

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 90 Невского района Санкт-Петербурга

ПРИНЯТА

Педагогическим советом
ГБДОУ детского сада № 90
Невского района Санкт-Петербурга
(протокол от 31.08.2022 № 1)



УТВЕРЖДЕНА

Приказ № 175/1 от 31.08.2022
заведующего ГБДОУ детским садом № 90
Невского района Санкт-Петербурга

Т.С. Азарова

**Дополнительная общеразвивающая программа
«Математический калейдоскоп»**

Срок освоения: 1 год

Возраст обучающихся: 6 -7 лет

Разработчики:

Кастрюлина Л.С., Соловьева Л.С.,
педагоги дополнительного
образования.

Санкт-Петербург
2022 год

СОДЕРЖАНИЕ

		Страницы
1.	ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
2.	УЧЕБНЫЙ ПЛАН	9
3.	КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	11
4.	РАБОЧАЯ ПРОГРАММА, включающая: - особенности обучения (при наличии); - задачи и планируемые результаты обучения; - содержание обучения; - календарно-тематический план на каждую учебную группу.	12
5.	МЕТОДИЧЕСКИЕ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	24

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Дополнительная общеразвивающая программа «Математический калейдоскоп» (далее - ДОП) государственного бюджетного дошкольного образовательного учреждения детский сад № 90 Невского района Санкт-Петербурга разработана в соответствии с действующими нормативными документами:

- Распоряжение Комитета по образованию Санкт-Петербурга от 25.08.2022 № 1676-р «Об утверждении критериев оценки качества дополнительных общеразвивающих программ, реализуемых организациями, осуществляющими образовательную деятельность, и индивидуальными предпринимателями Санкт-Петербурга»;

- Перечень нормативных правовых актов:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».

3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р.

4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.

5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».

8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

9. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

10. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».

11. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

12. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 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».

13. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» (утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16).

14. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций».

1.2. Основные характеристики ДОП

Математическое развитие детей – значимый компонент формирования целостной картины мира ребёнка, где одной из главных задач является развитие у ребёнка интереса к математике. Приобщение к этой области познания в игровой и занимательной форме помогает ребёнку в дальнейшем быстрее и легче усвоить школьную программу. Практика дошкольного образования показывает, что на успешность обучения влияет не только содержание предлагаемого материала, но также форма его подачи, которая способна вызвать заинтересованность ребёнка и его познавательную активность. Предматематическая подготовка по своему содержанию не должна исчерпываться формированием представлений о числах и простейших геометрических фигурах, обучением счёту, сложению и вычитанию, измерениях в простейших случаях. Не менее важным, чем арифметические операции, для подготовки их к усвоению математических знаний является формирование логического мышления. Детей необходимо учить не только вычислять и измерять, но и рассуждать. Развитие логического мышления включает в себя использование дидактических игр, смекалок, головоломок, решение различных логических игр и лабиринтов, которые помогают воспитывать у детей познавательный интерес, способствовать к исследовательскому и творческому поиску, желание и умение учиться. Обучающие логико-математические игры специально разрабатываются таким образом, чтобы они формировали не только элементарные математические представления, но и определенные, заранее спроектированные логические структуры мышления и умственные действия, необходимые для усвоения в дальнейшем.

Направленность – социально-педагогическая.

Адресат

Заниматься по Программе могут все желающие, начиная с 6 лет. Возраст детей, которым адресована данная программа - 6-7 лет (дошкольники). Содержание программы ориентировано на добровольные одновозрастные группы детей. Набор в группу -

свободный. В целом, состав групп остается постоянным. Однако состав групп может изменяться по следующим причинам: обучающиеся могут быть отчислены при условии систематического непосещения занятий; смены места жительства и др.

Актуальность реализации

Важнейшим представляется развитие умения наблюдать, сравнивать, выделять существенные признаки предметов и явлений, классифицировать, делать простейшие выводы и обобщения. Приобретенные в результате логические приемы мышления как способы познавательной деятельности необходимы для решения широкого круга умственных задач и призваны служить основой интеллекта ребенка.

Сформированность у детей элементарных приемов логического мышления является условием успешного обучения в начальной школе. Умение активно перерабатывать в уме информацию, используя приемы логического мышления, позволяет ребёнку получить более глубокие знания и понимание учебного материала в отличие от тех, кто, обладая невысоким уровнем развития логики, постигает образовательный курс, полагаясь лишь на память.

Таким образом, недостаточный уровень сформированности мыслительных процессов снижает эффективность обучения, замедляет развитие познавательных процессов. Поэтому важно уже в период дошкольного возраста особое внимание уделять развитию у детей приемов логического мышления.

Исследования ученых (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, А.З. Зак, Н.Н. Поддьяков и др.) убедительно доказывают, что основные логические структуры мышления формируются примерно в возрасте от пяти до одиннадцати лет. Эти данные подчеркивают важность старшего дошкольного детства, поддержку и всемерное развитие качеств мышления, специфических для возраста, т.к. создаваемые им уникальные условия больше не повторятся и то, что будет «недобрано» здесь, наверстать в дальнейшем окажется трудно или вовсе невозможно. Важно отметить, что в исследованиях Н.Н. Поддьякова было выявлено, что старший дошкольный возраст сензитивен к формированию основных приемов логического мышления, которыми являются сравнение, сериация, классификация.

Возможность усвоения некоторых логических знаний и приёмов детьми дошкольного возраста показана в психологических исследованиях Л.Ф. Обуховой, А.Ф. Говорковой, И.Л. Матасовой, Е. Агаевой и др. В этих исследованиях была доказана возможность формирования отдельных логических приёмов мышления (сериации, классификации, транзитивности отношений между величинами) у старших дошкольников при соответствующей возрасту методике развития.

Широкие возможности для развития логических приемов мышления старших дошкольников предоставляет познавательная деятельность в детском саду. Результаты исследований З.А. Михайловой, А. Савенкова, А.В. Белошистовой и др. убедительно свидетельствуют об этом.

Отличительные особенности/новизна

Основная образовательная программа нашей дошкольной организации разработана и утверждена Организацией самостоятельно в соответствии с требованиями ФГОС ДО и с учетом инновационной программы дошкольного образования «От рождения до школы». / Под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, Э.М.Дорофеевой и соответствует ФГОС ДО.

Блок «Формирование элементарных математических представлений» представлен следующими разделами:

«Количество и счет», «Величина», «Ориентировка в пространстве», «Геометрические фигуры», «Ориентировка во времени» и направлен на развитие первичных представлений об основных свойствах и отношениях объектов окружающего мира: форме, цвете, размере, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени. В программе предусмотрены задачи по формированию представлений об операциях с множествами (объединение, выделение из целого части и т.п.); задачи на формирование умения классифицировать предметы по общим качествам (форме, величине, строению, цвету). Раздел «Логика» отсутствует.

Логика — очень важный навык для человека, поэтому с дошкольного возраста важно развивать в детях логическое мышление. Дополнительная общеобразовательная программа «Логика для дошкольников» дополняет блок «Формирование элементарных математических представлений» Основной образовательной программы дошкольной организации и способствует развитию логического мышления воспитанников посредством развивающих игр нового поколения (палочек Кюизенера, логических блоков Дьенеша). Палочки Кюизенера, логические блоки Дьенеша являются эффективными дидактическими средствами логико-математического развития детей старшего дошкольного возраста. Играя в игры, решая игровые ситуации, дошкольники овладевают простейшими логическими операциями: сравнение, обобщение, классификация, суждение, умозаключение, доказательство; удовлетворяют потребность в активности, инициативности, самостоятельности, общении. Задания и игры с палочками Кюизенера и блоками Дьенеша используются в разных пособиях по ФЭМП, но применяются они не регулярно.

Новизна программы состоит в создании системы занятий, на которых применяются современные игровые технологии: цветные палочки Кюизенера, логические блоки Дьенеша. На занятиях последовательно и постепенно решаются интеллектуальные и творческие задачи. Занятия построены в игровой форме с интересным содержанием, творческими, проблемно-поисковыми задачами. Освоение окружающего мира дошкольниками идет не путем получения готовой информации, а через ее «открытие» в специфических детских видах деятельности (игре, исследовании, общении, конструировании и др.) Продвижение каждого ребенка вперед идет своим темпом по индивидуальной траектории. Это позволяет добиваться результативности в развитии логических приемов мышления независимо от исходного уровня развития ребенка.

Уровень освоения – общекультурный.

Объем и срок освоения – 64 часа, 1 год.

Цель и задачи

Цель:

Формировать математическое, логическое и пространственное мышление; развивать творческое воображение, речь и мелкую моторику; воспитывать настойчивость, волю, усидчивость, целеустремленность.

Задачи:**Обучающие:**

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.

Развивающие:

развивать мыслительные умения - сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать, абстрагировать, кодировать и декодировать информацию;

развивать творческие способности;

развивать умения различать и называть в процессе моделирования геометрические фигуры, силуэты, предметы;

закреплять умение устанавливать соответствие между количеством предметов и цифрой;

развивать координацию движений глаз и мелкой моторики рук;

развивать умения рисования фигур, символических изображений из геометрических фигур в тетради в клетку.

Воспитательные:

воспитывать самостоятельность детей и взаимодействие детей друг с другом;

воспитывать и развивать ответственность, настойчивость в преодолении трудностей, самоконтроль и самооценку.

Планируемые результаты освоения

Занятия по математике помогут детям сформировать определённый запас математических знаний и умений. Дети научатся думать, рассуждать, выполнять умственные операции.

В ходе занятий дети получают устойчивые знания, умения и навыки, поэтому к концу учебного года дети

будут знать:

отличительные признаки геометрических фигур (квадрат, круг, треугольник, прямоугольник);

нестандартные методы решения различных математических задач;

логические приемы, применяемые при решении задач;

будут уметь:

использовать приемы анализа, синтеза, сравнения, классификации, устанавливать закономерность;

ориентироваться в пространстве и на плоскости;

сравнивать предметы по длине, высоте, толщине, цвету, форме;

считать в пределах 10, устанавливать равенство и неравенство двух групп предметов;

ориентироваться в пространстве (слева, справа, вверху, внизу, на, под, рядом, сбоку);

составлять целое из частей;

следовать инструкциям и работать по схемам.

1.3. Организационно-педагогические условия реализации ДОП

Язык реализации – образовательная деятельность осуществляется на русском языке.

Форма обучения – очная.

Особенности реализации – модульный принцип представления содержания ДОП и построения учебного плана.

Условия набора групп - принимаются все желающие. **Условия формирования групп** – разновозрастные.

Количество обучающихся в группе: списочный состав групп формируется с учетом особенностей реализации программы: на 1-м году обучения - не менее 6 человек.

Формы организации занятий - занятия проводятся по группам.

Формы проведения занятий - занятие может быть построено как традиционно, так могут быть использованы и другие формы: игровой, беседа, объяснение с показом приемов изготовления, демонстрация наглядного материала, использование художественного слова, создание игровых и проблемных ситуаций, использование схем, моделей, обсуждение результатов.

Формы организации деятельности обучающихся на занятии с указанием конкретных видов деятельности в рамках данной ДОП:

фронтальная: работа педагога со всеми обучающимися одновременно (беседа, показ, объяснение);

групповая: организация работы в группе и/или в парах;

Материально-техническое оснащение ДОП

Дидактический материал:

Геометрические фигуры и тела.

Наборы разрезных картинок.

Сюжетные картинки с изображением частей суток и времён года.

Полоски, ленты разной длины и ширины.

Цифры.

Игрушки.

Мольберт.

Чудесный мешочек.

Знаки-символы.

Пластмассовый и деревянный строительный материал.

Геометрическая мозаика.

Счётные палочки.

Предметные картинки.

Блоки Дьенеша,

Палочки Кьюизенера,

Лото.

Дидактические и развивающие игры.

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение в программу. Начальная диагностика	2	0	2	Диагностика дидактические игры, практические задания
2.	Признаки предметов и отношений	19	4	15	Тест
3.	Логические задачи	3	1	2	Решение логических задач
4.	Волшебные клеточки	8	2	6	Графический диктант
5.	Головоломки	8	2	6	Игры - головоломки
6.	Время летит	4	1	3	Игра – путешествие во времени. «Когда это бывает?»
7	Элементы геометрии	6	2	4	Занятие - игра
8	Царица экономика	5	2	3	Игра «Магазин»
9	Игры со счетными палочками	5	1	4	Игра «Создай фигуру...»
10	Словесные логические игры и	5	2	3	Занятие - игра

	упражнения				
11	Контрольные и итоговые занятия. Мониторинг	2	0	2	Диагностика дидактические игры, практические задания
	ВСЕГО:	64	17	47	

УТВЕРЖДЕН

Приказ № 175/1 от 31.08.2022
заведующего ГБДОУ детским садом № 90
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Т.С. Азарова

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
реализации дополнительной общеразвивающей программы
«Математический калейдоскоп»
на 2022/2023 учебный год

Год обучения, группа	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	03.10.2022	29.05.2023	64		64	2 раз в неделю по 25-30 мин.

4. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Особенности обучения

В качестве ведущей деятельности - игровая деятельность.

Занятия по программе «Математический калейдоскоп» построены в игровой форме с интересным содержанием, творческими, проблемно-поисковыми задачами.

Сначала дети знакомятся с новыми для них развивающими играми, рассматривают, ощупывают, выполняют простейшие задания. Постепенно малыши создают сюжеты, картины из палочек, блоков. Дети учатся классифицировать логические блоки одновременно по двум и трем признакам, знакомятся с символическим обозначением свойств фигур, «расшифровывают» изображения. Содержание занятий закрепляется дидактическими играми.

Возрастные особенности детей 6-7 лет

В сюжетно-ролевых играх дети подготовительной к школе группы начинают осваивать сложные взаимодействия людей, отражающие характерные значимые жизненные ситуации, например, свадьбу, рождение ребенка, болезнь, трудоустройство и т. д. Игровые действия детей становятся более сложными, обретают особый смысл, который не всегда открывается взрослому. Игровое пространство усложняется. В нем может быть несколько центров, каждый из которых поддерживает свою сюжетную линию. При этом дети способны отслеживать поведение партнеров по всему игровому пространству и менять свое поведение в зависимости от места в нем. Исполнение роли акцентируется не только самой ролью, но и тем, в какой части игрового пространства эта роль воспроизводится. Если логика игры требует появления новой роли, то ребенок может по ходу игры взять на себя новую роль, сохранив при этом роль, взятую ранее. Дети могут комментировать исполнение роли тем или иным участником игры.

Образы из окружающей жизни и литературных произведений, передаваемые детьми в изобразительной деятельности, становятся сложнее. Рисунки приобретают более детализированный характер, обогащается их цветовая гамма. Более явными становятся различия между рисунками мальчиков и девочек. Мальчики охотно изображают технику, космос, военные действия и т. п. Девочки обычно рисуют женские образы: принцесс, балерин, моделей и т. д. Часто встречаются и бытовые сюжеты: мама и дочка, комната и т. д. Изображение человека становится еще более детализированным и пропорциональным. Появляются пальцы на руках, глаза, рот, нос, брови, подбородок. Одежда может быть украшена различными деталями.

К подготовительной к школе группе дети в значительной степени осваивают конструирование из строительного материала. Они свободно владеют обобщенными способами анализа как изображений, так и построек; не только анализируют основные конструктивные особенности различных деталей, но и определяют их форму на основе сходства со знакомыми им объемными предметами. Свободные постройки становятся симметричными и пропорциональными, их строительство осуществляется на основе зрительной ориентировки. Дети быстро и правильно подбирают необходимый материал. Они достаточно точно представляют себе последовательность, в которой будет осуществляться постройка, и материал, который понадобится для ее выполнения; способны выполнять различные по степени сложности постройки как по собственному замыслу, так и по условиям. В этом возрасте дети уже могут освоить сложные формы сложения из листа бумаги и придумывать собственные, но этому их нужно специально обучать. Данный вид деятельности не просто доступен детям — он важен для углубления

их пространственных представлений. Усложняется конструирование из природного материала. Дошкольникам уже доступны целостные композиции по предварительному замыслу, которые могут передавать сложные отношения, включать фигуры людей и животных.

У детей 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 ограничиваются наглядными признаками ситуации.

Продолжает развиваться внимание дошкольников, оно становится произвольным. В некоторых видах деятельности время произвольного сосредоточения достигает 30 минут.

У дошкольников продолжает развиваться речь: ее звуковая сторона, грамматический строй, лексика. Развивается связная речь. В высказываниях детей отражаются как расширяющийся словарь, так и характер обобщений, формирующихся в этом возрасте. Дети начинают активно употреблять обобщающие существительные, синонимы, антонимы, прилагательные и т. д. В результате правильно организованной образовательной работы у детей развиваются диалогическая и некоторые виды монологической речи.

В подготовительной к школе группе завершается дошкольный возраст. Его основные достижения связаны с освоением мира вещей как предметов человеческой культуры; освоением форм позитивного общения с людьми; развитием половой идентификации, формированием позиции школьника. К концу дошкольного возраста ребенок обладает высоким уровнем познавательного и личностного развития, что позволяет ему в дальнейшем успешно учиться в школе.

Календарно-тематический план на учебную группу

Дата	Название темы	Задачи и планируемые результаты обучения	Содержание обучения
03.10	Педагогическая диагностика	Выявление исходного уровня развития познавательных процессов у детей	«Нелепые картинки». «Перепутанные стихи»
06.10	Педагогическая диагностика	Выявление исходного уровня развития познавательных процессов у детей	«Нелепые картинки». «Перепутанные стихи»
10.10	Выявление и абстрагирование свойств	Развивать умения выявлять и абстрагировать свойства, умения рассуждать, аргументировать свой выбор Формировать навыки сотрудничества	Приглашение на открытие магазина игрушек Дидактическая игра «Магазин игрушек» Музыкальная пауза – движения под песню «Мишка с куклой»
13.10	Выявление и абстрагирование свойств	Совершенствовать представления о геометрических фигурах, их свойствах, развивать зрительное	Загадки о геометрических фигурах (круг, прямоугольник, квадрат, треугольник) Дидактические игры «Что

		внимание память	изменилось», «Продолжи ряд»
17.10	Выявление и абстрагирование свойств	Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур, находить фигуру по заданному признаку,	Упр. «Собрались все дети в круг» Дидактические игры «Цепочка», «Второй ряд»
20.10	Выявление и абстрагирование свойств	Развивать умения сравнивать блоки по одному – четырем свойствам. Развивать умение читать кодовое обозначение блоков Формировать навыки сотрудничества	Проблемная ситуация «Встречам гостей. Чем будем угощать медвежат?» Дидактическая игра «Угощение для медвежат»
24.10	Классификация, обобщение свойств	Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур, классифицировать	Проблемная ситуация «Помоги каждой фигуре попасть в свой домик, ориентируясь на знаки-указатели. Дидактическая игра «Заселим домики»
27.10	Логические действия и операции	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	Упр. «Прятки» Дидактическая игра «Где спрятался Джерри?» Подвижная игра «Кот и мыши»
31.10	Логические действия и операции	Развивать логическое мышление, умение рассуждать. Формировать навыки сотрудничества	Проблемная ситуация «Помоги фигуркам выбраться из чащи леса» Дидактическая игра
03.11	Логические действия и операции	Развивать логическое мышления, умение кодировать и декодировать информацию о свойствах. Формировать навыки сотрудничества	Упр. «Найди себе пару» Дидактическая игра «Угадай фигуру»

07.11	Логические действия и операции	Развивать логическое мышление, умение строго выполнять правила при выполнении действий, внимания. Создавать положительные эмоции, групповую сплоченность, наблюдательность	И.у «Пошли письмо» Проблемная ситуация «Прочитай телеграммы, которые получил Крокодил Гена на день рождения» Дидактическая игра «Сократи слово»
10.11	Логические действия и операция разбиения по свойствам	Развивать умения разбивать множество по одному свойству на два подмножества, производить логическую операцию «не», речевую активность, сообразительность Формировать навыки сотрудничества	«В гости к сказочным персонажам» Загадки про Буратино, Незнайку, Дюймовочку. Дидактическая игра «Раздели блоки – 1»
14.11	Логические действия и операция разбиения по свойствам	Развивать умения разбивать множество по двум совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или», речевую активность, сообразительность Формировать навыки сотрудничества	«В гости к сказочным персонажам» Загадки про Винни – Пуха и пятачка Дидактическая игра «Раздели блоки – 2»
17.11	Логические действия и операция разбиения по свойствам	Развивать умения разбивать множества по трем совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или», доказательности мышления, речевую активность, сообразительность Формировать навыки сотрудничества	И.у. «Найди свою группу» Дидактическая игра «Раздели блоки – 3»»
21.11	Логические действия и операции	Развивать способности к логическим действиям и операциям, умение кодировать и декодировать информацию, изображенную на картинке. Умение	Игра «Мозговой штурм» Дидактическая игра «Логический поезд»

		видоизменять свойства предметов в соответствии со схемой, изображенной на картинке. Закрепить умение сравнивать числа между собой в пределах 10	
24.11	Конструирование	Развивать умение выкладывать изображение по контуру и схеме. Развивать аналитические способности, воображение	Сюрприз – посылка от Незнайки Дидактические игры «Выложи из палочек» (по контуру) «Продолжи узор» (по схеме)
28.11	Величина	Учить сравнивать предметы по величине, обозначать результат сравнения (выше – ниже, шире - уже, больше - меньше).	Логическая задача «Угадайте, кто выше (ниже) ростом». «Петя выше Саши, а Саша выше Коли. Кто из мальчиков самого низкого роста? А самого высокого?» Дидактическая игра «Стулья для семьи»
01.12	Количество и счет	Продолжать увеличивать и уменьшать числа в пределах 10 на единицу; учить называть «соседей данного числа»; познакомить с четными и нечетными числами, устанавливать логические связи.	И.у «Назови на 1 больше, меньше» Дидактическая игра «Чет – нечет» Подвижная игра «Найди свой домик»
05.12	Количество и счет	Учить составлять число из 2 меньших чисел, развивать зрительный глазомер, учить понимать поставленную задачу и решать её самостоятельно.	И.у. «Чудесный мешочек» (воспитатель достает из мешочка любую палочку, дети показывают цифру, не называя ее числового обозначения) Дидактическая игра «Кто в домике живёт?» Подвижная игра «По порядку стройся»
08.12	Количество и счет	Составлять коврики для чисел 6, 7,8,9,10, учить составлять числа из 2 меньших чисел, выработать представления о действиях сложения и вычитания	И.у. «Посчитай – ка» (прямой и обратный счет в пределах 10) Дидактическая игра «Числовой коврик»

12.12	Количество и счет	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.	И.у «Назови соседей» Дидактическая игра «Покажи, как растут числа» Подвижная игра «Найди цифру»
15.12	Решение логических задач	Учить решать логические задачи на основе зрительно воспринимаемой информации, учить понимать предложенную задачу.	Логическая задача «Отгадайте, в каком порядке сидит Наташа, Оля и Сережа, если Наташа слева от Оли, а Оля справа от Сережи; Оля слева от Наташи, а Сережа справа от Оли; Оля справа от Наташи и между Наташей и Сережей». Дидактическая игра «Разноцветные дорожки»
19.12	Решение логических задач	Учить решать логические задачи на основе зрительно воспринимаемой информации, понимать условие предложенной задачи и выполнять её самостоятельно.	И.У «Встань там, где я скажу!» (Воспитатель вызывает 5 детей. Предлагает им встать друг за другом и угадать, кто впереди, кто сзади от них стоит. Затем вызывает вторую подгруппу) Дидактическая игра «Детская железная дорога»
22.12	Решение логических задач	Учить решать логические задачи на основе зрительно воспринимаемой информации, понимать условие предложенной задачи и выполнять её самостоятельно.	И.У «Посчитай – ка» (счет до 20 и обратно) Дидактическая игра «Детская железная дорога» (более сложные варианты)
26.12	«Веселые клеточки»	Создание социального условия для продолжения формирования правильного захвата	«Развитие графических умений» ведущей руки у детей.

		карандаша. формируя умения ориентироваться в тетради (обложка, листы, страницы).	
29.12	«Палочка»	Создать социальное условия для формирования мелкой моторики пальцев. Обеспечения подвижность каждого пальца обеих рук	Пальчиковая гимнастика «Дружат пальчики». Игровое упражнение «Привет». Попади карандашом в точку
09.01	«Геометрическая фигура»	Создать условия для развития точности и координации движений рук, развивая графическую моторику.	Пальчиковая гимнастика «фигурки». Графический диктант «дома бывают разными».
12.01	«Дуга»	Создать условия для развития мелкой моторики пальцев, формировать графические навыки. Развивать зрительные обследовательские умения: прослеживать контур любой фигуры.	Игровые упражнения «Волшебник Штрих», «Дорога». Самомассаж пальцев рук трехгранным карандашом. Графический диктант «Дуга»
16.01	«Предметная фигура»	Создать условие для развития координации движений пальцев рук; Развивать зрительные обследовательские умения: прослеживать контур любой фигуры.	Д/игра «Чудесный мешочек» (выбрать только овощи). Пальчиковая гимнастика «Капуста». Работа с трафаретом. «Обведи овощи», «Выдели овощи разными фигурами»
19.01	«Угадай-ка»	Создать условия для развития умственных способностей, умения рассуждать, делать выводы, фантазировать	Рисуем в тетради геометрическую фигуру, часть какого предлагается подумать и решить, что это может быть, нарисовать (вещь, животное, явление природы и т. п.).
23.01	Зимние забавы	Создать условия для продолжения развития мелкой моторики пальцев. Развивать пространственное воображение. Развивать ориентировку на листе бумаги в клетку.	Самомассаж пальцев карандашом. Игра-лабиринт «Прокати снежный ком» Графический диктант «Снежная горка».

26.01	«Робот»	создать условия для развития точности и координации движений рук, развивая графическую моторику рук.	Пальчиковая гимнастика «Ножницы». Графический диктант «Робот». Игровое упражнение «Привет».
30.01	«Волшебный круг»	Пространственные представления; воображение; конструктивное мышление; комбинаторные способности; сообразительность; Целенаправленность в решении практических и интеллектуальных задач	Ознакомление с головоломкой «Волшебный круг». Преобразование фигур головоломки с целью составления круга.
02.02	«Волшебный круг»	Формировать умение анализировать способ расположения частей, составлять, фигуру-силуэт, ориентируясь на образец	Составление фигур-силуэтов по расчлененным образцам.
06.02	«Волшебный круг»	Формировать у детей умение предположительно рассказывать способ расположения частей в составляемой фигуре, планировать ход составления	Воссоздание фигур по образцам контурного характера (нерасчлененным) Материал: наборы, фигур к игре «Волшебный круг», образец, доска и мел
09.02	«Волшебный круг»	Развитие умения предвидеть сочетание фигур, изменения в их расположении и форме составляемого силуэта.	Составлять силуэты из 2-3 одинаковых наборов фигур к игре «Волшебный круг»
13.02	«Колумбово яйцо»	Формировать умение анализировать способ расположения частей, составлять, фигуру-силуэт, ориентируясь на образец	Ознакомление с историей головоломки «Колумбово яйцо». Преобразование фигур головоломки с целью составления овала.
16.02	«Колумбово яйцо»	Формировать умение анализировать способ расположения частей, составлять, фигуру-силуэт, ориентируясь на образец	Составление фигур-силуэтов по расчлененным образцам.
20.02	«Колумбово яйцо»	Формировать у детей	Ребенку дается крупный

		умение предположительно рассказывать способ расположения частей в составляемой фигуре	нерасчлененный образец игры, ребенок выбирает фигуру и выкладывает на столе. Если ребенок затрудняется, можно дать образец и выкладывать на нем.
27.02	Понятие «время», «ориентирование во времени»	Расширять знания детей о времени; воспитывать бережное отношение ко времени обогащать словарный запас детей новой лексикой	Беседа: Что такое время? Дидактическая игра «Всё о времени», «Учим время»
02.03	«Тик – так»	Развитие временных представлений и знакомство с историей часов.	Беседа: Что такое часы? Виды часов Дидактическая игра «Учим часики»
06.03	Части суток	Закрепление понятий «сутки», «части суток», «вчера», «сегодня», «завтра», представление о сменяемости суток.	Дидактическая игра «Части суток» «День и ночь- сутки прочь»
09.03	Календарь. Дни недели	Формировать представления детей о календаре: познакомить детей с историей возникновения календаря, рассказать о разных видах календарей, показать их, вызывать стремление планировать свою жизнь, используя календарь.	Беседа о календаре. История появления «Как появился календарь» Дидактическая игра «Когда это бывает?» «Лови, бросай, дни недели называй», «Неделя стройся!»
13.03	Геометрические фигуры.	Закрепить знания детей о геометрических фигурах; учить отгадывать фигуру по описанию (загадке); учить рисовать зеркальное отражение фигуры; упражнять в выделении фигуры из общего рисунка	Д/и «Назови фигуру» Д/упр. «Отгадай фигуру по описанию» Д/и «Какой фигуры не стало?» Д/и «Дорисуй рисунок» Д/упр. «Сколько всего?»
16.03	Геометрические формы.	Учить детей устанавливать связь между геометрической фигурой и формой предмета; упражнять в узнавании предмета по	Д/упр. «На что похоже?» Загадки о предметах разной формы Д/и «Найди лишний предмет» Д/упр. «Залатай коврик» «Строим улицу»

		описанию (загадке); находить предметы заданной формы в окружающей обстановке	
20.03	Многоугольники	Познакомить детей с многоугольником; учить называть многоугольники по количеству углов, видеть в многоугольнике другие геометрические фигуры	Загадки о многоугольни- ках Определение и название многоугольни- ка Составление многоугольни- ка из палочек Составление многоугольни- ка из геометрически- х фигур
23.03	Точка. Линии – прямая, кривая.	Сформировать представление о точке и линиях: прямой, кривой, ломаной; научить правильно их изображать.	Дидактическая игра «запомни дорогу» Игра «Дорога» Игра «Линии»
27.03	Луч. Отрезок.	Формировать первичные понятия об отрезке и луче как части прямой; о их сходстве и различии	Научить находить прямые линии в окружающем мире, которые можно считать прямыми. Тренировать руку для начертания прямой линии с помощью линейки.
30.03	Углы. Острый. Прямой. Тупой.	Сформировать представление о различных видах углов – прямой, острый, тупой. Учить детей пользоваться линейкой. Закрепить умение детей чертить отрезок.	Познакомить детей с представлениями различных видов углов – остром, прямом, тупом;
03.04	«Умный кошелек»	Упражнять детей в умении ориентироваться в денежных знаках, различать монеты и собирать указанную сумму разными способами, закреплять состав числа из 2-х меньших в пределах 10.	Дидактическая игра «Сложи монеты в кошелек»
06.04	Царица экономика	Формировать знания детей о видах товаров, их классификации; развивать наблюдательность; упражнять в использовании жизненного опыта в	Дидактическая игра «Что дороже?»

		анализе стоимости товаров, применение при этом арифметических действий; использование арифметических знаков.	
10.04	Царица экономика	Знакомить детей с понятием «семейный бюджет» и его составляющими (доходы и расходы семьи). Формировать знания о расходах семьи, потребностях человека, их многообразии, упражнять в умении определять разницу между «хочу» и «надо». Развивать кругозор и познавательный интерес.	Дидактическая игра "Доходы-расходы"
13.04	Игра со счетными палочками.	Составление различных фигур из палочек Развитие творчества.	Составление изображения по образцу
17.04	Игра со счетными палочками.	Составление различных фигур из палочек Развитие творчества.	Составление изображения по словесной инструкции
20.04	Игра со счетными палочками.	Составление различных фигур из палочек Развитие творчества.	Выложи картинку, используя определённое количество палочек
24.04	Игра со счетными палочками.	Составление различных фигур из палочек Решение логических задач	Составление геометрических фигур: Составить 2 равных треугольника из 5 палочек
27.04	Игра со счетными палочками.	Составление различных фигур из палочек Решение логических задач	Составь из 7 элементов 2 равных квадрата. На столе 5 палочек. Как при помощи их сделать два одинаковых треугольника
04.05	Словесно – логические игры	Развитие умения разбивать множества на классы по совместимым свойствам	«Найди нужное слово», «Кто самый – самый», «Лишнее слово»
11.05	Словесно – логические игры	Развитие слухового внимания. Памяти, речи	«Скажи наоборот», «Продолжи ряд»
15.05	Словесно – логические игры	Формировать умение устанавливать логические связи	«Закончи предложение», «Продолжи ряд»
18.05	Словесно – логические	Развитие речи,	«Представь, что это?» Игра

	игры	мышления	«Придумай предложение».
22.05	Словесно – логические игры	развивать логическое мышление.	Игра «Выбери нужное».
25.05	Педагогическая диагностика	Оценить уровень развития логического мышления у детей.	
29.05	Педагогическая диагностика	Оценить уровень развития логического мышления у детей.	
ИТОГО: 64			

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Список использованной литературы

1. Алябьева Е.А. Развитие логического мышления и речи детей 5 - 8 лет. М., 2007. • Новикова В.П. Математика в детском саду. М: Мозаика – Синтез, 2007.
2. 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.А. 2006.
3. 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.
4. Верещагина. Н.В.- Издательство Детство – Пресс. 2011.
5. 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
6. Михайлова. Л.З., Иоффэ Э.Н. Математика от трех до шести /Сост. З.А. Михайлова, Э.Н. Иоффе. – Изд. Детство – Пресс. 2006.
7. 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.
8. 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.
9. Новикова. В.П. Математика в детском саду. Конспекты занятий с детьми 5 – 6 лет/ сост. В.П. Новикова – М. Мозаика-Синтез. 2008.
10. Светлова И. Сравни и измерь. М., 2001.
11. Шевелев К. В. Дошкольная математика в играх. М., 2005.

Методическое обеспечение программы дополнительного образования детей.

Игры с блоками Дьенеша

1 этап

Старшая группа (5 – 6 лет)

1. «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 спрашивает 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.

2. «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.

1. «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.

2. «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.

3. «Автотрасса»

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 дорожки, 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.

4. «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

Фигуру 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.).

5. «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.

6. «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-вагон-

чиков 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.

7. «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 детямделиться 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.

8. «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. Вторым игроком по порядку к каждой фигуре соперника приставляет свою, начиная с верхней фигуры в своей стопке. Если он находит какое-то одно 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.

9. «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.

10. «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.

11. «Где чей гараж?»

Цель. Развитие умений классифицировать.

Материал. Логические фигуры (блоки1), 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.

12. «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 свойства

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.

13. «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.).

2 этап

Подготовительная к школе группа (6-7 лет)

1. «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.)

2. «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.

3. 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.

4. «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.

5. «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.

6. 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.

7. «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 - сладкожки 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.

8. «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.

9. 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 спрашивает 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.

10. «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.

11. «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, мышонки Джерри (маленькая плоская фигурка).

Содержание

Перед детьми выкладывают 10—12 блоков. Дети отворачиваются. Ведущий под одним из блоков прячет мышонка. Дети поворачиваются обратно. Ведущий показывает карточку, на которой обозначено свойство того блока, под которым спрятался Джерри. Дети по очереди ищут. Тот, кто находит мышонка, становится ведущим. Он снова прячет фигурку и с помощью карточки показывает, под каким блоком находится мышонок. Взрослый побуждает детей обозначать свойство блоков карточками с перечеркнутыми

знаками-символами (так сложнее найти мышонка). 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 мышонок. 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.

12. «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).

13. «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.

14 «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.

15. «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.

16. «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.

17. «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.

18. «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

19. «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.

20. «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 приступить к строительству. Приветствуются самые смелые проекты.

6.3. Игры с палочками Кюизенера

1 этап

Старшая группа (5 – 6 лет)

1. «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.

2. «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 сверху. 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

3. «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. Обратит 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.

4. «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.

5. «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.)

6. «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.

7. «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.

8. «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.

9. «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).

10. «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?

11. «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 розовой 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.

12. «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?

13. «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.

14. «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.

15. «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.

16. «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.

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.

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 порядковыми, 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	
1												

Оценка педагогического процесса:

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

балла — ребенок с помощью взрослого выполняет некоторые параметры оценки,

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

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

баллов — ребенок выполняет все параметры оценки самостоятельно.

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