у волка — все большие, у зайца — все синие, у лисы — все толстые; у волка — все желтые, у лисы — все красные, у зайца — все квадратные и т. д.

Если в результате раскладывания блоков некоторые места (коробки) окажутся пустыми, взрослый побуждает детей выяснить и рассказать, почему так получилось, при этом всячески стимулирует доказательность размышления. (Почему те или иные фигуры оказались здесь? Почему это или другое место без фигур? Почему нельзя те или иные фигуры положить вместе с другими?)

Дальнейшие упражнения можно проводить как «игры с тремя обручами». Перед детьми три разноцветных пересекающихся обруча:

Сначала взрослый предлагает детям поставить игрушку или прыгнуть на любое из мест в обручах и назвать, где оно находится: 1-е — внутри всех трех обручей, 2-е — внутри желтого и красного, но вне синего обруча, 3-е — внутри красного и синего, но вне желтого обруча, 4-е — внутри желтого и синего, но вне красного обруча, 5-е — внутри желтого, но вне красного и синего обруча, 6-е — внутри красного, но вне желтого и синего обруча, 7-е — внутри синего, но вне желтого и красного, 8-е — вне всех обручей.

Затем дети решают различные игровые задачи, предложенные взрослым: засаживают цветами палисадник, раскладывают пирожные на праздничном столе, составляют мозаику и проч. Правила разбиения блоков они предлагают сами. Например, разложить пирожные на блюда так, чтобы на красном блюде оказались все красные пирожные, на синем — все треугольные, на желтом — все толстые пирожные, или составить мозаику так, чтобы в красном окошке были все круглые стеклышки, в синем — все большие, в желтом — все желтые и т. д.

### «Логический поезд»

#### Задачи:

- Развивать способности к логическим действиям и операциям
- Развивать умение декодировать (расшифровывать) информацию, изображенную на карточке
- Развивать умение видоизменять свойства предметов в соответствии со схемой, изображенной на карточке
- Развивать умение действовать последовательно, в строгом соответствии с правилами

**Материал:** Три паровоза разного цвета (синий, желтый, красный), на каждом поезде его номер: 1234, 4568, 9 10 11 12, 4 вагона, карточки с изображением отношений между числами, блоки

**Ход игры:** Педагог раскладывает поезда, вагончики, над каждым вагончиком кладут карточку с символом изменения свойств (карточка выбирается произвольно), также раскладываются карточки с числовыми соотношениями.

#### 1. Распределение детей по командам

Каждый ребенок берет карточку с числовыми соотношениями, находит число, обозначенное в поезде и т.д. Так все дети распределяются по поездам.

#### 2. Перевозка груза

Поезда грузовые. Свой груз надо провезти по всем вагонам в соответствии с правилами изменения свойств. Дети смотрят на карточки, которые разложены над вагонами и меняют блоки передвигая их из одного вагона в другой. Груз (блок), с которого дети начинают путешествие кладут слева от поезда, а тот которым заканчивается путешествие - справа от поезда. Затем берется следующий груз и путешествие продолжается

Выигрывает команда, подготовившая к перевозке большее количество гр

### «Мозаика цифр»

#### Задачи:

- Развивать умение декодировать информацию, изображенную на карточке, выбирать блоки по заданным свойствам
- Закрепить навыки вычислительной деятельности
- Учить выбирать блоки по заданным свойствам

**Материал:** 48 карточек с изображением символов и примеров, 12 числовых карточек, 15 предметных карточек, блоки

**Ход игры:** Дети распределяют между собой карточки с изображением символов и примеров. Каждый ребенок решает пример на карточке, расшифровывает ее и берет блок, соответствующий шифру и находит место для него на изображении предметов. Если все блоки выбраны верно, будут заполнены все 15 изображений предметов.

### «Архитекторы»

Материал: Алгоритмы №№ 1,2 Блоки Дьенеша

Описание игры:

Детям предлагается разработать проект детской площадки

- выбрать необходимый строительный материал
- построить объекты детской площадки

Выбор строительного материала в строгом соответствии с правилами (по алгоритму №1 или по алгоритму № 2). Как выбрать строительный материал"? Давайте вместе сделаем это, пользуясь алгоритмом № 1.

Берем любой блок. Пусть это будет, например, синий большой толстый треугольный блок. Слово

"начало" подсказывает нам откуда начинать путь (движение по блок схеме). В ромбе вопрос: "красный наш блок?" - Нет. Двигаемся вправо. Во втором ромбе вопрос: "круглый наш блок?" - Нет и попадаем на конец блок-схемы. Наш блок может быть использован при строительстве.

Возьмем красный большой тонкий круглый блок. На вопрос "красный?" Отвечаем "да" и двигаемся влево. По правилу красный цвет меняем на синий и уже с синим блоком возвращаемся к началу. На вопрос

"красный?" Отвечаем "нет" и двигаемся вправо. На вопрос "круглый?" Отвечаем "да" и затем изменим круглую форму на квадратную. Таким образом к концу наш блок будет синим квадратным большим тонким. Таким образом весь наш строительный материал будет, т. е. не красным и не круглым (размер и толщина роли не играют). Можно приступать к строительству. Приветствуются самые смелые проекты.

#### 4.2. Игры с палочками Кюизенера Старшая группа (5 – 6 лет)

##### «Найди и покажи»

Задачи: Сравнить палочки и цвет. Найти и показать самую короткую и длинную палочку и назвать его цвет. Выбрать две палочки и найти среди них длинную (короткую).

Описание:

Найди и покажи палочку такую же по цвету и по длине.

-Отбери все красные (синие, желтые и т. д.), палочки такой же длины.

-Отбери по одной палочке разного цвета.

-Перечисли все цвета всех палочек на столе.

-Раскрась шарик так, чтобы цвет его и палочки

был одинаковым (разным).

-Сопоставить палочки одновременно по цвету и длине. «Синяя палочка короче оранжевой, но длиннее всех остальных» и т.д.

##### «Слоненок»

Цель. Развивать умение детей создавать образ слоненка, конструируя его из заданных палочек; сравнивать предметы по длине, обозначать словами результат сравнения (длиннее – короче, равные по длине); ориентироваться в пространстве. Развивать воображение.

Материал. Цветные счетные палочки: 2 белые, 1 красная, 4 розовые, 1 голубая, 3 желтые; карточка.

Описание

Воспитатель читает детям стихотворение «Слоненок» в переводе И. Токмаковой.

Шагает слоненок –

Скорей погляди!

Хобот большой у него впереди!

Хвостик смешной у него позади.

Две толстые ноги идут впереди,

Две толстые ноги идут позади.

О нем я спою,

А ты погляди!

Вопросы

– О ком идет речь в стихотворении?

– Где находится хвостик у слона?

– Что у слона впереди?

– Сколько передних ног? Сколько задних?

– Какие по величине ноги у слоненка?

– Какой длины хобот? Какой длины хвост?

Задания

– Поставьте столбиком красную палочку. Какое число она обозначает? (Четыре.)

– Розовую палочку положите справа от красной вверху. Какое число обозначает розовый цвет? (Два.)

– Под розовой положите три желтые палочки одну под другой. Какое число обозначает желтый цвет? (Пять.)

– Справа рядом с желтой наверху положите белую.

– Под желтой нижней палочкой слева от края положите одну под другой две розовые палочки. Теперь то же самое сделайте с правой стороны. С левой стороны под красной полоской положите белую. Получился слоненок.

– В какую сторону идет слоненок?

– Сделайте так, чтобы он шел вправо.

– Какие палочки надо переложить, чтобы выполнить это задание?

– Сколько длинных палочек вы использовали?

– Сколько коротких?

Дети строят слоненка

### «Выставка собак»

Цель. Развивать умение детей воспроизводить предметы по представлению; сравнивать предметы по величине; находить сходства и различия между предметами.

Материал. Цветные счетные палочки; карточка.

Предварительная работа. Рассмотреть с детьми книги, открытки, фотографии, на которых изображены собаки. Обратить внимание на породы, внешний вид, место содержания собак.

Описание

Воспитатель загадывает детям загадку:

Заворчал живой замок,

Лег у двери поперек.

Две медали на груди.

Лучше в дом не заходи.

Предлагает детям выложить отгадку из палочек на карточках и представить ее: придумать кличку, назвать породу, рассказать, какая это собака и что умеет делать.

Выполнив задание, дети отмечают возраст собак (щенок или взрослая), описывают их, используя математические термины: длинное – короткое туловище, хвост; большая – маленькая голова; толстые – тонкие лапы; большая – маленькая собака. Объясняют, что собака делает в настоящее время (сидит, лежит, стоит).

Воспитатель говорит: «Вы сделали собак, а как нам сделать выставку собак». Поставив таким вопросом проблемную ситуацию, педагог выслушивает ответы детей и предлагает объединить собак на одном столе.

Вопросы

– Похожи ли собаки?

– Есть ли одинаковые породы?

– Есть ли щенки?

В заключение дети могут придумать интересную историю о дрессировке собаки.

### **«Цифры» (Выложи из палочек)**

Задачи: Закрепить представления о цифрах. Учить работать со схемой. Различать способы сравнения по длине («Наложение, «приложение», «на глаз»)

Описание:

Детям раздаются схемы, на которых изображены – цифры, где цвет палочек обозначен цифрой. Дети, ориентируясь на схему, выкладывают цифры.

### **«Выложи по цифрам»**

Цель. Закреплять умение детей соотносить число с цветом. Упражнять в счете, упражнять в измерении.

Материал. Цветные счетные палочки: 1 голубая, 1 красная, 1 бордовая, 1 оранжевая; 2 желтые, 2 черные, 2 фиолетовые; картинка с изображением дерева; карточка.

Описание

Детям предлагается рассмотреть рисунок на картинке, подобрать палочки в соответствии с рисунком и разложить их по цвету, а затем выложить дерево, следуя цифровому обозначению.

Вопросы

– Какой породы получилось дерево?

– Назовите части дерева.

– Сколько палочек пошло на крону? Ствол?

– Чему равна высота ствола?

– Из скольких палочек сделана крона?

– Какой цифрой обозначена верхушка?

– Как узнать высоту дерева? (Посчитать палочки сверху вниз; снизу вверх; измерить высоту и сравнить.)

### **«Лестница»**

Цель. Закреплять умение детей сравнивать предметы по высоте, длине, ширине; обозначать результат сравнения словами (длиннее, шире, выше, равные по длине, ширине, высоте). Упражнять в счете.

Материал. Цветные счетные палочки; карточка.

Описание

Педагог предлагает детям выложить лестницу.

Лестница может получиться любой высоты, в зависимости от того, сколько палочек возьмут дети и какой они будут длины.

Работа парами

– Как узнать, чья лестница выше?

– Из скольких палочек построена лестница?

– Сколько ступенек в лестнице?

– Чья лестница шире?

– Сколько шагов сделает ребенок, чтобы подняться до самой верхней ступеньки?

У детей могут получиться лестницы одной высоты, но с разным количеством ступеней.

В этом случае воспитатель может спросить, почему получилось разное количество шагов.

Занятие может закончиться пальчиковой гимнастикой «По ступенькам вверх», «По ступенькам вниз»: дети «перешагивают» указательным и средним пальцами ступеньки.

#### **«Улица разноцветных палочек»**

Задачи: Принцип окраски палочек.

Описание: Дети строят дома по цвету: белый домик для белых «единичек», черный дом для «семерок» и т.д.

Затем дети сравнивают, чем они похожи.

#### **«Цвет и число»**

Задачи: Учить детей отбирать полоски нужного цвета и числового обозначения по словесному указанию взрослого; подвести к выводу, что у палочки каждого цвета есть свое число.

Описание: Педагог предлагает построить необычный поезд из цветных палочек, посадить в вагончики пассажиров, детям предлагается

узнать, сколько мест в каждом в вагончике, дети находят ответ практическим путем: берут белые палочки и накладывают на вагончики каждого цвета.

#### **«Число и цвет»**

Задачи: Учить детей отбирать палочки нужного цвета и числового значения по словесному указанию взрослого; подвести к выводу, что у каждого числа есть свой цвет.

Описание: Педагог строит вагончик из 4 белых палочек и предлагает отгадать, палочкой какого цвета можно заменить этот вагончик. Затем дети определяют, какое число соответствует той или иной палочке. После этого дети строят вагончики из белых палочек (одноместный, двухместный, трехместный).

#### **«Путешествие на поезде»**

Задачи: Закреплять понятие: «который по счёту».

Описание: Составить из палочек- вагонов поезд от самой короткой до самой длинной. Предлагает ответить, каким по порядку стоит голубой вагон?

Вагон какого цвета стоит четвертым?

Какого цвета вагон левее желтого?

## «Скорый поезд»

Цель. Упражнять детей в сравнении предметов по длине, называть словами результат сравнения, упражнять в счете в пределах заданного числа.

Материал. Цветные счетные палочки: 2 голубые, 6 розовых; карточка.

### Описание

Дети выкладывают из палочек голубой и розовый составы, идущие в разных направлениях. (Локомотив – палочка, стоящая вертикально.)

### Вопросы

- В какую сторону едут поезда?
- Если в каждом голубом вагоне едет три пассажира, сколько всего пассажиров в голубом поезде?
- В каждом розовом вагоне едет два пассажира. Сколько всего пассажиров перевозит розовый поезд?
- Какой состав перевез больше пассажиров?

### Варианты заданий:

-Составь поезд из каких хочешь палочек. Посади в каждый вагон столько пассажиров (игрушек), какое число им обозначается. Рядом с ним поставь нужную карточку с кружочками (цифрой). Сколько пассажиров в первом (втором и так далее) вагоне? Почему? В каком вагоне пассажиров много (мало, больше, меньше)?

- Составь поезд из синей и белой, розовой и бордовой, голубой и черной, фиолетовой и красной; двух желтых; белой, красной и желтой; черной и трех белых палочек. Найди в наборе палочку такой же длины, как составленный поезд.

- Пусть один поезд будет из желтой, а другой из фиолетовой палочки. Какой поезд длиннее (короче)? Какой вагон надо прицепить к короткому поезду, чтобы он стал такой же длины, как длинный поезд?

-Один поезд состоит из пяти белых вагонов, а другой — из трех розовых. Какой поезд будет длиннее? На сколько?

-Пусть один поезд будет из синей палочки, а другой — из черной палочки. Какие два одинаковых вагона надо прицепить к короткому поезду, чтобы поезда были равными по длине?

-Оранжевая и желтая палочки составляют один поезд, а красная и фиолетовая — другой. Как можно уравнивать длины поездов?

-Составь поезд так, чтобы: в первом из них было 10 белых вагонов, а во втором 9 белых вагонов (в первом — 2 розовых, а во втором — 4 розовых вагона; в первом 6 красных вагонов, а во втором — 1 красный вагон). На сколько вагонов один из поездов короче другого?

-Поезд состоит из красного и голубого вагонов. Составь поезд из белых вагонов так, чтобы он был на один белый вагон короче (длиннее) первого поезда.

-Составь поезда так, чтобы в одном из них было три розовых вагона, а другой, состоящий тоже из розовых вагонов, был на один вагон длиннее (в одном из них было 8 красных вагонов, а другой, состоящий тоже из красных вагонов, был на 4 вагона короче).

-Составь поезд из оранжевого и коричневого вагонов. Замени коричневый вагон красными так, чтобы длина поезда не изменилась.

-Поезд состоит из синего и бордового вагонов. Замени один вагон голубыми, а другой — розовыми вагонами. Длина поезда должна сохраниться.

### «Строим мост через реку»

Цель. Учить детей моделировать по условию; измерять с помощью условной мерки; находить соответствие цвета с числом.

Упражнять в счете.

Материал. Цветные счетные палочки; голубая, желтая, бордовая палочки – мерки для мостов; карточка.

Предварительная работа. Просмотр слайдов, видеозаписей, иллюстраций с изображением рек (где река берет начало; река в самом широком и самом узком месте).

#### Описание

Воспитатель предлагает детям выложить из палочек реку: узкую в начале – у истока, широкую в середине, сужающуюся в конце. Говорит, что через реку будут проложены мосты, равные по длине голубой, желтой и бордовой палочкам, поэтому ширина речки в каждой части должна соответствовать этим палочкам.

Когда только дети сделают реку, они устанавливают мосты над ней. По окончании работы педагог предлагает им сделать ступеньки к мостам.

#### Вопросы

- Сколько всего мостов?
- Какой мост самый длинный? Чему он равен?
- На сколько бордовый мост длиннее голубого?
- На сколько мост с левой стороны короче моста с правой стороны?
- По какому мосту сможет проехать машина; пройти человек?
- Сделайте так, чтобы по мосту могла проехать машина. (Дети добавляют палочки, равные ширине любого моста.)
- Какой из этих мостов шире? Сколько палочек пошло на мосты?
- Назовите главную реку Москвы. Назовите главную реку России. А по какой реке вы плавали?

### «Как разговаривают числа?»

Задачи: Учить оперировать числовыми значениями цветных палочек, познакомит детей со знаками «>», «<» Учить записывать и читать записи:  $3 < 4$ ,  $4 > 3$

Описание: Педагог говорит, что числа умеют разговаривать не словами, а знаками. Предлагает взять в левую руку палочку красного цвета, а в правую – голубую.

-Какие числа у вас в руках?

-Что нужно делать, чтобы сравнивать эти числа?

Подводит детей к выводу о том, что для того, чтобы сравнивать эти числа, нужно приложить палочки друг к другу или наложить друг на друга.

### «Весы»

**Задачи:** Закреплять понимание отношений между числами натурального ряда «больше, меньше, больше на ..., меньше на...», умение увеличивать и уменьшать каждое из чисел на 1. Упражнять в решении простых арифметических действий.

Описание: Дети на одну чашу весов помещают палочку большего размера (например-5 , на другую-4). Аналогично сравнивают другие числа.

### «К сказочным героям»

Задачи: Продолжать формировать творческое воображение, логику мышления и действий закрепить навыки прямого счета до 10 .

Описание: Дети называют цвет соответственно по счету дней недели и полосы радуги: понедельник-красный, вторник - оранжевый, среда -желтый, четверг-зелёный, пятница -голубой, суббота- синий, воскресенье-фиолетовый.

#### «Узнай длину ленты»

Задачи: Учить понимать количественные отношения, учить находить связь между длиной предмета, размером мерки и результатом измерения, учить устанавливать логические связи и закономерности.

Описание:Педагог предлагает измерять длину ленты с помощью мерки - розовой палочки. Дети приходят к выводу: в длинной ленте мерка уложилась 7 раз, а в короткой- 5 раз. Лента, в которой мерка уложилась 7 раз, длиннее, потому что  $7 > 5$ .Лента, в которой мерка уложилась 5 раз, короче, потому что  $5 < 7$ . Ленты разные по длине.

### Подготовительная к школе группа ( 6 – 7 лет)

#### «Продолжи узор»

Задачи: Развивать умение видеть закономерность и выкладыватьпалочки в соответствии со схемой. Развивать воображение.

Материал: Цветные счетные палочки, схемы узоров(№ 34 пособие «На златом крыльце сидели»)

Описание:

Дети выкладывают узоры в соответствии со схемами. Затем придумывают свои узоры.

#### «Для вас, девочки.... Для вас, мальчики....»

Задачи:Развиватьумение самостоятельно выкладыватьизображение, пользуясь схемой, придумывать сюжет и составлять рассказы

Материал: Цветные счетные палочки, схемы (№ 39 - 42 пособие «На златом крыльце сидели»)

)

Описание: Дети, используя схемы выкладывают изображения. Затем самостоятельно дополняют их. Дети могут выполнять коллективные работы, объединяясь парами или группами.

#### « Сказочный город»

Задачи: Продолжать учить работать со схемой. Создавать сюжетные работы, придумывать собственные сюжеты Развивать воображение.

Описание:

Воспитатель читает сказку « Сказочный город» (схемы № 43 – 44, пособие «На златом крыльце сидели») и предлагает выложить ее сюжет

#### «Стулья для семьи»

Цель. Учить сравнивать предметы по величине; обозначать словами результат сравнения (выше – ниже, шире – уже, больше – меньше). Закреплять умение различать порядковый и количественный счет, правильно отвечать на вопросы: сколько, который по счету; составлять числа из единиц (один, еще один, еще один).

Материал. Цветные счетные палочки; карточка.

Описание

Педагог предлагает детям сделать из четырех желтых палочек стул, рядом сделать большой стул. После того как дети выполняют задание, предлагает сделать стульчик для маленького ребенка (рис. 5, цв. вкл.).

Вопросы



- Сколько стульев в ряду?
- Который стул выше всех?
- Который стул ниже всех?
- У какого стула самая высокая спинка?
- У какого стула самая низкая спинка?
- Кто из членов семьи мог бы сидеть на самом большом стуле? На самом широком? На самом маленьком?

Работа парами

Задание: «Сравните стулья, которые вы сделали. Расскажите друг другу о том, какие у вас стулья».

Например: «Мой стул состоит из четырех палочек желтого цвета. Палочки одной длины», «Мой стул состоит из трех палочек. Спинка длинная, а сиденье короткое. На нем может сидеть самый маленький ребенок».

### «Чёт-Нечёт»

Задачи: Продолжать увеличивать и уменьшать числа в пределах 10 на единицу; учить называть «соседей данного числа»; познакомиться с четными и нечетными числами, устанавливать логические связи.

Описание: На одних столах лежат «четные палочки», на других - «нечётные». Предлагается построить из палочек лесенки равной высоты так, чтобы разница между ступеньками была одинаковой. Появляются 2 разные лесенки; с помощью розовой палочки определяется разница между смежными ступеньками. Обе лесенки читаются в числах

### «Кто в домике живёт?»

Задачи: Учить составлять число из 2 меньших чисел.

Описание: «В город чисел приехал клоун, он хочет пригласить жителей города на представление. Но некоторые из них ушли из домиков». Педагог просит помочь клоуну найти этих жителей и рассадить по этажам.

### «Числовой коврик»

Описание: Взрослый выкладывает числовой ряд в пределах 7 из белых палочек, приставленных близко друг к другу, и предлагает ребятам подобрать две палочки, чтобы составить это число. Выставляя свои варианты палочек, каждый из играющих проговаривает, из каких чисел он составил данное число. Например: «Два и пять, а вместе семь». После того как будут выложены все варианты состава числа 7, взрослый предлагает детям выложить последовательно все варианты. Эту игру можно провести, выкладывая коврик из палочек двух цветов, составляя числа в пределах 10.

### «Чудесный мешочек»

Описание: На столе лежит мешочек с палочками разной длины в пределах 10 и цифры от 1 до 10.

Ведущий (взрослый или ребенок) достает из мешка любую палочку и показывает ее, не называя числового значения. Второй игрок выбирает цифру, соответствующую значению палочки, и называет ее.

Игра повторяется несколько раз со сменой ведущего.

Вариант игры

На столе лежит набор палочек. Ведущий достает из мешка и показывает палочку, а партнер по игре составляет из двух палочек это число (из двух меньших чисел) и прочитывает, как оно составлено. Затем игроки меняются ролями.

### «Покажи, как растут числа»

Задачи: Продолжать учить детей увеличивать, уменьшать числа в пределах 10 на 1, учить называть соседей числа, учить сравнивать смежные числа, учить устанавливать логические связи и закономерности, развивать зрительный глазомер, учить понимать поставленную задачу, решать её самостоятельно, формировать навык самоконтроля.

Описание:

-Перед каждой своей числовой карточкой ребёнок должен положить палочку, выражающую число.

-Выкладывать карточки с цифрами в возрастающем порядке и назвать их. Затем предлагается взять карточки с числами и построить их от меньшего числа к большему. (Такое же задание выполняется с палочками Кюизенера.)

- Дети строят числовую лесенку из палочек по принципу «чем выше ступенька, тем больше число».

-Дети могут записать числа в порядке возрастания(1,2,3,4,5...),или убывания(7,6,5,4,3...),выделить отношения между числами  $1 < 2 < 3 < 4 < 5 < 6$ ,  $7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2$

-Назвать числа не больше 8, но не меньше 4,

-Назвать число, которое стоит рядом с числом 3, но не 2,

-Назвать число, которое стоит между 5 и 8, но не 6.

-Назвать числа, которые стоят до числа 10, но после 5.

-Назвать числа до 9, которые стоят после 5.

-Какие палочки ты будешь использовать, чтобы ответить на вопросы: Сколько тебе лет? Сколько пальцев на 2 руках, ногах? Сколько ног у курицы? Сколько ног у 2 куриц, кошек? Сколько дней в неделю? Сколько вершин у квадрата, треугольника? Сколько карандашей разного цвета нужно брать, чтобы нарисовать радугу?

### «Палочки можно складывать»

Задачи: Закрепить название цветов и числовое обозначение, умение соотносить цвет и число, пользоваться арифметическими знаками, учить находить палочки в сумме равные двум данным.

Описание:Педагог предлагает детям положить мальчику, который стоит лицом к детям, в левую руку жёлтую палочку, а в правую- красную. Что получится, если эти числа сложить? Найдите палочку равную сумме красной и жёлтой. Запишите свое действие с помощью цифр и знаков:  $4+5=9$ .

### «Палочки можно вычитать»

Задачи: Учить ориентироваться в пространстве (понятия «налево», «направо»), развивать количественные представления, учить находить разность чисел.

Описание:Педагог просит дать мальчику в правую руку голубую палочку, а в левую – желтую. Что получится, если из большего числа вычесть меньшее? Дети приходят к выводу, что если из большего числа вычитают, то получается меньшее число.  $5-3=2$ .

### «Время»

Цель. Развивать умение детей моделировать часы; определять время по часам.

Материал. Цветные счетные палочки: 13 белых, 1 розовая, 1 голубая; цифры от 1 до 12. Карточка, на которой нарисован круг с точками, обозначающими каждый час (на каждого ребенка).

Описание

Воспитатель загадывает детям загадку:

У меня есть минутки,Зовите их – минутки.Если вместе их собрать,Обо мне ты будешь знать.(Часы)

Вопросы и задания

– Сегодня мы будем делать из палочек часы. На карточке по кругу возле каждой точки положите белый кубик. Теперь возле каждого кубика по кругу, начиная сверху, положите цифры по порядку.

– Чего не хватает для того, чтобы получился циферблат? (Стрелок.) Длинная стрелка что показывает? (Минуты.) А короткая? (Часы.)

– Поставьте на часах минутную стрелку на двенадцать, а часовую на цифру один. Сколько времени на часах? (Один час.)

– Передвиньте часовую стрелку на цифру три. Часы показывают... (Три часа.)

– Теперь поставьте часовую стрелку возле цифры шесть. Который час на ваших часах? (Шесть часов.) Что вы делаете в это время?

– Покажите на часах любое время. Который час показывают ваши часы? У кого часы показывают утро? У кого вечер?

– Возле какой цифры стоит минутная стрелка? А часовая?

#### **«Измеряем разными мерками»**

Задачи: Учить измерять с помощью двух условных мерок длину предмета, учить находить зависимость между измеряемой величиной, меркой и результатом, устанавливать логические связи.

Описание: У детей разные ленты, разные мерки, измеряют ленты разными мерками. Дети приходят к выводу: ленты разные по длине, и поэтому числа получились разные. Чем больше мерка, тем меньше число, чем меньше мерка, тем больше число.

-Дети измеряют длину и ширину комнаты, крышки стола, сиденья стула, подоконника одинаковыми и разными мерками.

#### **«Детская железная дорога»**

Задачи: Учить решать логические задачи на основе зрительно воспринимаемой информации, понимать условие предложенной задачи и выполнять её самостоятельно.

Описание: Наш поезд состоит из 3 вагонов: голубого, желтого, розового, при этом: желтый в середине, а розовый не является первым, в какой последовательности стоят вагоны? В 1 вагоне едет 3 пассажира, во 2 вагоне-5 пассажиров, в 3 – 2 пассажира. Подложив под вагоны палочку оранжевого цвета, дети приходят к выводу: в поезде едет 10 пассажиров.

2. Наш поезд состоит из 3 вагонов: голубого, фиолетового, желтого. При этом: фиолетовый- в середине, а желтый не является последним. В какой последовательности стоят вагоны? Вагоны стоят так: жёлтый, фиолетовый, голубой. В 1 вагоне поезда едет 5 пассажиров, во 2 -6, в 3-3 пассажира. Подложив под вагоны палочку оранжевого цвета, дети приходят к выводу, что нужно доложить ещё палочку красного цвета. Значит: в поезде едет 10 и 4 пассажира, то есть 14.

3. Более сложная задача. Наш поезд состоит из 3 вагонов: голубого, фиолетового, желтого. При этом: фиолетовый в середине, а желтый не является последним. В середине пути из последнего вагона вышли все пассажиры. В какой последовательности стоят вагоны? Сколько пассажиров доехало до конечной остановки? В 1 вагоне поезда едет 5 пассажиров, во 2 -6, в 3-3 пассажира. Подложив под вагоны палочку оранжевого цвета, дети приходят к выводу, что нужно доложить ещё палочку красного цвета. Значит: в поезде едет 10 и 4 пассажира, то есть 14. Дети убирают голубой вагон, подложив палочку оранжевого цвета, дети убеждаются, что необходима ещё палочка белого цвета.  $-5+6=11$

### **Подвижные игры**

#### **«Найди свой домик»**

На полу в разных углах комнаты лежат два обруча. В одном обруче находится желтая палочка, в другом – оранжевая.

У каждого ребенка одна палочка (желтая или оранжевая).

Дети бегают по комнате. По сигналу педагога они должны подбежать к обручу, в котором лежит палочка такого же цвета, как у них в руках. Подходя к детям, воспитатель просит сказать, какого цвета палочка в обруче и почему они стоят возле него.

Вопросы

– Сколько оранжевых палочек? Сколько желтых?

– Какие палочки по длине одного цвета? (Дети сравнивают палочки.)

– Палочки какого цвета длиннее? Короче? Как узнать? (Дети сравнивают палочки.)

Педагог предлагает детям обменяться палочками. Игра повторяется. Со старшими детьми игру можно провести с большим количеством палочек. Правила игры те же.

#### **«По порядку стройся»**

На столе лежат палочки разных цветов.

Воспитатель предлагает детям взять по одной палочке и построиться по порядку от самой короткой до самой длинной палочки.

После выполнения задания просит ребят объяснить, почему они встали именно так.

Вариант игры

На столе лежат палочки разных цветов и полоски такого же цвета и длины для работы на доске. Правила те же. Дети раскладывают полоски по порядку на магнитной доске.

Вопросы

– Полоска какого цвета самая длинная?

– Между полосками каких цветов находится желтая полоска?

– Назовите цвет полоски, которая находится после голубой?

– Полоска какого цвета расположена после розовой полоски?

– Какое число обозначает черная полоска? Фиолетовая?

#### **«Найди цифру»**

На полу лежат обручи на небольшом расстоянии друг от друга, в них разложены цифры. В коробке лежат палочки разных цветов.

Дети бегают под музыку. Как только музыка остановится, они берут по одной палочке и встают возле той цифры, которая соответствует цвету палочки. Возле каждой цифры стоят дети с палочками одного цвета.

Воспитатель спрашивает у детей, возле какой цифры они стоят и почему?

Игру можно повторить, вернув палочки в коробку.

#### **«Найди пару»**

Дети строятся в две шеренги, друг против друга. У детей одной шеренги цифры. У детей другой шеренги – полоски разных цветов.

По сигналу взрослого дети объединяются в пары – цвет палочки соответствует цифре – и объясняют, почему они так встали. Затем дети меняются цифрами и палочками. Игра повторяется.

#### **«Где больше?»**

Для игры понадобятся три обруча и набор палочек желтого, черного, фиолетового цветов.

Воспитатель предлагает детям взять по одной палочке из набора и поместить в любой из обручей таким образом, чтобы в каждом обруче лежали палочки одного цвета.

Дети сравнивают, в каком из обручей больше палочек, в каком меньше. Педагог предлагает детям сделать так, чтобы количество палочек в обручах было одинаковым.

Затем дети закрывают глаза, воспитатель убирает одну или несколько палочек из одного обруча.

Открыв глаза, дети должны сказать, какие изменения произошли.

Игра повторяется 2–3 раза.

#### **«Угадай, какое число»**

На полу (земле) выложен шнуром круг.

В игре принимает участие не более десяти детей. Дети становятся парами друг за другом за чертой круга. У ребят, стоящих спиной к воспитателю, на спине прикреплена цифра. По сигналу педагога все дети входят в круг и начинают прыгать на одной ноге. Каждый игрок, у которого нет цифры, пытается угадать, какая цифра спряталась на спине товарища.

Побеждают дети, разгадавшие тайну и отыскавшие соответствующую цифре палочку.

Игра повторяется несколько раз, при этом меняются пары детей, и вместо цифр им дают карточки с кружочками.

#### **«Раз, два, три – розовая палочка, беги»**

Дети встают в круг. У каждого ребенка в руках одна палочка. Дети бегают под музыку.

Педагог говорит: «Раз, два, три – розовая (например) палочка, в круг беги». Все дети, у которых палочка этого цвета, вбегают в круг. Показывая палочку всем, можно увидеть правильность выполнения задачи. Если ребенок ошибся, ему предлагают выполнить какое-нибудь задание, например, прохлопать, протопать, присесть несколько раз (задания дают дети).

Все дети возвращаются в круг, и игра продолжается.

#### **«Раз, два, три – беги»**

На столе рассыпаны цветные счетные палочки. По сигналу взрослого: «Раз, два, три – беги!» – игроки двумя руками должны захватить как можно больше палочек и, разложив их перед собой, пересчитать.

Вопросы

– Сколько всего палочек взяли?

– Сколько палочек каждого цвета?

### **Дидактические сказки**

#### **«Улица разноцветных палочек»**

Жили – были разноцветные палочки. Их было много, а жили они в небольшой коробке. Тесно палочкам в коробке, играть – так и вовсе неудобно.

И вот однажды, когда палочки были высыпаны из коробки, самые маленькие белые палочки – «единички», – предложили: «Давайте построим разноцветные домики, в которых будем жить семьями». И тут же построили белый домик для семки «единичек». Черные палочки – «семерки» тоже построили себе домик, рядом с белыми. «А мы живем в черном домике», – радостно сообщили они.

Розовые «двочки» пригласили очень похожих на них сестричек – красных «четверок» и бордовых «восьмерок» строить общий красный дом. И выстроили его в ряд с белыми и черными.

Рядом с ними голубые «троечки», «фиолетовые «шестерки» и синие «девятки» также построили общий дом.

Жёлтые «пятерки», вместе со своими сестричками – оранжевыми «десятками» тоже оказались в одном домике.

Получилась красивая разноцветная улица, где все домики яркие, удобные, уютные.

Все палочки праздновали новоселье, приглашали друг друга в гости и вместе придумывали разные интересные игры.

Однажды в гостях у палочек красного дома фиолетовые «шестерки» и оранжевые «десятки» заметили сходство с хозяевами дома и к общей радости выяснили, сто все они приходятся друг другу сестренками.

Вт и сказке конец, А с палочками можешь подружиться и ты, надо толко играть с ними, выкладывать различные фигуры, красивые картинки. И произойдет чудо, ты станешь Волшебником.

### **«Сказочный город»**

Жил – был на свете Архитектор. Он умел придумывать новые дома. И так хорошо работал, что приглашали его во многие города и страны.

Как – то в одной из стран плыл Архитектро на паруснике по широкой реке. Понравилось ему красивое место на берегу, и решил он сделать остановку. Прогуливаясь по берегу, встретил Архитектор мальчика.

-Здравствуйте! Вы кто? – спросил его мальчик.

-Я Архитектор!

-А что вы умеете делать?

-Я умею придумывать красивые здания.

-Будьте добры, покажите, пожалуйста, как это делается»

Архитектор тут же, прямо на песке, нарисовал несколько зданий. Очень они понравились мальчику, и он решил, что их необходимо построить. Позвал он на помощь своих друзей и вскоре вырос замечательный город. А для Архитектора соорудили великолепный дворец и обнесли его оградой. Мальчик тожественно вручил Архитектору ключ от нового дворца.

-Спасибо – сказал Архитектор, но меня ждут в других местах. Смотрите, кто - то машет уже рукой с другого берега.

Построил мальчик с друзьями мост на другой берег. Вот уже и фонари на нем весело горят. И тамошним людям помогли друзья в строительстве.

Подошел мальчик к реке, глянул в свое отражение, - а он то оказывается, и не заметил как вырос.

Взял архитектор его с собой, и стали они ходить по разным городам, строить новые здания –старый Архитектор и молодой Архитектор.

## **4.3. Игры для развития навыков сотрудничества**

### **Технология позитивной социализации (В.Е. Рылеева)**

#### **Игра «Волшебная палочка»**

Задачи :

1. Умение заинтересованно выслушивать всех участников игры
2. Формирование навыка быстро включаться в групповую работу
3. Формирование навыка самостоятельно оценивать ответы и высказывания других детей; выражать свое мнение публично;

-Воспитание умения сдерживать свое желание подсказывать;

придерживаться правила очередности в высказывании своего мнения.

Правила игры: Дети передают по кругу «волшебную палочку» и отвечают на определенный вопрос воспитателя. Темы для высказывания задает воспитатель. Дети говорят по очереди; ждут своей очереди, не выкрикивая своего ответа; приветствуют правильный ответ (хлопают в ладоши) и неправильный (топают ногами); ответ не повторяют; подсказывают, если попросят.

#### **Игра «Найди свою пару (группу)»**

Задачи:

- 1.Создание условий для социального творчества ребят и экспериментирования в учебной и игровой деятельности
2. Воспитание культуры диалога
3. Воспитание ответственности за принятое решение
- 4.Умение включаться в работу сверстников и действовать в рамках границ, обозначенных правилами игры

Правила игры: Игра применяется, когда нужно ввести детей в тему занятия и разделить на подгруппы.

1 вариант Используются «разрезные картинки» с рубашками разных цветов и такие же цветные метки на столах. Картинки лежат рисунком вверх. Дети берут картинку, переворачивают ее рубашкой вниз, идут к столу с таким же цветом. Так они собираются в подгруппу А потом собирают пазлы разрезной картинки. Так они определяют тему для своей подгруппы

2 вариант Используются «разрезные картинки». Разрезные картинки перевернуты рубашками вверх. Дети переворачивают пазл и собирают картинку, делают обобщения.

#### 4.4. Итоговые занятия

##### Конспект НОД по формированию элементарных математических представлений в старшей группе

##### Тема: « Путешествие в страну Математики»

**Интеграция образовательных областей:** Познавательное развитие, Речевое развитие, Социально-коммуникативное развитие, Физическое развитие

**Цель:** закрепление у детей полученных знаний

**Задачи:**

##### **Образовательные**

- 1.Закрепить счет в пределах 10; умение находить в числовом ряду число и соседние с ним числа.
- 2.Упражнять в порядковом счете.
- 3.Закрепить умения различать геометрические фигуры по форме, цвету, величине;
- 4.Закрепить умение ориентироваться в пространстве, различать правую и левую стороны, употреблять слова и предлоги (справа, слева, впереди, позади; над, под, между);
- 5.Закрепить знания названий дней недели, их последовательность;

##### **Развивающие**

- 1.Развивать логическое мышление, внимание, память.
- 2.Развивать сообразительность, быстроту реакции

##### **Воспитательные**

- 1.Воспитывать интерес к математике, чувство радости от совместных действий, успешно выполненных заданий.

## **Методы и приемы:**

Наглядные: презентация

Словесные:

Практические: поисковые задачи

## **Используемые технологии:**

Игровые – дидактические игры

ИКТ – использование компьютера, экрана

Социоигровая технология (СОТ) – работа в группах

## **Материалы и оборудование:**

воздушный шар, конверт (с письмом и разрезной картинкой волшебника),

корзина с мячами (на каждом мяче цифры от 1 до 6), шкатулка с призами, карточки с цифрами от 0 до 10, кубик с цифрами на каждой стороне 1,2,3,4,5,6; палочки Кюизенера, блоки Дьенеша; слово « Победа» на кругах ( медальонах)

## **Логика образовательной деятельности:**

На столах лежат конверты с заданиями и раздаточный материал.

За каждой цифрой закреплено задание, которое надо выполнить. За выполненное задание дети получают медальон с буквой и ключ.

## **1 Вводная**

Дети заходят в группу. В группе летает шар, к ниточке которого привязан конверт. В конверте письмо и разрезная картинка «Профессор – Математик».

**Воспитатель:** Ребята, посмотрите, что это такое?

(обращает внимание детей на воздушный шарик, с привязанным конвертом, конверт не подписан). Странный конверт какой-то, на нем ничего не написано, только какие-то цифры и геометрические фигуры.

**Воспитатель:** Давайте откроем конверт и узнаем от кого мы его получили. (открывает конверт - в нем разрезная картинка и письмо).

**Воспитатель:** Что это? Что надо сделать, чтобы узнать от кого это письмо пришло к нам.

**Дети:** Собрать картинку.

Дети собирают картинку.

**Воспитатель:** Все ясно! Это написал нам Профессор-математик!

## **2 Основная**

**Слайд 2** На экране появляется Профессор – Математик.

**Воспитатель читает письмо:** « Здравствуйте, дорогие ребята! Я знаю, что вы многому научились за этот учебный год. И я хотел бы вас поздравить с успешной учебой. Я приготовил вам подарок – сокровища! Но, чтобы их получить, вам необходимо пройти



испытание. Только смелые и дружные ребята смогут получить мои сокровища. Вы готовы к путешествию? (ответы детей). Тогда удачи! Даю вам подсказку: «Мячики лежат в лукошке, А лукошко у окошка».

Дети находят корзину с мячами у окна.

На каждом мяче карточка с цифрой, и соответствующие цифры, заранее расположены по всей группе.

**Воспитатель:** «Чтобы справиться со всеми трудностями, вы должны быть сообразительными, смелыми, внимательными и наблюдательными. Получить сокровища мы сможем только в том случае, если справимся со всеми заданиями.

### **1 задание от Профессора - Математика « Математическая разминка»**

1. Сколько ушей у двух собак? (4)
2. Сколько дней в неделе? (7)
3. Сколько глаз у светофора? (3)
4. Сколько пальцев на одной руке? (5)
5. Сколько солнышек на небе? (1)
6. Сколько носов у двух котов? (8)
7. Сколько пальцев на двух руках? (10)
8. Сколько в неделе выходных дней? (2)
9. Сколько солнышек на небе ночью? (0)
10. Какое число больше 8, но меньше 10?

### **2 задание «Замок Геометрических фигур» (Слайд 3)**

**Воспитатель:** Назовите геометрические фигуры, которые живут в замке.

**Дети:** Прямоугольники, квадраты, овалы, круги, ромбы, трапеции.

**Воспитатель:** А теперь, посмотрите, в каком беспорядке перед нами лежат геометрические фигуры (на столе стоят четыре коробки (контейнера) и разные геометрические фигуры (блоки Дьенеша).

**Воспитатель:** Разделите эти фигуры по группам. По каким признакам можно разделить фигуры?

Дети за столом составляют группы и геометрические фигуры.

1. по форме
3. по цветам
4. по ширине
5. по величине.

Дети поочередно складывают блоки, а воспитатель меняет карточки ( символы фигур)

**Воспитатель:** Чтобы получить медальон, вы должны отгадать, какую геометрическую фигуру я загадала.

**Дидактическая игра: «Да-нет»**

Воспитатель загадывает геометрическую фигуру.

Дети спрашивают:

- она желтая( синяя, красная)
- у нее есть углы (Да)
- у нее 3 угла (4 угла)
- она маленькая (Нет)
- она толстая.(Да)

### **Слайд 4**

Загаданная фигура появляется на экране.( Это большой синий толстый прямоугольник)

### **3 задание «Царство палочек Кюизенера»**

**Воспитатель:** Постройте лесенку от самой длинной палочки, до самой короткой.

### **Слайд 5**

На экране появляется лесенка.

Работа с палочками

**Воспитатель:** Какая палочка по цвету на 3 месте, какому числу она соответствует.

**Дети:** голубая

**Воспитатель:** Какая палочка по цвету находится между 3 и 5, какому числу она соответствует.

**Дети:** красная, четыре.

**Воспитатель:** Какая по счету синяя палочка и т.д.

**Дети:** девятая

**Воспитатель:** Какому числу соответствует жёлтая палочка?

**Дети:** Пять.

**Слайд 6** «Город Времени»

**Воспитатель:** В этом городе случилось несчастье – перепутались дни недели, нам нужно их построить друг за другом в нужной последовательности. Для этого вам понадобятся цветные карточки.

**Дидактические игры:** «Живая неделя», «Назови соседей».

**Слайд 7** «Счетное Королевство»

**Задание – «Построй числовой ряд»**

**Слайд 8**

**Задание –**«Какое число пропущено»

**Задание - Ди** «Брось кубик и считай».

Дети бросают кубик, называют цифру и считают от неё до 10

**Игра «Что, где?»**

Игра проходит в кругу с мячом.

**Воспитатель** берет мяч, бросает одному из детей и спрашивает: «Что справа от тебя?» Ребенок ловит мяч, отвечает на вопрос.

Вопросы детям: «Что у тебя над головой? Кто впереди тебя? Кто позади тебя? Кто слева от тебя? Кто справа от тебя?». И т.д. Игра проходит в быстром темпе.

**3 Заключительная**

**Воспитатель:** Вот, мы и собрали все медальоны. Чтобы сундук с сокровищами открылся сложите все медальоны по - порядку и прочитайте волшебное слово.

Дети составляют слово из медальонов и получают слово «ПОБЕДА», Воспитатель хвалит их и предлагает открыть сундук. Там призы.

Рефлексия

Итог

**Конспект НОД по формированию элементарных математических представлений в подготовительной к школе группе**

**Тема** «Путешествие в Африку»

**Интеграция образовательных областей:** Познавательное развитие, Речевое развитие, Социально-коммуникативное развитие, Физическое развитие

**Цель:** закрепление у детей полученных знаний, при использовании развивающих игр

**Задачи:**

**Образовательные**

1.Закрепить состав числа 10, порядковый счёт и цифры в пределах 10, понятия «предыдущее» и «последующее».

2.Закрепить умение самостоятельно выкладывать изображения по схеме, соотносить цвет – длину – число; учить анализу и синтезу

3.Закрепить умение решать текстовые задачи и выполнять арифметические действия на сложение и вычитание.

4.Закрепить понятие «длина», учить измерять условной меркой, формировать знание и независимости величины (длины) от мерки

5. Активизировать диалоговую, связную речь, умение отвечать на вопросы

**Развивающие**

1 Развивать логическое мышление: навыки кодировки и декодировки информации о предмете; производить логические операции «не», «и», «или»

### **Воспитательные**

1 Содействовать формированию навыков взаимопроверки, самооценки, самоконтроля.

2. Воспитывать чувство взаимовыручки, желание прийти на помощь

### **Методы и приемы:**

Игровые – дидактические игры

Наглядные: карточки, схемы

Словесные: поисковые вопросы

Практические: поисковые задачи

### **Используемые технологии:**

-технология исследовательской деятельности ( проблемные ситуации; конструирование)

-личностно-ориентированная технология (технология сотрудничества)

- информационно-коммуникационные технологии

-здоровьесберегающие технология (физминутка)

-игровые – дидактические игры

-ИКТ технологии– использование телефона

**Материалы и оборудование:** мобильный телефон с голосовым сообщением, схемы: «Мост», «Корабль», «Багаж», комплекты палочек «Кюизенера, блоки Дьенеша, простой карандаш на каждого ребёнка, карточки с символами.

### **Логика образовательной деятельности:**

#### **Логика образовательной деятельности**

##### **1 Вводная**

Звонит мобильный телефон.

**Воспитатель** (говорит по телефону).

-Алло! Здравствуйте! Да, это детский сад «Красная Шапочка» **подготовительная к школе группа**. Хорошо, постараемся.

(Обращается к детям).

-Звонили из Африки – компания наших старых друзей, мартышка, слоненок и попугай. Они сказали, что у удава возникла проблема – он хочет измерить свой рост, а как это сделать не знает.

- Поможем удаву?

-Как вы думаете, на каком транспорте нам удобней и быстрее добраться до Африки? (Ответы детей)

-Я предлагаю по суше ехать на поезде. Потом пересестись на корабль. Давайте поспешим, на станцию уже прибыл поезд.

## 2 Основная

### Воспитатель:

- Но сначала надо собрать чемоданы.

Каждому ребенку выдается чемодан - комплект **палочек Кюизенера**

### Воспитатель:

-Получите номера ваших вагонов.

Каждый ребенок получает **палочку Кюизенера**

### Игра «В каком вагоне ты поедешь»

#### Вопросы:

-Саша, в каком вагоне ты поедешь?

-Какой, Диана, вагон предыдущий?

-Какой, Ваня, последующий?

-Между какими номерами стоит у тебя, Софья, вагон? И т. д.

-Сколько мест в каждом вагоне?

-Сколько билетов продано в вагон .... цвета?

-Сколько пассажиров поедет в голубом вагоне? Почему?

-Как проверить, сколько пассажиров едет в красном... вагоне? Докажите.

-В каком вагоне пассажиров больше, меньше?

### Воспитатель:

-Уважаемые пассажиры, прошу пройти в свои вагоны.

Столы-вагоны пронумерованы, дети занимают места по номеру **палочки Кюизенера**

### Воспитатель:

-Оплатите проезд. Билет стоит 10 рублей. Условие - надо оплатить двумя или несколькими монетами. Возьмите **палочку 10**. Какого она цвета?

Дети у себя на столе с помощью **палочек Кюизенера** выкладывают варианты состава числа 10

### Воспитатель:

-Из каких **палочек составили число 10**? Из каких чисел состоит число 10?

### Воспитатель:

- Чтобы в дороге мы не заскучали, нарисуйте недостающее изображение в чистый квадрат

После выполнения задания проводится взаимопроверка (дети меняются листочками с заданиями)

### Воспитатель:

- На пути следования нашего поезда река и чтобы её переехать нужен мост. Предлагаю построить мост по схеме.

Дети строят мост по схеме из **палочек Кюизенера** (декодирование, т. е. на схеме на деталях «моста» только цифры, обозначающие номер **палочки**).

### Воспитатель:

-Какого цвета **палочки взяли**? Почему?

Дети объясняют

### Воспитатель:

-Наш поезд прибыл на конечную станцию. Прошу всех выйти на перрон и отдохнуть.

### Физкультминутка «Дружно встали на разминку»

Дружно встали на разминку

И назад сгибаем спинку.

Раз-два, раз-два, раз-два-три,

Руки кверху поднимаем, (Руки вверх)

А потом их опускаем, (Руки расслабленно опустить)

А потом их разведем (Руки в стороны)

И скорей к себе прижмем, (Обхватить себя руками)

А потом быстрее, быстрее (Движения как при беге рук)

Хлопай, хлопай, веселей! (Хлопки)

**Воспитатель:**

-Смотрите, перед нами океан! Добраться до Африки можно только на корабле.

-Постройте с помощью цветных палочек корабль.

Дети по схеме-образцу выкладывают из палочек Кюизенера корабль.

**Воспитатель:**

-Чтобы зайти на корабль, надо построить трап.

Дети выкладывают трап – лесенку из палочек Кюизенера

**Воспитатель:**

-Какая по счету ступенька самая низкая? Какого она цвета? Какая по счету ступенька самая высокая? Какого она цвета?

Ответы детей.

**Воспитатель:**

-А сейчас поднимаемся по трапу и сосчитаем ступеньки. (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10). Вот мы и на корабле.

**Воспитатель:**

- Ребята, каждый из вас должен занять свое место в каюте, а какое вы узнаете, найдя нужный блок по билету. Для того чтобы найти свое место в каюте, необходимо расшифровать кодовые обозначения.

На каждом билете обозначены: форма, цвет, размер и толщина. Воспитатель раздаёт детям карточки с символами свойств блоков, дети находят нужный блок и занимают свои места.

**Воспитатель:**

- Наш корабль отчаливает от берега и отправляется в плавание по океану. А чтобы наш корабль не сел на мель, нам надо решить задачи.

-Слушайте условие внимательно, решайте, а ответы показывайте с помощью цветных палочек.

Задачи:

- У Тани пять игрушек, у Маши столько же. Сколько Игрушек у Тани и Маши вместе? (Десять) .

-На горке катались восемь детей, трое ушли домой. Сколько детей осталось? (Пять детей). В какое время года катались дети? (Зимой). Назовите зимние месяцы (Декабрь, январь, февраль) .

- Маша испекла шесть пирожков с капустой и четыре пирожка с вареньем. пять пирожков съели. Сколько пирожков осталось? (Пять пирожков) .

-В коробке лежало пять карандашей. Вова положил в коробку еще три карандаша. Потом он отдал Маше четыре карандаша. Сколько карандашей осталось в коробке? (Четыре карандаша)

**Воспитатель:**

- Вот мы и доплыли до Африки! А теперь надо добраться до полянки в джунглях, где наши друзья расположились.

-Для этого вам необходимо раскодировать карточки и узнать, что там спрятано.

Игра с блоками Дьенеша «Мозаика цифр».

**Воспитатель:**

- Молодцы, ребята, вы справились с заданием

-Вот мы и добрались до полянки!

-Как же можно измерить рост удава?

Дети высказывают свою точку зрения

**Воспитатель:**

- Вспомните, как измерял удав свой рост, а точнее свою длину, в мультфильме?

Дети: В попугаях.

**Воспитатель:**

- Давайте-ка и мы с вами попробуем измерить удава в попугаях. Представьте себе, что самая длинная оранжевая палочка у каждого из вас - это удав, желтая – слоненок, розовая – это мартышка, а белая палочка – попугай.

**Воспитатель:**

- Что вы можете сказать об их длине?

Дети: Удав - самый длинный, слоненок - покороче, мартышка - еще короче, а попугай - самый короткий.

**Воспитатель:**

-Разложите палочки так, чтобы было точно видно, что удав самый длинный, а попугай самый короткий.

-А теперь давайте измерим нашего удава в попугаях? Как это сделать?

Измеряя удава таким образом, дети находят, что длина его равна 10 попугаям.

Делают запись на доске

**Воспитатель:**

- Давайте измерим удава мартышками.

Дети повторяют измерение и находят, что длина удава равна 5 мартышкам. Делают запись на доске

После этого удава измеряют в слонятах. Длина удава равна 2 слонятам.

**Воспитатель:**

- После того как удава измерили и в попугаях, и в мартышках, и в слонятах, удав воскликнул: «А в попугаях – то я гораздо длиннее!»

- Как вы думаете, прав ли был удав и действительно ли он длиннее в попугаях?

Воспитатель строит дискуссию, задавая детям наводящие вопросы.

Разных удавов они измеряли или одного и того же?

Почему же результаты измерения получились разными – 10, 5 и 2?

Что получилось бы, если захотели измерить удава муравьями?

В результате этой дискуссии дети приходят к выводу, что длина удава не зависит от величины мерки. От величины мерки зависит только результат измерений. Чем меньше мерка, тем больше число. Чем больше мерка, тем меньше число.

### **3 Заключительная**

Звонит мобильный телефон.

**Воспитатель:**

- Алло! Да, хорошо. Пора возвращаться в детский сад. Надо успеть на прогулку, на чём быстро можно добраться? (ответы). Летим на самолёте. Заводим мотор, расправляем крылья и летим в **группу**. Вот мы уже и дома.

**Рефлексия**

**Итог**