

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 8 «Звёздочка» города Алатыря Чувашской Республики

Рекомендовано
педагогическим советом
Протокол № 1
от «30» августа 2021 г.

«УТВЕРЖДАЮ»
Заведующий МБДОУ
«Детский сад № 8
«Звёздочка» города Алатырь
Чувашской Республики
Янина И.А.
Приказ № 3
от «30» августа 2021 года



Дополнительная образовательная программа «Логика»

для детей 5 - 7 лет
Срок реализации 2 года

Составитель:
педагог дополнительного
образования
Куприянова И.В.

г. Алатырь
2021

Содержание

1. Пояснительная записка
2. Цель и задачи реализации программы
3. Педагогические условия реализации программы
4. Планируемые результаты
5. Календарно-тематическое планирование
6. Формы и методы обучения
7. Используемые игровые пособия и материалы
8. Список литературы

Пояснительная записка.

Развитие познавательных способностей у детей дошкольного возраста продиктована современной действительностью. Мы живём в стремительно меняющемся мире, в эпоху информации, компьютеров, спутникового телевидения, мобильной связи, интернета. Информационные технологии дают нам новые возможности. наших сегодняшних воспитанников ждёт интересное будущее. А для того, чтобы они были успешными, умело ориентировались в постоянно растущем потоке информации, нужно научить их легко и быстро воспринимать информацию, анализировать её, применять в освоении нового, находить неординарные решения в различных ситуациях.

В соответствии с современными тенденциями развития образования, мы должны выпустить из детского сада человека любознательного, активного, принимающего живое, заинтересованное участие в образовательном процессе, обладающего способностью решать интеллектуальные и личностные задачи, а также овладевшего универсальными предпосылками учебной деятельности – умением работать по правилу, по образцу, по инструкции. Роль логики при этом невозможно переоценить.

Многие думают, что развитое логическое мышление — это природный дар, с наличием или отсутствием которого следует смириться. Однако, существуют исследования психологов Пиаже Ж., Тихомирова Л. Ф., подтверждающих, что развитием логического мышления можно и нужно заниматься (даже в тех случаях, когда природные задатки ребенка в этой области весьма скромны). Например, по Ж. Пиаже понятие числа у ребёнка возникает как синтез двух логических структур – класса и порядка, которые соответственно связаны с логическими операциями классификации и сериации. Известно, что мышление человека отличается, прежде всего способностью обобщённо мыслить о предметах, явлениях и процессах окружающего мира, т.е. мыслить определёнными понятиями. Причём познание реальной действительности реализуется путём образования понятий и оперирования ими, т.е. понятие выступает — и как исходный элемент познания — и как его результат. А для того, чтобы у ребёнка как можно раньше формировалось понятийное мышление, необходимо развивать именно его логические структуры. С дошкольного возраста начинаем формировать у детей различные понятия путём чувственного познания. Всякое познание начинается с живого созерцания. Предметы воздействуют на наши органы чувств и вызывают в мозгу ощущения, восприятия и представления.

Ощущения – это отражение отдельных свойств объекта, непосредственно воздействующих на наши органы чувств. Комплекс ощущений позволяет судить о предмете в целом, и соответственно его воспринимать.

Восприятие – это целостное отражение какого-то объекта, непосредственно воздействующего на наши органы чувств.

Представление – чувственный образ предмета, в данный момент нами не воспринимаемого, но воспринятого ранее в той или иной форме.

Путём чувственного отражения мы познаём отдельные предметы и их свойства. Законы мира, сущность предметов, общее в них мы познаём посредством абстрактного, логического мышления.

Одним из средств развития логических структур мышления ребенка являются развивающие игры. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий.

Принципы, заложенные в основу этих игр - интерес - познание - становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулирует развитие умственных способностей ребенка.

Актуальность разработки дополнительной общеразвивающей программы «Занимательная математика» обусловлена поиском путей развития логического мышления дошкольников в подготовке к успешному обучению в школе.

Программа занятий, включающая комплекс заданий и упражнений, разнообразных методов приемов работы с детьми (наглядно-практические, игровые), помогает дошкольникам овладеть способами и приемами познания, применять полученные знания в самостоятельной деятельности, обеспечивает развитие логического мышления детей в возрасте от 5-7 лет с учетом их возрастных и индивидуальных особенностей.

Цель программы - развитие познавательных процессов детей старшего дошкольного возраста на основе развития логических структур мышления посредством развивающих игр.

Задачи:

Для обучающихся 5-6 лет:

Образовательные: учить обучающихся различным способам обследования предметов, их группировки по цвету, форме, величине; учить подбирать и называть цвета, по соответствующим предметам; познакомить с различными способами описания формы; развитие у обучающихся речи (умение рассуждать).

Развивающие: развитие логического мышления ребенка (умение сравнивать, доказывать, анализировать, обобщать, группировать), конструктивного мышления (на геометрическом материале); развитие произвольности внимания; творческого воображения; познавательного интереса, желание и потребности узнать новое; развивать желание сотрудничать с взрослым; принятие задания; способность обнаружить ошибочность своих действий; заинтересованность в результате деятельности.

Воспитательные: воспитание у обучающихся интереса к занимательной математике, формирование умения работать в коллективе; воспитание коммуникативных навыков, стремление к преодолению трудностей, уверенность в себе, желание вовремя прийти на помощь; способствовать раскрытию индивидуальности, проявлению самобытности детского восприятия.

Для обучающихся 6-7 лет:

Образовательные: формировать умение анализировать, сравнивать, обобщать, классифицировать, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, обдумывать и планировать свои действия.

Развивающие: развивать мыслительные операции: умение сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать, кодировать и декодировать информацию; развивать познавательные процессы восприятия, памяти, внимания, воображения; прививать элементарные навыки алгоритмической культуры мышления.

Воспитательные: воспитывать познавательный интерес; формировать приемы тождества и различия предметов по одному, нескольким признакам; способствовать выявлению и абстрагированию свойств предметов (цвета, формы, размера, толщины).

В основе организации работы с детьми лежит система дидактических принципов:

- *принцип психологической комфортности*: создается образовательная среда, обеспечивающая снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;
- *принцип целостного представления о мире*: при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- *принцип индивидуализации*: на занятиях создаются условия для наиболее полного проявления индивидуальности, как ребёнка, так и педагога;
- *принцип минимакса*: обеспечивается возможность продвижения каждого ребёнка своим темпом;
- *принцип вариативности*: у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- *принцип гуманности*: ребёнок рассматривается как активный субъект совместной с педагогом деятельности.

Педагогические условия реализации программы

Срок реализации программы 2021-2023 учебный год. Дополнительная общеразвивающая программа разработана в соответствии с технологией развивающих игр: логических блоков Дьенеша, палочек Кюизенера, и рассчитана на 72 занятия, по 36 занятий в год. Для успешного освоения программы занятия проводятся 1 раз в неделю во второй половине дня, в месяц 4 занятия. Продолжительность составляет –25-30 минут. Возраст детей – 5-7 лет.

Планируемые результаты

- обучающийся владеет логическими приемами работы с объектом или множеством (сравнения, обобщения, абстрагирования, деления, анализа, синтеза) на материале логических блоков Дьенеша, палочек Кюизенера;
- имеет представления о понятиях алгоритма, кодирования и декодирования информации;
- легко видоизменяет созданное им по ситуации, критично оценивает результат;
- задает вопросы взрослому поискового характера; проявляет любознательность, интерес к экспериментированию и исследовательской деятельности;
- может применять самостоятельно новые знания и способы деятельности для решения различных задач;
- умеет строить свою работу в соответствии с требованиями (критериями), умеет работать по правилу, по образцу и по простейшему алгоритму;
- слушает взрослого и выполняет его инструкции;
- фиксирует свое затруднение; с помощью взрослого может выявить его причины и сформулировать познавательную задачу;
- активно использует различные способы преодоления затруднения.

Оценка результативности данной программы проводится 2 раза в год на основе педагогической диагностики, в начале и завершении обучения по программе – в сентябре и мае, с целью выявления уровня развития обучающегося. (Приложение 3, 4)

Календарно-тематическое планирование (5-6 лет)

Месяц	Тема занятия	Задачи	Используемые игры и пособия
Сентябрь 1 неделя	Диагностика	Индивидуальная работа по выявлению уровня знаний детей	Наборы блоков Дьенеша, палочек Кюизенера
2 неделя	Диагностика	Индивидуальная работа по выявлению уровня знаний детей	Наборы палочек Кюизенера, блоков Дьенеша
3 неделя	«Давайте познакомимся»	Учить правильно называть весь объем свойств у предмета.	Блоки Дьенеша, картотека дидактических игр с блоками Дьенеша (см.

			приложение 1)
4 неделя	«Новоселье»	Закреплять умение сравнивать палочки по длине; соотносить величину предмета с ограниченным пространством.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера»
Октябрь 1 неделя	«Дорога к дому»	Закреплять умение детей измерять с помощью условной мерки; ориентироваться в пространстве на ограниченной площади.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера»
2 неделя	«Два обруча»	Учить разделять фигуры на две группы по двум свойствам. Производит логические операции «не», «и», «или».	Набор блоков Дьенеша, картотека дидактических игр с блоками Дьенеша (см. приложение 1)
3 неделя	«Число и цифра 6»	Познакомить с образованием числа 6; учить называть числительные по порядку, правильно соотносить числительные с предметами.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова «Математика в детском саду 5-6 лет»
4 неделя	«Помогите Мишке собрать фигуры»	Учить определять символику свойств	Набор блоков Дьенеша, картотека дидактических игр с блоками Дьенеша (см. приложение 1)
Ноябрь 1 неделя	«Слоненок»	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.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера»
2 неделя	«Хоровод»	Учить классифицировать блоки по двум – трем признакам: цвету, форме; цвету – форме – размеру	Набор блоков Дьенеша, картотека дидактических игр с блоками Дьенеша (см. приложение 1)
3 неделя	«Число и цифра 7»	Познакомить с образованием числа 7 и цифрой 7; учить считать в пределах 7, соотносить цифру с числом.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова «Математика в детском саду 5-6 лет»
4 неделя	«Отрицание цвета и формы»	Учить подбирать фигуры по инструкции, пользуясь символикой отрицания цвета и формы	Набор блоков Дьенеша, картотека дидактических игр с блоками Дьенеша (см.

			приложение 1)
Декабрь 1 неделя	«Море волнуется»	Закреплять умение детей следовать заданному алгоритму; точно выполнять словесную инструкцию; закреплять навыки измерительной деятельности.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера»
2 неделя	«Отрицание размера и толщины»	Учить подбирать фигуры по инструкции, пользуясь символикой отрицания размера и толщины	Набор блоков Дьенеша, картотека дидактических игр с блоками Дьенеша (см. приложение 1)
3 неделя	«Число и цифра 8»	Познакомить с образованием числа и цифрой 8 ; учить соотносить цифру с числом; уметь считать в пределах 8.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова «Математика в детском саду 5-6 лет»
4 неделя	«Найди клад»	Учить выявлять в предметах цвет, форму, размер, толщину.	Картотека дидактических игр с блоками. Набор блоков Дьенеша (см. приложение 1)
Январь 1 неделя	«Сделай фигуру»	Закреплять умение детей составлять геометрические фигуры из палочек; названия геометрических фигур (треугольник, ромб, прямоугольник, трапеция, четырехугольник); различать количественный и порядковый счет, правильно отвечать на вопросы: сколько, который по счету?	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера»
2 неделя	«Волшебные камни»	Учить называть расположение предмета «внутри» и «вне» круга.	Картотека дидактических игр с блоками, набор блоков «Дьенеша (см. приложение 1)
3 неделя	«Число и цифра 9»	Познакомить с образованием числа 9 и цифрой 9; упражнять в счете в пределах 9; учить увеличивать числа на один.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова «Математика в детском саду 5-6 лет»
Февраль 1 неделя	«Где, чей гараж?»	Учить классифицировать по общим свойствам.	Картотека дидактических игр с блоками. Набор блоков Дьенеша (см. приложение 1)
2 неделя	«Печень»	Упражнять детей в измерении с помощью условной меры. Учить определять, что больше – часть или целое; показать одну шестую и	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и

		целое.	занятия с палочками Кюизенера»
3 неделя	«Угадай-ка»	Учить выявлять, абстрагировать и называть свойства (цвет, форму, размер, толщину) предметов, обозначает словом отсутствие какого – либо конкретного свойства предмета (не красный, не треугольный и т.д.)	Картотека дидактических игр с блоками, набор блоков Дьенеша (см. приложение 1)
4 неделя	«Число и цифра 10»	Познакомить с образованием числа 10; учить считать в пределах 10, соотносить цифры с числом; упражнять в обратном счете.»	Палочки Кюизенера, пособие Новикова «Математика в детском саду 5-6 лет»
Март 1 неделя	«Где спрятался Джерри?»	Учить логически мыслить, уметь кодировать информацию с помощью знаков – символов и декодировать ее.	Картотека дидактических игр с блоками, изображения медвежат, набор блоков Дьенеша (см. приложение 1)
2 неделя	«Книжки на полке»	Упражнять детей в счете в пределах 10. Учить увеличивать число на один, сравнивать предметы по толщине, сопровождая словами результат сравнения: «толще – тоньше».	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера»
3 неделя	«Дорожки»	Учить выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам.	Картотека дидактических игр с блоками, изображения медвежат, набор блоков Дьенеша (см. приложение 1)
4 неделя	«Журавушка»	Учить детей моделировать предмет из заданного количества деталей; определять направление движения, называть и видеть пары предметов в изображаемом предмете. Упражнять в счете. Развивать глазомер.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера»
Апрель 1 неделя	«Изменение конструкции дома»	Развивать способность преобразовывать заданную конструкцию; находить признаки сходства и различия. Закреплять умение измерять разными мерками.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера»
2 неделя	«Два обруча 2»	Учить разбивать множество по двум совместным свойствам, производит логические операции «не», «и», «или».	Картотека дидактических игр с блоками, наборы блоков Дьенеша (см. приложение 1)
3 неделя	«Мастерим стул»	Закреплять умение детей сравнивать предметы по длине, обозначать	Палочки Кюизенера, пособие

		словами результат сравнения (равные, одинаковые по длине); ориентироваться в пространстве (слева, справа, рядом).	Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера».
4 неделя	«Кошки – мышки»	Учить правильно называть свойства фигур, использовать эти знания в игре.	Картотека дидактических игр с блоками, набор блоков Дьенеша (см. приложение 1)
Май 1 неделя	«Выставка собак»	Развивать умение детей воспроизводить предметы по представлению; сравнивать предметы по величине; находить сходства и различия между предметами.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера».
2 неделя	«Построим дома»	Учить разбивать множество по трем и четырем свойствам, производит логические операции «не», «и», «или».	Картотека дидактических игр с блоками, набор блоков Дьенеша (см. приложение 1)
3 неделя	Диагностика	Индивидуальная работа по выявлению знаний	
4 неделя	Диагностика	Индивидуальная работа по выявлению знаний	

Календарно-тематическое планирование (6-7 лет)

Месяц	Тема занятия	Задачи	Используемые игры и пособия
Сентябрь 1 неделя	Диагностика	Индивидуальная работа по выявлению уровня знаний детей	Наборы блоков Дьенеша, палочек Кюизенера
2 неделя	Диагностика	Индивидуальная работа по выявлению уровня знаний детей	Наборы палочек Кюизенера, блоков Дьенеша
3 неделя	«Раздели блоки»	Разбивает множество по трем совместным свойствам, производит логические операции «не», «и», «или», доказательности мышления.	Блоки Дьенеша, картотека дидактических игр с блоками Дьенеша (см. приложение 2)
4 неделя	«Телевизор»	Учить детей измерять предмет с помощью условной мерки; моделировать предметы в ограниченном пространстве; ориентироваться в пространстве.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера»

Октябрь 1 неделя	«Стулья для семьи»	Учить сравнивать предметы по величине; обозначать словами результат сравнения (выше – ниже, шире – уже, больше – меньше). Закреплять умение различать порядковый и количественный счет, правильно отвечать на вопросы: сколько, который по счету; составлять числа из единиц (один, еще один, еще один).	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера»
2 неделя	«Автотрасса»	Выделяет свойства предметов, абстрагирует их, следует определенным правилам при решении практических задач, самостоятельно составляет алгоритм действий.	Набор блоков Дьенеша, картотека дидактических игр с блоками Дьенеша,
3 неделя	«Кораблик»	Учить детей измерять с помощью условной мерки; находить соответствие цвета с числом; упражнять в счете, моделировании по замыслу.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера»
4 неделя	«Необычные фигуры»	Способен к анализу, абстрагированию; строго следует правилам при выполнении цепочки действий (разветвленный алгоритм – «выращивание дерева»); творческого мышления, воображения.	Набор блоков Дьенеша, картотека дидактических игр с блоками Дьенеша.
Ноябрь 1 неделя	«Твой любимый цветок»	Учить детей находить в изображаемой конструкции определенное сходство с выбранным цветком (в строении, пропорциях частей); сравнивать предметы по длине. Упражнять в счете; умении отсчитывать меньшее количество из большего.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера»
2 неделя	«Поймай тройку»	Сравнивает предметы по самостоятельно выделенным свойствам, называет их.	Набор блоков Дьенеша, картотека дидактических игр с блоками Дьенеша.
3 неделя	«Угощаем тортом»	Учить детей делить целое на равные части; показывать и называть части: одна вторая, одна четвертая, две четверти, половина. Закреплять понятия: «часть меньше целого», «целое больше части».	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера»
4 неделя	«Где чей гараж»	Умеет оперировать сразу четырьмя свойствами предмета, абстрагирует, декодирует информацию.	Набор блоков Дьенеша, картотека дидактических игр с

			блоками Дьенеша.
Декабрь 1 неделя	«Строим мост через реку»	Учить детей моделировать по условию; измерять с помощью условной мерки; находить соответствие цвета с числом. Упражнять в счете.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера»
2 неделя	«Угощения для межвежат»	Сравнивает предметы по одному – четырем свойствам, понимает слова: «разные», «одинаковые», понимает отрицания свойств.	Набор блоков Дьенеша, картотека дидактических игр с блоками Дьенеша.
3 неделя	«Полосатая салфетка»	Закреплять умение детей составлять узор согласно словесной инструкции взрослого, закреплять названия геометрических фигур; умение составлять число 6 из двух меньших чисел.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера»
4 неделя	«Найди клад»	Способен анализировать, абстрагировать и называть цвет, форму, размер, толщину.	Картотека дидактических игр с блоками. Набор блоков Дьенеша.
Январь 1 неделя	«Состав числа» Игра «Назови соседей»	Учить детей составлять число из единиц; учить понимать поставленную задачу и решать её, формировать навык самоконтроля.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова «Математика в детском саду 6-7 лет»
2 неделя	«Две дорожки»	Выделяет и абстрагирует свойства; сравнивает предметы по самостоятельно выделенным свойствам.	Картотека дидактических игр с блоками. Обруч, набор блоков «Дьенеша»
3 неделя	«Выложи по цифрам»	Закреплять умение детей соотносить число с цветом. Упражнять в счете, упражнять в измерении.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера», альбом «На золотом крыльце...»
Февраль 1 неделя	«Сократи слово»	Строго выполняет правила при совершении действий, способен устанавливать простейшие связи.	Картотека дидактических игр с блоками. Набор блоков «Дьенеша».
2 неделя	«Делаем забор»	Учить детей строить ряд в соответствии с заданным алгоритмом; переносить модели из горизонтальной плоскости в вертикальную; упражнять в счете. Закреплять знания о том, что число предметов не зависит от	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера»

		расположения предметов в пространстве.	
3 неделя	«Угадай фигуру»	Способен кодировать и декодировать информацию о свойствах, называть их.	Картотека дидактических игр с блоками, набор блоков Дьенеша.
4 неделя	«Палочки можно складывать» Решение логических задач.	Закрепить название цветов и числовое обозначение, соотносить цвет и число, пользоваться арифметическими знаками, учить находить палочки в сумме равные двум данным.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова «Математика в детском саду 6-7 лет»
Март 1 неделя	«Загадки без слов»	Расшифровывает (декодирует) информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково – символическим обозначениям.	Картотека дидактических игр с блоками, изображения медвежат, набор блоков Дьенеша.
2 неделя	«Лестница»	Закреплять умение детей сравнивать предметы по высоте, длине, ширине; обозначать результат сравнения словами (<i>длиннее, шире, выше, равные по длине, ширине, высоте</i>). Упражнять в счете.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера»
3 неделя	«Автотрасса (построй дорожку)»	Выделяет свойства предметов, абстрагирует их с других, следует определенным правилам при решении практических задач, самостоятельно составляет алгоритм действий (линейный алгоритм).	Картотека дидактических игр с блоками, изображения медвежат, набор блоков Дьенеша.
4 неделя	«Палочки можно вычитать» Решение логических задач.	Учить ориентироваться в пространстве (понятия «налево», «направо»), развивать количественные представления, учить находить разность чисел.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова «Математика в детском саду 6-7 лет»
Апрель 1 неделя	«Лес»	Упражнять детей в конструировании деревьев разных пород из палочек; сравнении предметов по высоте с помощью условной мерки. Закреплять умение ориентироваться в пространстве, пользоваться словами: дальше, ближе, выше, ниже, слева, справа.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера».
2 неделя	«Магазин»	Выявляет и абстрагирует свойства, рассуждает, аргументирует свой выбор.	Картотека дидактических игр с блоками, наборы блоков Дьенеша.
3 неделя	«Строим ворота»	Закреплять знания о цветовом и числовом значении палочек;	Палочки Кюизенера, пособие

		упражнять в сравнении предметов по ширине и высоте, в обозначении словами результата сравнения (шире – уже, выше – ниже, равные по высоте); в ориентировке в пространстве; в умении пользоваться словами: «внутри», «снаружи». Закреплять умение увеличивать и уменьшать число на один.	Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера».
4 неделя	«Космический корабль»	Составляет композицию с помощью опорных картинок (схем). Анализирует, абстрагирует. Следует правилам при выполнении цепочки действий.	Картотека дидактических игр с блоками, набор блоков
Май 1 неделя	«Кто старше?»	Формировать представления о возрасте. Развивать умение находить соответствие цвета с числовым значением палочек и цифрой; сравнивать предметы по величине.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера».
2 неделя	«Волшебный мешочек 2»	Описывает фигуры по их свойствам.	Картотека дидактических игр с блоками, набор блоков.
3 неделя	Диагностика	Индивидуальная работа по выявлению знаний	
4 неделя	Диагностика	Индивидуальная работа по выявлению знаний	

Формы и методы обучения

Формы организации детей.

- Индивидуальные.
- Подгрупповые.
- Фронтальные.

Формы работы с детьми.

- Игра.
- Ситуативный разговор.
- Беседа.
- Рассказ.
- Интегративная деятельность.
- Проблемная ситуация.

Методы работы с детьми.

- Словесные.
- Наглядные.
- Практические.

Используемые игровые пособия и материалы

-Блоки Дьенеша

-Палочки Кюизенера

-Альбом «Лепим нелепицы»

-Альбом «Дом с колокольчиком»

-Альбом «На золотом крыльце...»

-Альбом «Страна блоков и палочек»

-Демонстрационный материал к счетным палочкам Кюизенера и логическим блокам

Дьенеша.

-Знаки-символы.

-Альбом «Посудная лавка. Кростики»

-Альбом «Поиск затонувшего клада»

-Альбом «Праздник в стране Блоков»

-Альбом «Давайте вместе поиграем»

Список литературы

В.П. Новикова, Л.И. Тихонова «Развивающие игры и задания с палочками Кюизенера»

Л.Д. Комарова «Как работать с палочками Кюизенера?»

Е.А. Носова, З.А. Михайлова «Логико-математическое развитие дошкольников»

В.П. Новикова «Математика в детском саду. 5-6 лет»

В.П. Новикова «Математика в детском саду. 6-7 лет»

Приложение 1

Дидактическая игра «Давайте познакомимся»

Цель: правильно называет весь объем свойств у предмета.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Дидактическая игра «Помогите Мишке собрать фигуры»

Цель: определяет символику свойств.

Материал: игрушка – мишка, корзина, набор логических блоков Дьенеша, карточки с обозначением свойств (кроме отрицания).

Ход игры.

У Мишки в корзинке были фигуры, а он уронил ее и смешал с другими фигурами. Мишка, не помнит какие фигуры лежали в его корзине. Нам нужно помочь ему, а в этом помогут карточки – символы. Воспитатель показывает карточки с обозначением трех свойств, а дети находят соответствующую фигуру и кладут Мишке в корзину.

Дидактическая игра «Два обруча»

Цель: разделяет фигуры на две группы по двум свойствам. Производит логические операции «не», «и», «или».

Материал: 2 обруча, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Перед началом игры необходимо выяснить, где находятся четыре области, определяемые на игровом листе двумя обручами: внутри обоих обручей; внутри красного, но вне зеленого обруча; внутри зеленого, но вне красного обруча и вне обоих обручей (Эти области нужно обвести указкой).

Правило игры. Например, расположить фигуры так, чтобы внутри красного оказались все красные фигуры, а внутри зеленого все круглые.

После решения практической задачи по расположению фигур дети отвечают на вопросы: Какие фигуры лежат внутри обоих обручей; внутри зеленого, но вне красного обруча.

Игру с двумя обручами целесообразно проводить много раз, варьируя правила игры.

Дидактическая игра «Хоровод»

Цель: классифицирует блоки по двум – трем признакам: цвету, форме; цвету – форме – размеру.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Воспитатель предлагает выстроить в веселый хоровод волшебные фигуры. Хоровод получится красивым и нарядным.

Блоки выкладываются по кругу. Произвольно берется любой блок, затем присоединяется блок, в котором будет присутствовать один признак предыдущего блока и так далее.

Последний блок должен совпадать с первым блоком по одному какому – либо признаку. В этом случае игра заканчивается – «хоровод» закрыт.

Дидактическая игра «Отрицание цвета»

Цель: подбирает фигуры по инструкции, пользуясь символикой отрицания цвета.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки обозначающие отрицание цвета, игрушка зайца, коробка.

Ход игры.

В гости к детям приходит зайчик, у него в лапках коробка в которой лежат карточки, обозначающие цвет, форму, размер, толщину, но все они перечеркнуты. Зайчик не может понять, почему они перечеркнуты. На первом занятии воспитатель знакомит с карточками, обозначающими отрицание цвета (воспитатель достает из коробки зайчика, карточки с перечеркнутыми обозначениями цвета).

Упражнения на закрепление:

«Покажи фигуру»: - не красную и не синюю;

- не синюю и не желтую;

- не желтую и не красную;

- прямоугольную, не синюю и не красную;

- треугольную, не желтую и не красную;

- квадратную, большую, не желтую и не синюю;

- прямоугольную, маленькую, не красную и не желтую;

- треугольную, тонкую, не синюю и не желтую;

- круглую, толстую, не синюю и не красную.

Дидактическая игра «Отрицание формы»

Цель: использует детали в соответствии с символикой отрицания формы.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки, обозначающие отрицание формы, игрушка зайца, коробка.

Ход игры.

Воспитатель достает из коробки зайчика карточки с перечеркнутыми обозначениями формы и объясняет, что каждая карточка обозначает.

Упражнения на закрепление:

«Покажи фигуру»: - не прямоугольные, не круглые, не треугольные;

- не квадратные, не прямоугольные, не круглые;

- не прямоугольные, не квадратные, не треугольные;

- не треугольные, не круглые, не квадратные.

Дидактическая игра «Отрицание размера»

Цель: называет размер предмета, показывает предмет.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки, обозначающие отрицание размера, игрушка зайца, коробка.

Ход игры.

Воспитатель достает из коробки карточки с перечеркнутыми обозначениями и объясняет, что они обозначают.

Упражнение на закрепление:

«Покажи фигуру»: - квадратную, красную, не маленькую;

- треугольную, желтую, большую;

- прямоугольную, желтую, не большую;

- треугольную, синюю, не маленькую.

Дидактическая игра «Отрицание толщины»

Цель: способен выделять свойства предмета в соответствии с символикой отрицания толщины.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки, обозначающие отрицание толщины, игрушка зайца, коробка.

Ход игры.

Воспитатель достает из коробки зайчика, последние карточки, которые обозначают отрицание толщины. Воспитатель объясняет, что они обозначают.

Упражнение не закрепление:

«Покажи фигуру» - не тонкую;

- не толстую;

- треугольную, желтую, не большую;

- круглую, красную, не толстую и т.д.

Дидактическая игра «Найди клад»

Цель: выявляет в предметах цвет, форму, размер, толщину.

Материал: 16 блоков одного цвета (разной формы, размера и толщины), круги бумажные (клады), карточки – символы.

Ход игры.

Дети – кладоискатели, кружок из бумаги – клад.

Кладоискатели отворачиваются, ведущий под одним из блоков прячет клад. У ведущего карточки – символы, 16 блоков (одного цвета, но разной формы, размера и толщины), кладоискатели называют два свойства той фигуры, под которой спрятан клад, на каждое правильно угаданное свойство, воспитатель выставляет карточку. Угадав два свойства, ребенок забирает клад себе. При повторении игры следует взять блоки другого цвета.

Дидактическая игра «Волшебные камни»

Цель: называет расположение предмета «внутри» и «вне» круга.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, обруч.

Ход игры.

«Ребята, сегодня наши логические блоки превратились в волшебные камни, сейчас мы с ними поиграем».

Все красные треугольные камни положить внутри обруча, а синие круглые вне обруча.

Положить желтые толстые камни вне обруча, а желтые тонкие внутри обруча и т.д.

3. Дидактическая игра «Где, чей гараж»

4. Цель: способен классифицировать по общим свойствам.

5. Материал: набор логических блоков Дьенеша, таблицы две штуки.

6. Ход игры.

У воспитателя две большие таблицы, на них изображены гаражи для машин. У каждого ребенка блоки (машины). Нужно поставить каждую машину в свой гараж. Знаки на развилке дорог показывают, на какую дорожку должна свернуть машина. Дети по очереди ищут гараж для своих машин. Дидактическая игра «Угадай-ка»

Цель: может выявлять, абстрагировать и называть свойства (цвет, форму, размер, толщину) предметов, обозначает словом отсутствие какого – либо конкретного свойства предмета (не красный, не треугольный и т.д.)

Материал: набор логических блоков Дьенеша, игрушка Буратино, карточки – символы.

Ход игры.

В гости пришел Буратино. Буратино прячет блок (подарок) и дает задание угадать сразу два 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 – символ (квадратный, но не синий; желтый, но не треугольный и т.д.). Тот, кто угадывает, сменяет Буратино – выбирает подарок и указывает, какие два его свойства надо угадать (цвет и форму, форму и размер, размер и толщину и др.). Дидактическая игра «Где спрятался Джерри?»

Цель: может логически мыслить, умеет кодировать информацию с помощью знаков – символов и декодировать ее.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки - символы, мышонок Джерри (маленькая плоская фигурка).

Ход игры.

Перед детьми выкладывают 12 – 18 блоков. Дети отворачиваются. Ведущий под одним из блоков прячет мышонка. Дети поворачиваются обратно. 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.

Дидактическая игра «Дорожки»

Цель: может выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, три домика (макеты или изображения домиков, или условные обозначения).

Ход игры.

На полу по кругу на расстоянии не менее одного 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. 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). Правила построения дорожек придумывает не только взрослый, но и сами дети.

Дидактическая игра «Два обруча 2»

Цель: умеет разбивать множество по двум совместным свойствам, производит логические операции «не», «и», «или».

Материал: 2 обруча, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Воспитатель кладет на пол два обруча так, что образуется три отдельных области (пересечения). Внутри красного обруча захотели жить все красные фигуры, внутри синего – все круглые.

А в области пересечения двух обручей поселяются фигуры, обладающие:

- двумя общими признаками: цветом (красные) и формой (круглые);

- какие фигуры лежат вне обоих обручей? (все фигуры – не красные и не круглые; синие; желтые; зеленые; треугольные; квадратные).

Дидактическая игра «Кошки – мышки»

Цель: правильно называет свойства фигур, использует эти знания в игре.

Материал: маска кошки, жетоны для мышей и кота (из пособия «Праздник в стране блоков»)

Ход игры.

Дети выбирают жетоны мышей и надевают их через голову, встают в хоровод.

Посередине хоровода кот «Васька», рядом с ним «кошачьи» жетоны.

Хоровод движется со словами:

Мыши водят хоровод,

На лежанке дремлет кот.

Тише мыши, не шумите,

Кота Ваську не будите.

Вот проснется Васька кот,

И разгонит хоровод.

На последнем слове, «хоровод» кот быстро надевает один из четырех жетонов и поворачивается вокруг, чтобы все мыши его увидели. Его жетон – информация для мышей, каких именно «мышей» он собирается ловить. После слов «1,2,3,4,5 – начинаю догонять», - кот ловит мышей. Одна из пойманных мышей становится «котом».

Дидактическая игра «Построим дома»

Цель: умеет разбивать множество по трем и четырем свойствам, производит логические операции «не», «и», «или».

Материал: набор логических блоков Дьенеша, три игрушки (заяц, волк, лиса).

Ход игры.

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

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

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 – символы.

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); у волка и лисы (круглые, синие, маленькие); у зайца и лисы (большие, синие, не круглые); Какие фигуры не кому 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 или у волка – все желтые, у лисы – все красные, у зайца – все квадратные и т.д.

Если в результате раскладывания блоков некоторые места 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?)

Приложение 2

«Раздели блоки»

Цель: разбивает множество по трем совместным свойствам, производит логические операции «не», «и», «или», доказательности мышления.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, три игрушки (волк, заяц, лиса).

Ход игры.

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?)

«Автотрасса»

Цель: выделяет свойства предметов, абстрагирует их, следует определенным правилам при решении практических задач, самостоятельно составляет алгоритм действий.

Материал: таблицы с правилами построения дорог, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Город логических фигур, готовиться к автомобильным соревнованиям – гонкам. Надо построить гоночную трассу. Дети строят дорожки (цепочки) по правилам, которые требуют учета трех свойств (цвет, размер, форма, толщина).

«Необычные фигуры»

Цель: способен к анализу, абстрагированию; строго следует правилам при выполнении цепочки действий (разветвленный алгоритм – «выращивание дерева»); творческого мышления, воображения.

Материал: наборы логических блоков Дьенеша по количеству детей, таблицы с правилами построения фигур.

Ход игры.

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.

«Поймай тройку»

Цель: сравнивает предметы по самостоятельно выделенным свойствам, называет их.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

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 вниз 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.

«Где чей гараж? (Построй дом)»

Цель: умеет оперировать сразу четырьмя свойствами предмета, абстрагирует, декодирует информацию.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки – домики, прямоугольники по размеру клеток на карточке (40 шт.).

Ход игры.

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 вой дом).

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

«Угощения для медвежат»

Цель: сравнивает предметы по одному – четырем свойствам, понимает слова: «разные», «одинаковые», понимает отрицания свойств.

Материал: 9 изображений медвежат, карточки со знаками символами свойств, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

1 вариант: в гости к детям пришли медвежата. Чем же будем гостей угощать? Наши медвежата сладкоежки и очень любят печенье, причем разного цвета, разной формы. Какой материал нам удобно «превратить» в печенье. Конечно, блоки или логические фигуры. Давайте угостим медвежат.

Угощают девочки. Печенье в левой и правой лапах должны отличаться только формой. Если в левой лапе у медвежонка круглое «печенье», в право может быть квадратное, или прямоугольное, или треугольное (не круглое).

А сейчас угощают мальчики. Печенье в лапах медвежат отличается только цветом. В дальнейшем условие игры: отличие печенья по двум признакам: цвету и форме, форме и размеру, цвету и размеру и т.д.

В работе с детьми старшего возраста возможно отличие «печенья» по 3 – 4 свойствам. В этом случае используются блоки Дьенеша. Во всех вариантах ребенок выбирает любой блок «печенье» в одну лапу, а во вторую подбирает по правилу, предложенному воспитателем.

2 вариант 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, ищет еще одно печенье, отличающееся только этим свойством, угощает мишку, «записывает», как угощал Мишку. Ребенок выбрал, например: выбрана карточка «большой». Ребенок выбрал логическую фигуру: большой красный треугольник. Второе печенье: маленький красный треугольник. Печенье отличается по размеру.

Усложнение: отличие не только по одному, а по двум, трем, четырем свойствам.

В играх с нахождением отличие по 4 свойствам используются блоки Дьенеша.

В играх можно использовать логические кубики, кроме цифровых.

В играх могут быть элементы соревнований, чья команда быстрее угостит мишек.

«Найди клад»

Цель: способен анализировать, абстрагировать и называть цвет, форму, размер, толщину.

Материал: 8 квадратных логических блоков, круги из бумаги («клады»), карточки со знаками цвета, формы, размера, толщины (для II и III вариантов).

Ход игры.

I

Перед детьми лежат 8 квадратных блоков: 4 синих (большой тонкий, маленький тонкий, большой толстый, маленький толстый) и 4 красных (большой тонкий, большой толстый, маленький тонкий, маленький толстый). Дети – кладоискатели, кружок из бумаги – клад.

Кладоискатели отворачиваются, ведущий под одним из блоков прячет клад.

Кладоискатели ищут его, называя различные свойства блоков. Тот, кто находит клад, забирает его себе, а под одним из блоков прячет новый клад.

Здесь и далее звездочкой отмечены авторские разработки заданий. – Ред. Ведущий (это может быть воспитатель, родитель или ребенок) вначале сам исполняет роль кладоискателя и показывает, как вести поиск клада. Называет различные свойства блоков.

Если ведущий правильно указывает свойства блока, под которым находится клад, дети должны говорить «да», если неверно – «нет». Например, ведущий спрашивает: «Клад под синим блоком?» «Нет», - отвечают дети. – Под желтым? – Нет. – Под большим? – Нет. – Под толстым? – Да.

Кладоискатель проверяет. Если находит клад, забирает его себе, если нет – продолжает поиск. Выигрывает тот, кто найдет больше кладов.

При повторении игры блоки меняют по форме и цвету (желтые и красные треугольники, синие и желтые прямоугольники или синие и красные круги и т.д.), увеличивается их количество за счет присоединении фигур оставшегося цвета.

II

У ведущего карточки – свойства. Количество блоков увеличивается до 16. В их число входят все блоки одного цвета, но разной формы, размера и толщины. Игрокам нужно угадать любые два свойства той фигуры, под которой спрятан клад. При поиске клада они указывают сразу два свойства. На каждое указанное свойство ведущий выставляет карточку с соответствующим знаком. Например: - Под круглой большой фигурой? – Нет. – Под квадратной маленькой? – Под квадратной (выкладывает карточку «квадрат»), но не под маленькой. – Под квадратной большой? – Да (добавляет к ранее выставленной карточку «большой»).

Поднять блок и проверить, если под ним клад, может только тот, кто правильно указал оба свойства блока.

При повторении игры следует взять блоки другого цвета.

III

Количество блоков – 24: все одинаковые по размеру, но разные по форме, цвету, толщине или все одинаковые по толщине, но разные по форме, цвет, величине.

Когда кладоискатели ищут клад, они должны указывать сразу три свойства. Ведущий подтверждает каждое угаданное свойство карточками – свойствами.

Например: - Под красным большим круглым? – Под красным (выкладывает «красный цвет»), но не под большим и не под кругом. – Под красным маленьким треугольником? – Под красным маленьким (добавляет к выложенной карточке еще одну «маленький»), но не под треугольником. – Под красным маленьким квадратом? – Да (выставляет еще одну карточку «квадрат»).

Тот, кто правильно назвал все три свойства, поднимает указанный блок. Найденный клад забирает себе.

«Две дорожки»

Цель: выделяет и абстрагирует свойства; сравнивает предметы по самостоятельно выделенным свойствам.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

I

Играют двое в паре (желательно ребенок и взрослый). Каждый участник берет из набора пять разных фигур, перемешивает их и складывает стопкой. Играющие по очереди строят дорожки из своих фигур. Сначала первый игрок выкладывает все фигуры перед собой в ряд, начиная с верхней в стопке. Получается дорожка. Второй игрок по порядку к каждой фигуре соперника приставляет свою, начиная с верхней фигуры в своей стопке. Если он находит какое – то 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.

Вместо плоских логических фигур здесь лучше использовать объемные блоки, они увеличивают вероятность выигрыша фигуры соперника. Ее можно выиграть в нескольких случаях: если она отличается цветом, формой и размером; цветом, формой и толщиной; цветом, размером и толщиной или формой, размером и толщиной. Это повышает интерес к игре.

«Сократи слово»

Цель: строго выполняет правила при совершении действий, способен устанавливать простейшие связи.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, таблица.

Ход игры.

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 2 кружочка, то их надо убрать; применять правило столько раз, сколько возможно; затем перейти к правилу 3.

Правило 3. Если в слове рядом 2 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.

С целью повышения интереса детей к упражнению взрослый предлагает детям увлекательные сюжетные ситуации, игровые задачи. Например, рассказывают такую историю: «Узнал Чебурашка, что у Крокодила Гены день рождения, и решил отправить ему поздравительную телеграмму. Отправился он на почту, взял бланк и написал на нем одно слово 2Поздравляю». Вместо букв в этом слове круги и квадраты. Но беда в том, что у Чебурашки не хватило денег, чтобы заплатить за такую длинную телеграмму. Тут пришел на помощь телеграфист. Он предложил Чебурашке сократить слово и дал таблицу, где записано, как нужно это делать.

Упражнение повторяют с новыми словами. Их составляют сами дети. Количество блоков в «словах» постепенно увеличивается. Взрослый всячески стимулирует и поощряет стремление детей предвидеть возможные варианты конечного слова. Для этого как можно чаще предлагает Деям угадать, что останется от длинного слова после того, как его сократят. Предположения детей проверяются через практическое преобразование «слова». В дальнейших упражнениях используется таблица. Взрослый предлагает детям и самим придумать правила сокращения слов.

«Угадай фигуру»

Цель: способен кодировать и декодировать информацию о свойствах, называть их.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, два набора карточек – свойств с перечеркнутыми знаками на каждую пару детей.

Ход игры.

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).

Карточки, обозначающие каждое из двух (трех) свойств, игроки выкладывают в отдельные ряды или столбики.

«Загадки без слов»

Цель: расшифровывает (декодирует) информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково – символическим обозначениям.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки с обозначением свойств.

Ход игры.

I

Взрослый предлагает детям отгадать необычные загадки: «Это загадки без слов. Я буду показывать карточки со знаками. Знаки подсказывают, какие фигуры загаданы. А вы отгадайте эти фигуры».

Взрослый показывает карточку, например «маленький». Дети ищут соответствующий блок, найдя, оставляют его себе. Тот, кто допускает ошибку, остается без блока. Таким образом, предъявляются по одной различные карточки – свойства:

С целью поддержания интереса у детей взрослый ставит перед детьми разные игровые задачи (собрать для белочки съедобные грибы, найти любимое печенье Вини – Пуха, помочь спрятаться мышатам от проказника кота и т.д.).

II

Загадывающий предъявляет сразу 2 карточки с совместными свойствами: размером и толщиной, или цветом и размером, или цветом и формой и другими.

III

В игре загадываются сразу 3 совместимых свойства: форма, размер и толщина, или цвет, форма, размер, или цвет, форма, толщина и другие.

Сначала взрослый загадывает блоки, потом загадывают дети. Право загадывать получает тот, кто первым находит блок – отгадку. Выигрывает тот из детей, у кого больше блоков – отгадок. Взрослый поощряет инициативность и самостоятельность детей, предлагает новые игровые задачи.

«Автотрасса (построй дорожку)»

Цель: выделяет свойства предметов, абстрагирует их с других, следует определенным правилам при решении практических задач, самостоятельно составляет алгоритм действий (линейный алгоритм).

Материал: таблицы с правилами построения дорог, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

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.

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.

Сначала дети строят дорожки по готовым правилам, потом могут придумать их сами.

Взрослый постоянно меняет игровые задачи (построить мост через реку, собрать бусы, проложить тропинку через дремучий лес и т.д.).

II

Для выкладывания дорожек используются правила, которые требуют ориентировки на два свойства блоков.

Для поддержания интереса детей взрослый предлагает различные игровые и практические задачи: построить дорожку из дворца Снежной Королевы, чтобы помочь убежать Каю и Герде; разложить в коробке конфеты; навести порядок в шкафу человека Рассеянного с улицы Бассейной.

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.

«Магазин»

Цель: выявляет и абстрагирует свойства, рассуждает, аргументирует свой выбор.

Материал: товар (карточки с изображением предмета), набор логических блоков Дьенеша.

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.).

«Космический корабль»

Цель: составляет композицию с помощью опорных картинок (схем). Анализирует, абстрагирует. Следует правилам при выполнении цепочки действий.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, таблицы с изображением космических кораблей.

Ход игры.

Детям предлагается сконструировать космические корабли. Правила построения записаны на таблице с изображением геометрических фигур. Фигуры отличаются тремя свойствами.

Дети самостоятельно анализируют таблицы, конструируют космические корабли.

«Волшебный мешочек - 2»

Цель: описывает фигуры по их свойствам.

Материал: мешочек, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

