

**ПРИНЯТА**

на педагогическом совете  
МБДОУ ДС № 10  
«Светлячок» протокол от  
«30» сентября 2024 г. № 2

**УТВЕРЖДЕНА**

приказом заведующего МБДОУ  
ДС № 10 «Светлячок» от  
«30» сентября 2024 г. № 130

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА**

**«Логика для дошкольников»  
для детей 5 – 6 лет  
МБДОУ ДС № 10 «СВЕТЛЯЧОК»  
срок реализации: 1 год**

Составитель:  
педагог-психолог  
Кириллова О.В.

## Оглавление

<b>1. Пояснительная записка</b>	3
1.1. Направленность дополнительной образовательной программы	3
1.2. Новизна	3
1.3. Актуальность	4
1.4.Целесообразность	5
1.5. Цель, задачи дополнительной образовательной программы	6
1.6.Возраст детей, участвующих в реализации программы	6
1.7. Сроки реализации программы	8
1.8. Формы обучения	8
1.9. Ожидаемые результаты	8
<b>2. Учебно-тематический план</b>	9
<b>3.Содержание изучаемого курса</b>	9
<b>4.Методическое обеспечение программы</b>	18
4.1. Форма занятий	18
4.2.Технологии образовательного процесса	18
4.3. Методы и приемы организации образовательного процесса	19
4.4. Учебно-методический комплекс	19
4.5. Педагогический инструментарий оценки эффективности программы	19
<b>5. Список используемой литературы</b>	22
<b>6. Приложение</b>	22
6.1. Календарно-тематический план	22
6.2. Игры с блоками Дьенеша	24
6.3. Игры с палочками Кюизенера	38
6.4. Подвижные игры	43
6.5. Дидактические сказки	44
6.6. Игры для развития навыков сотрудничества	45
6.7. Итоговые занятия	46

## **1. Пояснительная записка**

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Логика для дошкольников» разработана в соответствии с нормативно - правовыми документами:

-Федеральным Законом РФ от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

-Федеральным государственным образовательным стандартом, утвержденным приказом Минобрнауки России от 17.10.2013 г. №1155;

-Приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 31 июля 2020 года № 373 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам дошкольного образования»;

-Постановлением главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

- Постановлением главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 года «228 «Об утверждении санитарных правил СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»

- Приказом Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

### **1.1. Направленность дополнительной образовательной программы**

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Логика для дошкольников» является программой социально-педагогической направленности. Предлагаемая программа направлена на логико - математическое развитие, развитие творческих и интеллектуальных способностей детей старшего дошкольного возраста.

### **1.2. Новизна**

Образовательная программа нашей дошкольной организации разработана и утверждена Организацией самостоятельно в соответствии с требованиями ФГОС ДО и с учетом ФОП 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» 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.) Прогресс каждого ребенка вперед идет своим темпом по индивидуальной траектории. Это позволяет добиваться результативности в развитии логических приемов мышления независимо от исходного уровня развития ребенка.

### **1.3. Актуальность**

Современному обществу нужны люди, обладающие широким запасом знаний, мыслящие конструктивно и оригинально, умеющие находить выход из разных ситуаций. Человек, способный предложить нетрадиционный подход к той или иной проблеме, намного привлекательнее для современного работодателя, чем инертный, но исполнительный работник. Поэтому уже с детства в ребенке необходимо формировать способность развивать оригинальность мышления. Кроме того программы школы сегодня таковы, что ребенок почти с первых дней обучения сталкивается с разнообразными задачами достаточно высокого уровня сложности. Без хорошей интеллектуальной подготовки первокласснику приходится трудно. Эти факторы указывают на то, что проблема познавательного развития важна сегодня, как никогда.

Теоретической базой программы является рассмотрение основных закономерностей развития логического мышления у детей дошкольного возраста и раскрытие содержания понятия «развивающая игра».

В основе образовательной программы, лежат идеи отечественных и зарубежных педагогов - психологов по проблемам развития мышления: Л.С. Выготского, П.П. Блонского, П.Я. Гальперина, С.Л. Рубинштейна, В.В. Давыдова, А.И. Мещерякова, И.А. Менчинской, Д.Б. Эльконина, А.В. Запорожца, А.В. Брушлинского, Ж. Пиаже, М. Монтессори. Мышление - высшая ступень познания человеком действительности. Чувственной основой мышления являются ощущения, восприятия и представления. Через органы чувств - это единственные каналы связи организма с окружающим миром - поступает в мозг информация. Содержание информации перерабатывается мозгом. Наиболее сложной (логической) формой переработки информации является деятельность мышления. Решая мыслительные задачи, которые ставит жизнь, человек размышляет, делает выводы и тем самым познает сущность вещей и явлений, открывает законы их связи, а затем на этой основе преобразует мир.

Эксперименты таких ученых, как: А.В. Запорожец, Л.А. Венгер, П.Я. Гальперин и др. по изучению детских рассуждений, понимания причинно - следственных отношений, образование у них научных понятий позволили определить возраст, начиная с которого возможно и целесообразно успешное формирование у детей первоначальных логических умений. Исследования ученых доказали, что основные логические умения на элементарном уровне формируются у детей, начиная с 5 - 6 летнего возраста.

Изучение теоретических основ умственного развития детей старшего дошкольного возраста позволило выделить положения, являющиеся основными для работы:

Положение Л.С. Выготского о том, что обучение может дать развивающий эффект лишь при условии, что ребенок усваивает новые знания не пассивно, а активно в процессе практической деятельности; о том, что при обучении, направленном на развитие мыслительной деятельности, ребенок становится способным самостоятельно добывать и систематизировать знания, т.е. саморазвиваться.

Положение П.Гальперина о том, что обучение должно строиться в соответствии с закономерностями поэтапного формирования умственных действий. Когда происходит постепенный переход действия из практического (внешнего) плана в умственный (внутренний) план.

Положение Ж.Пиаже, П.Гальперина, Л.Венгера о том, что под развитием логического мышления в дошкольном возрасте рассматривается развитие способности к анализу, сравнению, обобщению, классификации, сериации, абстрагированию.

Положение Д.Эльконина, Л.Венгера, А.Люблинской о том, что в старшем дошкольном возрасте основными формами являются наглядно-действенное и наглядно-образное мышление. В недрах этих форм развиваются мыслительные операции. К концу старшего дошкольного возраста начинается развитие словесно-логического мышления. Дети способны осуществлять умственные операции в практическом плане, а под влиянием обучения - и в умственном.

Положение Д.Эльконина, О.Дьяченко о ведущей роли игровой деятельности в развитии детей дошкольного возраста.

#### **1.4. Педагогическая целесообразность**

«Игра - это прекрасный метод развивающего обучения» (Л. Выготский). Игра – наиболее доступный для детей вид деятельности. Занятия по развитию логического мышления дошкольников основаны на игре. Игры логического содержания активизируют умственную деятельность, формируют умение планировать свои действия, обдумывать их, искать ответ, проявляя при этом творчество. В процессе игры моделируются логические структуры мышления, создаются благоприятные условия для применения полученных представлений. Овладев логическими операциями, ребенок станет более внимательным, научится ясно и четко мыслить, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на пути проблемы, убедить других в своей правоте. Учиться станет легче, а значит, и процесс учебы, и сама школьная жизнь будут приносить радость и удовлетворение.

Игры и игровые упражнения дают возможность проводить время с детьми живо и интересно. К ним можно возвращаться неоднократно, помогая детям усвоить новый материал и закрепить пройденный.

Логические блоки Дьенеша — это набор фигур, отличающихся друг от друга цветом, формой, размером, толщиной. В процессе разнообразных действий с логическими блоками (разбиение, выкладывание по определенным правилам, перестроение и др.) дети овладевают различными мыслительными умениями, важными как в плане предметно-математической подготовки, так и с точки зрения общего интеллектуального развития. К их числу относятся умения анализа, абстрагирования, сравнения, классификации, обобщения, кодирования-декодирования, а также логические операции «не», «и», «или». В специально разработанных играх и упражнениях с блоками у малышей развиваются элементарные навыки алгоритмической культуры мышления, способность производить действия в уме. С помощью логических блоков дети тренируют внимание, память, восприятие. Наряду с логическими блоками в работе применяются карточки, на которых условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). Использование карточек позволяет развивать у детей способность к замещению и моделированию свойств, умение кодировать и декодировать информацию о них. Эти способности и умения развиваются в процессе выполнения разнообразных предметно-игровых действий. Так, подбирая карточки, которые «рассказывают» о цвете, форме, величине или толщине блоков, дети упражняются в замещении, и кодировании свойств. В процессе поиска блоков со свойствами, указанными на карточках, дети овладевают умением декодировать информацию о них. Выкладывая карточки, которые «рассказывают» о всех свойствах блока, малыши создают его своеобразную модель. Карточки-свойства помогают детям перейти от наглядно-образного к наглядно-

схематическому мышлению, а карточки с отрицанием свойств становятся мостиком к словесно-логическому мышлению.

Палочки Х. Кюизенера. С помощью цветных палочек Х. Кюизенера развивается активность и самостоятельность в поиске способов действия с материалом, путей решения мыслительных задач. Основные особенности этого дидактического материала — абстрактность, универсальность, высокая эффективность. Палочки Х. Кюизенера в наибольшей мере отвечают монографическому методу обучения числу и счету. Палочки Х. Кюизенера как дидактическое средство в полной мере соответствуют специфике и особенностям элементарных математических представлений, формируемых у дошкольников, а также их возрастным возможностям, уровню развития детского мышления, в основном наглядно-действенного и наглядно-образного. В мышлении ребенка отражается прежде всего то, что вначале совершается в практических действиях с конкретными предметами. Работа с палочками позволяет перевести практические, внешние действия во внутренний план.

### **1.5. Цель и задачи программы**

**Цель:** развитие логического мышления, творческих и интеллектуальных способностей детей старшего дошкольного возраста посредством развивающих игр

**Задачи:**

#### **Обучающие**

1. Формировать представления о множестве чисел, величин, форме, пространстве, времени
2. Закреплять умения и навыки в счете, вычислении, измерении

#### **Развивающие**

1. Развивать мыслительные умения: умение сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать, абстрагировать, кодировать и декодировать информацию
2. Развивать психические процессы: зрительное восприятие, произвольное внимание
3. Развивать любознательность, самостоятельность, сообразительность, стремление к поиску нестандартных решений задач
4. Развивать речь, умение обосновывать суждения, строить простейшие умозаключения
5. Развивать творческое воображение
6. Развивать мелкую моторику рук

#### **Воспитательные**

1. Воспитывать морально – волевые качества личности: ответственность, организованность, эмоционально-положительное отношение к сверстникам
2. Воспитывать интерес к развивающим играм

### **1.6. Возраст детей, участвующих в реализации программы**

Программа рассчитана на детей в возрасте 5 – 6 лет, посещающих дошкольные образовательные учреждения

Группы сформированы по возрастам старшая группа ( 5-6 лет). Количественный состав 10-14 детей.

#### **Старшая группа (от 5 до 6 лет)**

Дети шестого года жизни уже могут распределять роли до начала игры и строить свое поведение, придерживаясь роли. Игровое взаимодействие сопровождается речью, соответствующей и по содержанию, и интонационно взятой роли. Дети начинают осваивать социальные отношения и понимать подчиненность позиций в различных видах деятельности взрослых, одни роли становятся для них более привлекательными, чем другие. Наблюдается организация игрового пространства, в котором выделяются смысловой «центр» и «периферия». Действия детей в играх становятся разнообразными.

Развивается изобразительная деятельность детей. Это возраст наиболее активного рисования. В течение года дети способны создать до двух тысяч рисунков. Рисунки могут

быть самыми разными по содержанию: это жизненные впечатления детей, и воображаемые ситуации, и иллюстрации к фильмам и книгам. Обычно рисунки представляют собой схематичные изображения различных объектов, но могут отличаться оригинальностью композиционного решения, передавать статичные и динамичные отношения. Рисунки приобретают сюжетный характер; достаточно часто встречаются многократно повторяющиеся сюжеты с небольшими или, напротив, существенными изменениями. Изображение человека становится более детализированным и пропорциональным. По рисунку можно судить о половой принадлежности и эмоциональном состоянии изображенного человека.

Конструирование характеризуется умением анализировать условия, в которых протекает эта деятельность. Дети используют и называют различные детали деревянного конструктора. Могут заменить детали постройки в зависимости от имеющегося материала. Овладевают обобщенным способом обследования образца. Дети способны выделять основные части предполагаемой постройки. Конструктивная деятельность может осуществляться на основе схемы, по замыслу и по условиям. Появляется конструирование в ходе совместной деятельности. Дети могут конструировать из бумаги, складывая ее в несколько раз (два, четыре, шесть сгибаний); из природного материала. Они осваивают два способа конструирования: 1) от природного материала к художественному образу (ребенок «достраивает» природный материал до целостного образа, дополняя его различными деталями); 2) от художественного образа к природному материалу (ребенок подбирает необходимый материал, для того чтобы воплотить образ).

Продолжает совершенствоваться восприятие цвета, формы и величины, строения предметов; систематизируются представления детей. Они называют не только основные цвета и их оттенки, но и промежуточные цветовые оттенки; форму прямоугольников, овалов, треугольников. Воспринимают величину объектов, легко выстраивают в ряд — по возрастанию или убыванию — до 10 различных предметов. Однако дети могут испытывать трудности при анализе пространственного положения объектов, если сталкиваются с несоответствием формы и их пространственного расположения. Это свидетельствует о том, что в различных ситуациях восприятие представляет для дошкольников известные сложности, особенно если они должны одновременно учитывать несколько различных и при этом противоположных признаков

В старшем дошкольном возрасте продолжает развиваться образное мышление. Дети способны не только решить задачу в наглядном плане, но и совершить преобразования объекта, указать, в какой последовательности объекты вступят во взаимодействие и т. д. Однако подобные решения окажутся правильными только в том случае, если дети будут применять адекватные мыслительные средства. Среди них можно выделить схематизированные представления, которые возникают в процессе наглядного моделирования; комплексные представления, отражающие представления детей о системе признаков, которыми могут обладать объекты, а также представления, отражающие стадии преобразования различных объектов и явлений (представления о цикличности изменений): представления о смене времен года, дня и ночи, об увеличении и уменьшении объектов в результате различных воздействий, представления о развитии и т. д.

Продолжают совершенствоваться обобщения, что является основой словесно-логического мышления. В дошкольном возрасте у детей еще отсутствуют представления о классах объектов. Дети группируют объекты по признакам, которые могут изменяться, однако начинают формироваться операции логического сложения и умножения классов. Так, например, старшие дошкольники при группировке объектов могут учитывать два признака: цвет и форму (материал) и т. д. Дети старшего дошкольного возраста способны рассуждать и давать адекватные причинные объяснения, если анализируемые отношения не выходят за пределы их наглядного опыта.

Развитие воображения в этом возрасте позволяет детям сочинять достаточно оригинальные и последовательно разворачивающиеся истории. Воображение будет

активно развиваться лишь при условии проведения специальной работы по его активизации.

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

Продолжает совершенствоваться речь, в том числе ее звуковая сторона. Дети могут правильно воспроизводить шипящие, свистящие и сонорные звуки. Развиваются фонематический слух, интонационная выразительность речи при чтении стихов в сюжетно-ролевой игре и в повседневной жизни. Совершенствуется грамматический строй речи. Дети используют практически все части речи, активно занимаются словотворчеством. Богаче становится лексика: активно используются синонимы и антонимы. Развивается связная речь. Дети могут пересказывать, рассказывать по картинке, передавая не только главное, но и детали.

Достижения этого возраста характеризуются распределением ролей в игровой деятельности; структурированием игрового пространства; дальнейшим развитием изобразительной деятельности, отличающейся высокой продуктивностью; применением в конструировании обобщенного способа обследования образца; усвоением обобщенных способов изображения предметов одинаковой формы.

Восприятие в этом возрасте характеризуется анализом сложных форм объектов; развитие мышления сопровождается освоением мыслительных средств (схематизированные представления, комплексные представления, представления о цикличности изменений); развиваются умение обобщать, причинное мышление, воображение, произвольное внимание, речь, образ Я.

### **1.7. Сроки реализации**

Программа рассчитана на один год обучения.

Продолжительность образовательного процесса: октябрь— май (каникулярный период – период государственных новогодних каникул)

### **1.8.Формы обучения**

Основной формой организации обучения является организованная образовательная деятельность, которая проводится в соответствии с программой «Логика для дошкольников»

#### **Формы организации деятельности:**

##### **1.Фронтальная**

Образовательная деятельность проводится со всей группой детей, внутри которой каждый выполняет задание самостоятельно

##### **2.Групповая**

Совместное выполнение задания несколькими детьми

##### **3 Смешанная**

Сначала дети выполняют задание все вместе, а затем по частям (парами, тройками, звеньями).

#### **Количество ОД:**

- 1 в неделю/2 половина дня

- 4 в месяц

- 34 в год

Максимальная недельная образовательная нагрузка не превышает допустимого объема, установленного СанПиН и составляет

(старшая группа) 25 минут (1 академический час)

### **1.9. Ожидаемые результаты**

#### **Раздел « Цветные палочки»**

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

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



3. Научатся складывать и вычитать числа в пределах первого и второго десятков
4. Научатся решать простые задачи на сложение и вычитание, логические задачи
5. Познакомятся с пространственными отношениями (слева, справа, вверху, внизу, на, под, рядом, сбоку).
6. Научатся обозначать словами месторасположение предметов в пространстве
7. Научатся работать по правилу, образцу, схеме
8. Научатся моделировать, конструировать, группировать по цвету и величине;
9. Усвоят отношения по длине, высоте, массе, объёму;
10. Научатся моделировать реальные и абстрактные объекты из геометрических фигур в виде аппликаций или рисунков по образцу, схеме, самостоятельно
11. Научатся слушать взрослого и выполнять его инструкции; договариваться и согласовывать свои действия со сверстником; контролировать свои действия и действия партнёра, исправлять свои и его ошибки

#### **Раздел « Волшебные блоки»**

1. Научатся выделять в геометрических фигурах одновременно два - три признака цвета, формы и величины
2. Научатся классифицировать геометрические фигуры по заданным признакам: цвет, форма, величина.
3. Научатся моделировать, давать характеристику геометрическим фигурам с помощью наглядных моделей.
4. Научатся конструировать по схеме
5. Научатся планировать действия
6. Сформируются умения кодировать и декодировать информацию;
7. Проявится интерес к исследовательской деятельности, экспериментированию
8. Проявится интерес к организации знакомых игр с небольшой группой детей.

#### **Критерии и способы определения результативности**

Результативность образовательной программы «Логика для дошкольников» проводится в виде педагогической диагностики уровня развития логического мышления раз в год (в мае)

#### **Формы подведения итогов**

Итоговое занятие

Диагностика математического развития (автор Н.В. Верещагина)

#### **2. Учебно-тематический план программы**

##### **Старшая группа (5 – 6 лет)**

№	Раздел, тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Знакомство с развивающими играми	2	1	1
2	Знакомство с карточками, изображающие свойства блоков Дьенеша	1	0,5	0,5
3	Волшебные блоки	15		15
4	Цветные палочки	15		15
5	Итоговое занятие	1		1
	Итого	34	1.5	32.5

#### **3. Содержание изучаемого курса программы**

Средства обучения,

Старшая группа (5 – 6 лет)

Раздел «Знакомство с развивающими играми»

№ темы	Тема	Задачи	Содержание	материал
1	Знакомство с блоками Дьенеша.	Познакомить детей с логическими блоками Дьенеша и учить различать их по форме, цвету, размеру и толщине. Развивать умение сравнивать блоки между собой. Воспитывать любознательность и интерес к данному пособию	1.Сюрприз – посылка с блоками 2.Исследование блоков Дьенеша, сравнение фигур. 3.Дидактические игры «Найди», «Чудесный мешочек» 4.Физминутка 5. Рефлексия И.у «Волшебная палочка» (СИТ)	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, «Чудесный мешочек»
2.	Знакомство с карточками, изображающими свойства фигур	Познакомить с карточками, изображающими свойства фигур Развивать логическое мышление, умение кодировать и декодировать информацию	1.Сюрприз – внесение письма от Буратино 2 Рассматривание карточек 3.Дидактическая игра «Найди нужный блок» 4.Физминутка 5. Рефлексия И.у. «Волшебная палочка» (СИТ)	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, карточки – обозначения свойств, карточки с отрицанием свойств каждому, письмо ребенку
2	Знакомство с палочками Кюизенера.	Познакомить с палочками, как с игровым материалом со свойствами палочек. Воспитывать любознательность и интерес к данному пособию	1.Исследование палочек Кюизенера: сходство и отличие (цвет, размер) 2.Дидактическая игра «Найди и покажи» 3.Физминутка 4. Рефлексия И.у. «Волшебная палочка» (СИТ)	Палочки Кюизенера по одному набору на каждого ребенка , игрушка Незнайка

#### Раздел «Волшебные блоки»

№ темы	Тема	Задачи	Содержание	Средства обучения, материал
1	Выявление и абстрагирование свойств	Развивать умение выявлять в предметах, абстрагировать и называть цвет, форму, размер,	1.Путешествие за кладом 2.Дидактическая игра «Найди клад» 3Физминутка	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, круги из бумаги («клады»), карточки со знаками цвета, формы, размера,

		толщину.	4.Рефлексия И.у «Волшебная палочка» (СИТ)	толщины
2	Выявление и абстрагирование свойств	Развивать 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.).	1.Сюрприз – кукла Буратино 2.Дидактическая игра « Угадай – ка» 3. Физминутка 4. Рефлексия И.у «Волшебная палочка» (СИТ)	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, игрушка Буратино, карточки-свойства
3	Выявление и абстрагирование свойств	Развивать устойчивость связи между образом свойства и словами, которые его обозначают, умений выявлять и абстрагировать свойства. Формировать навыки сотрудничества	1.Проблемная ситуация «Помоги маме – муравьишке вернуть муравьишек домой» 2.Дидактическая игра «Помоги муравьишкам» 3. Физминутка 4. Рефлексия И.у «Волшебная палочка» (СИТ)	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка непрозрачные открывающиеся коробочки с прорезью сверху (домики) по числу детей.
4	Выявление и абстрагирование свойств	Развивать способности к анализу, абстрагированию; умения строго следовать правилам при выполнении цепочки действий (разветвленный алгоритм — «выращивание дерева»); творческого мышления, воображения	1.Путешествие в город фигур 2.Дидактическая игра «Автотрасса» 3. Подвижная игра «Где мы были, мы не скажем, на чём ехали, покажем» 4. Рефлексия И.у «Волшебная палочка» (СИТ)	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, таблицы с правилами построения дорог
5	Выявление и абстрагирование свойств	Развивать способности к анализу, абстрагированию ; умения строго следовать	1.Игровая ситуация «Карнавал необычных фигур» 2.Дидактическая	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, таблицы с правилами построения фигур

		правилам при выполнении цепочки действий (разветвленный алгоритм-«выращивание дерева»); творческого мышления, воображения. развитие воображение, выразительность движений.	игра «Необычные фигуры» 3.Подвижная игра «Море волнуется» 4. Рефлексия И.у «Волшебная палочка» (СИТ)	
6	Выявление и абстрагирование свойств	Развивать способности к абстрагированию, анализу, декодированию.	1. «Мы строители» 2.Дидактическая игра «Чей это гараж?» 3. Физминутка 4. Рефлексия И.у «Волшебная палочка» (СИТ)	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, карточки-домики, прямоугольники по размеру клеток на карточке -«кирпичики»
7	Сравнение свойств	Развивать умения выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам.	1.Проблемная ситуация «Проложить дорожки так, чтобы пороссятам удобно было ходить в гости друг к другу. Но дорожки надо строить по правилам 2.Дидактическая игра «Дорожки» 3. Физминутка 4. Рефлексия И.у «Волшебная палочка» (СИТ)	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, три домика — дома Наф-Нафа, Ниф-Нифа и Нуф-Нуфа.
8	Сравнение свойств	Развивать восприятие, внимание, умение анализировать и сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам. Формировать навыки	1.И.у «Найди себе пару» (СИТ) 2.Дидактическая игра «Найди пару» 3. Физминутка 4 Рефлексия И.у «Волшебная палочка» (СИТ)	Блоки Дьенеша ( два набора - один набор фигур у ведущего в мешочке (коробке), второй — у игроков (расположен так, чтобы все видели фигуры и могли взять любую).

		сотрудничества		
9	Сравнение свойств	Развивать умения выделять и абстрагировать свойства; сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам.	1.И.у «Найди себе пару» (СИТ) 2.Дидактическая игра «Две дорожки» 3. Физминутка 4. Рефлексия И.у «Волшебная палочка (СИТ)	Блоки Дьенеша по одному набору на двоих
10	Сравнение свойств	Развивать умение сравнивать Формировать навыки сотрудничества	1. И.У «Собрались все дети в круг» 2.Дидактическая игра «Поймай тройку» 3. Физминутка 4. Рефлексия И.у «Волшебная палочка» (СИТ)	Блоки Дьенеша (одна коробка для ведущего)
11	Сравнение свойств	1. Развивать умение сравнивать фигуры по их свойствам, развивать художественные способности (выбор фона, расположения, композиции)	1.Слушание отрывка песни «Я рисую на картине» 2.Дидактическая игра «Художник» 3. Физминутка 4. Рефлексия И.у «Волшебная палочка» (СИТ)	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, «эскизы картин» (листы большого цветного картона), дополнительные детали из картона для создания композиции
12	Классификация, обобщение свойств	Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур и классифицировать их	1.Проблемная ситуация «Поставить каждую машину в свой гараж» 2.Дидактическая игра «Где чей гараж?» 3. Подвижная игра «Будь внимательным» 4. Рефлексия И.у «Волшебная палочка» (СИТ)	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, таблицы с изображением дорожек и гаражей
13	Классификация, обобщение свойств	Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур и классифицировать их (по одному свойству)	1.Путешествие в город логических фигур 2.Дидактическая игра «Засели в домики» 3. Физминутка	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, карточки с изображением домиков

			4. Рефлексия И.у «Волшебная палочка» (СИТ)	
14	Классификация, обобщение свойств	Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур и классифицировать их (по двум свойствам)	1. Путешествие в город логических фигур 2. Дидактическая игра «Засели в домики - 2» 3. Физминутка 4. Рефлексия И.у «Волшебная палочка» (СИТ)	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, карточки с изображением двухэтажных домов
15	Классификация, обобщение свойств	Развивать способности анализировать, сравнивать, обобщать.	1. Загадки про Винни - Пуха и Пятачка, просмотр отрывка из мультфильма «Винни –Пух и все, все, все» 2. Дидактическая игра « У кого в гостях «Винни – Пух и Пятачок?» 3. Физминутка 4. Рефлексия И.у «Волшебная палочка» (СИТ)	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, карточки с логическими таблицами, картинки – Винни – Пух, Пятачок, видеозапись отрывка из мультфильма « Винни – Пух и все, все, все»

#### Раздел «Цветные палочки»

№ темы	Тема	Задачи	Содержание	Средства обучения, материал
1	Конструирование	Развивать умение создавать образы, конструируя их из заданных палочек. Развивать воображение	1. Чтение стихотворения И.Токмаковой «Слоненок» 2. Дидактическая игра «Слоненок» 3. Физминутка 4. Рефлексия	Цветные палочки: 2 белые, 1 красная, 4 розовые, 1 голубая, 3 желтые, образец
2	Конструирование	Развивать умение воспроизводить предметы по представлению, находить сходства и различия между предметами. Развивать воображение	1. Загадка про собаку 2. Дидактическая игра «Выставка собак» 3. Физминутка 4. Придумывание истории о дрессировке собак	Палочки Кюизенера по одному набору на каждого ребенка, картинки, изображающие разные породы собак
3	Конструирование	Развивать умение	1. И.у «Цифровой	Палочки Кюизенера по

	ние	работать со схемой. Различать способы сравнения по длине (наложение, приложение, на глаз) Закрепить цифровой ряд	ряд» 2.Дидактическая игра «Цифры» (Выложи из палочек) 3. Подвижная игра «Найди цифру» 4.Рефлексия	одному набору на каждого ребенка, карточки с цифрами, полоски разных цветов
4	Освоение эталонов цвета	Познакомить с принципом окраски палочек – «цветные семейки», с соотношениями цвет- длина - число	1.Сказка «Улица разноцветных палочек» 2. Дидактическая игра «Улица разноцветных палочек» 3. Подвижная игра «Раз, два, три – розовая палочка беги» 4.Рефлексия	Палочки Кюизенера по одному набору на каждого ребенка, карточки, на которых изображены дома
5	Освоение эталонов цвета	Закрепить умение соотносить число с цветом. Упражнять в счете (количественном и порядковом)	1. И.У «Посчитай-ка» 2.Дидактические игры: «Назови число – найди палочку», «Выложи по цифрам»  3.Физминутка 4.Рефлексия	Палочки Кюизенера по одному набору на каждого ребенка, карточка - дерево
6	Величина	Учить детей самостоятельно выкладывать изображение из палочек Кюизенера в соответствии с заданием; развивать навыки сравнения величин по ширине; развивать умение анализировать текст, выделяя главное.	1. Логическая задача «Коля ростом выше Васи, но ниже Серёжи. Кто выше Вася или Серёжа?» 2.Дидактические игры ««Помоги зайчикам добраться до домика!», «Мосты» 3.Физминутка 4.Рефлексия	Палочки Кюизенера, карточки - зайчики, мышка, мишка, нарисованная река на каждого ребенка
7	Величина	Учить детей самостоятельно выкладывать изображение из	1. Логическая задача «Оля выше Кати. Кто из девочек ниже?»	Палочки Кюизенера, карточки - три матрешки, отличающиеся по

		палочек Кюизнера в соответствии с заданием; развивать навыки сравнения величин по высоте; развивать умение анализировать текст, выделяя главное.	2.Дидактические игры «Чей домик», «Лесенки» 3.Физминутка 4. Рефлексия	величине и цвету, зайчики на каждого ребенка
8	Величина	Учить детей самостоятельно выкладывать изображение из палочек Кюизнера в соответствии с заданием; развивать навыки сравнения величин по длине; развивать умение анализировать текст, выделяя главное.	1. Логическая задача «Ваня прошёл 20 шагов, а Саша – 19 шагов. Кто из них прошёл большее расстояние?» 2.Дидактические игры «Дорога» «Поезд» 3.Физминутка 4. Рефлексия	Палочки Кюизнера, карточки – машины ( 3 штуки) на каждого ребенка
9	Геометрические фигуры	Закрепить у детей знания о геометрических фигурах, о их свойствах. Упражнять в конструировании геометрических фигур из палочек. Закрепить названия геометрических фигур (треугольник, ромб, трапеция, прямоугольник, четырехугольник).	1.Загадки про геометрические фигуры 2.Дидактическая игра «Геометрические фигуры» 3.Физминутка 4. Рефлексия	Палочки Кюизнера по одному набору на каждого ребенка, карточки-схемы с геометрическими фигурами, образцы геометрических фигур.
10	Количество и счет	Закреплять понятие: «который по счёту» Развивать быстроту мышления, ориентировку на плоскости ( лево, право)	1И.у.«Парад картинок ("картинки идут гулять" )»-кто идёт первым? Вторым? Третьим? И т. п. 2.Дидактическая игра «Путешествие на поезде» 3.Физминутка 4. Рефлексия	Палочки Кюизнера по одному набору на каждого ребенка, картинки с предметами



11	Количество и счет	Учить детей отбирать палочки нужного цвета и числового значения по словесному указанию взрослого; подвести к выводу, что у каждого числа есть свой цвет	1.И.у. По порядку стройся» 2.Дидактическая игра «Число и цвет» 3.Физминутка 4. Рефлексия	Палочки Кюизенера по одному набору на каждого ребенка,
12	Количество и счет	Учить оперировать числовыми значениями цветных палочек, познакомит детей со знаками «>», «<». Учить записывать и читать записи: $3 < 4$ . $4 > 3$	1.И.у «Назови на 1 больше, на 1 меньше» 2.Дидактическая игра «Как разговаривают числа?» 3.Физминутка 4. Рефлексия	Палочки Кюизенера, цифры 0- 9, математические знаки <; > по одному набору на каждого ребенка
13	Количество и счет	Продолжать формировать творческое воображение, логику мышления и действий закрепить навыки прямого счета до 10 .	1. И.У «Посчитай по порядку» 2.Дидактическая игра «К сказочным героям» 3.Физминутка 4. Рефлексия	Палочки Кюизенера по одному набору на каждого ребенка
14	Количество и счет	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.	1.Логическая задача «Что тяжелее 1 кг ваты или 1 кг железа?» 2.Дидактическая игра «Весы» 3.Физминутка 4. Рефлексия	Палочки Кюизенера по одному набору на каждого ребенка
15	Измерение	Учить понимать количественные отношения, учить находить связь между длиной предмета, размером мерки и	1.И.у. «Длинный – короткий» (с мячом) 2. Дидактическая игра «Узнай длину ленты» 3.Физминутка	Палочки Кюизенера по коробке для каждого ребенка, мяч

		результатом измерения, учить устанавливать логические связи и закономерности. Развивать внимание, память, мышление	4. Рефлексия	
16	Измерение	Учить измерять с помощью двух условных мерок длину предмета, учить находить зависимость между измеряемой величиной, меркой и результатом, устанавливать логические связи.	1.Просмотр мультфильма 2. Разыгрывание сказочной ситуации 3.Физминутка 4. Рефлексия	Палочки Кюизенера по коробке для каждого ребенка, мультфильм по произведению Г. Остера « 38 попугаев и четверть слоненка»

#### **4.Методическое обеспечение**

##### **4.1 Форма занятий**

Образовательная деятельность по программе проводится в форме совместной игры педагога и детей (игра – сказка, игра – путешествие, игра – экспериментирование, игра – сюрприз). Для создания интереса к игре используются разнообразные сказочные сюжеты, персонажи, загадки. Во время игры дети решают познавательные задачи, исследуют, конструируют, выкладывают изображения, составляют рассказы по картинкам. Используется разнообразный наглядный материал: рисунки, схемы, чертежи, карточки, которые включены в учебно – игровые комплексы к палочкам Кюизенера и блокам Дьенеша. Во время занятия проводится физминутка, которая позволяет детям расслабиться, переключиться с одного вида деятельности на другой, способствует развитию крупной и мелкой моторики. Большое значение придается созданию непринужденной обстановки: дети выполняют занятия за столом, на ковре, у мольберта. Дети не ограничены в возможностях выражать в играх свои мысли, чувства, настроение. Образовательная деятельность построена с учетом возрастных особенностей детей на доступном детям материале по принципу «от простого к сложному».

##### **Структура образовательной деятельности:**

1ч Вводная

Цель: Вызвать интерес к игре, поставить перед детьми цель

Приемы: загадка, стихотворение, сказка, знакомство со сказочным персонажем

2ч Основная

Цель: решение задач данной образовательной деятельности

Приемы: проблемные ситуации, исследования, эксперименты, физминутка

3ч Заключительная

Цель: Рефлексия, подведение итогов

Приемы: беседа, оценка, самооценка

##### **4.2.Технологии организации образовательного процесса:**

-технология исследовательской деятельности (игровые обучающие и творчески развивающие ситуации; проблемные ситуации; моделирование, конструирование)

-личностно-ориентированная технология (технология сотрудничества)

- информационно-коммуникационные технологии

-технология «ТРИЗ» ( «Мозговой штурм», «Хорошо-плохо», типовое фантазирование)

- социоигровые технологии В.Е. Рылеевой (игры «Волшебная палочка», «Найди пару», «Найди группу»)
- здоровьесберегающие технология (физминутки, подвижные игры)

#### **4.3. Методы и приемы организации образовательного процесса**

- игровые (игровые ситуации, дидактические, подвижные игры)
- наглядные (образцы, таблицы, схемы, карточки)
- словесные (беседа, рассказ, сообщение, объяснение, диалог)
- практические (упражнения, обследования, исследования)

#### **Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:**

- объяснительно-иллюстративный (воспринимают и усваивают готовую информацию).
- репродуктивный (воспроизводят освоенные способы деятельности).
- частично-поисковый (решение поставленной задачи совместно с педагогом).
- исследовательский (самостоятельная творческая работа).

#### **4.4. Учебно-методический комплекс**

**4.4.1.** Основная общеобразовательная программа – Образовательная программа дошкольного образования дошкольной образовательной организации СП ГБОУ СОШ № 1 «ОЦ» с. Большая Глушица – «Детский сад № 3 «Красная Шапочка»

#### **4.4.2. Учебные и методические пособия для педагога и детей**

##### **Дидактические пособия**

- Наборы «Блоки Дьенеша»
- Наборы «Палочки Кюизенера»
- Дидактический альбом «На золотом крыльце...». Авт.-сост. Б.Б. Финкельштейн.- СПб.: «КОРВЕТ», 2003.
- Дидактический альбом «Давайте вместе поиграем» Возраст: 3-7 лет. Производитель: ООО "Корвет" СПб, 2004

#### **4.4.3. Раздаточный и демонстрационный материал:**

Таблицы, карточки, схемы, игрушки-персонажи, обручи, веревочки

#### **4.4.4. Технические средства обучения:**

Музыкальный центр  
Компьютер

#### **4.4.5. Методические пособия**

1. 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.
2. 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.
3. 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.
4. Панова, Е.Н. Дидактические игры-занятия в ДОУ. Старший возраст Выпуск 1/ сост. Е.Н. Панова - ТЦ Учитель Воронеж, 2007.
5. Панова Е.Н. Дидактические игры-занятия в ДОУ Старший возраст Выпуск 2/ сост. Е.Н. Панова - ТЦ Учитель Воронеж, 2007.

#### **4.5. Педагогический инструментарий оценки эффективности программы (Старшая группа 5 – 6 лет)**

**Для проведения диагностики развития логического мышления используются следующие методики:**

##### **Методика «Нелепицы»**

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

Проведение методики:

Вначале ребенку показывают картинку. В ней имеются несколько нелепых ситуаций. Во время рассматривания картинка 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 картинка 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, количественными и числительными и до 10, уравнивает 2 группы предметов (+1 и -1)		Выкладывает ряд предметов по длине, ширине, высоте, сравнивает на глаз, проверяет приложением и наложение		Ориентируется во времени (вчера, сегодня, завтра, потом, дни недели, части суток, времена года)		Различает круг, квадрат. Треугольник, овал. Соотносит объёмные и плоскостные фигуры		Итоговый результат	
	Сент	Май	Сент	Май	Сент	Май	Сент	Май	Сент	Май	Сент	Май
1												

№	Ф.И.О. ребенка	Проявляет познавательный интерес в быту и в организованной деятельности, ищет способы определения свойств незнакомых предметов		Количественный и порядковый счет в пределах 20, знает состав числа до 10 из единиц и из двух меньших (до 5)		Составляет и решает задачи в одно действие на «+», пользуется цифрами и арифметическими знаками		Знает способы измерения величины: длины, массы. Пользуется условной меркой		Называет отрезок, угол, круг, овал, многоугольник, шар. куб, проводит их сравнение. Умеет делить фигуру на несколько частей и составлять целое		Знает временные отношения: день — неделя — месяц, минута — час (но часам), последовательность времен 1 ода и дней недели		Итоговый результат	
		Сент	Май	Сент	Май	Сент	Май	Сент	Май	Сент	Май	Сент	Май	Сент	Май

1																			
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Оценка педагогического процесса:

1. балл — ребенок не может выполнить все параметры оценки, помощь взрослого не принимает,
2. балла — ребенок с помощью взрослого выполняет некоторые параметры оценки,
3. балла — ребенок выполняет все параметры оценки с частичной помощью взрослого,
4. балла — ребенок выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого все параметры оценки,
5. баллов — ребенок выполняет все параметры оценки самостоятельно.

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

### 5.Список использованной литературы

1. Будько, Т.С. Теория и методика формирования элементарных математических представлений у дошкольников: конспект лекций / сост Т.С.Будько Брестский государственный университет им. А.С. Пушкина - Брест: Издательство БрГУ, 2006.
2. Верещагина ,Н. В., Результаты мониторинга образовательного процесса. Уровни овладения необходимыми навыками и умениями по образовательным областям Старшая группа / сост. Н.В. Верещагина - Издательство Детство - Пресс, 2011.
3. Верещагина ,Н. В., Результаты мониторинга образовательного процесса. Уровни овладения необходимыми навыками и умениями по образовательным областям Подготовительная к школе группа / сост. Н.В. Верещагина - Издательство Детство - Пресс, 2011.
4. Комарова, Л.Д. Как работать с палочками Кюизенера? Игры и упражнения по обучению математике детей 5 – 7 лет/ сост. Л.Д.Комарова - М: Изд. Гном и Д, 2012
5. Михайлова, Л.З., Иоффэ Э.Н. Математика от трех до шести /Сост. З.А. Михайлова, Э.Н. Иоффе. – Изд. Детство - Пресс, 2006.
6. Носова, Е.А., Непомнящая, Р.Л. Логика и математика для дошкольников/ сост. Е.А. Носова, Р.Л. Непомнящая. Библиотека программы Детство - СПб Детство – Пресс, 2002.
7. Новикова, В.П., Тихонова, Л.И. Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера Для работы с детьми 3–7 лет / сост. В.П. Новикова, Л.И. Тихонова - М: Мозаика -Синтез, 2011.
8. Новикова ,В.П. Математика в детском саду. Конспекты занятий с детьми 5 – 6 лет./ сост В.П. Новикова – М. Мозаика-Синтез, 2008.
9. Новикова, В.П. Математика в детском саду. Конспекты занятий с детьми 6 – 7 лет/ сост. В.П. Новикова – М.Мозаика-Синтез, 2008.
10. Панова, Е.Н. Дидактические игры-занятия в ДОУ. Старший возраст Выпуск 1/ сост Е.Н. Панова - ТЦ Учитель Воронеж, 2007.
11. Панова, Е.Н. Дидактические игры-занятия в ДОУ Старший возраст Выпуск 2/ сост. Е.Н. Панова - ТЦ Учитель Воронеж, 2007.
12. Рылеева, Е.В. Вместе веселее Дидактические игры для развития навыков сотрудничества у детей 4-6 лет./ сост Е.В. Рылеева М. Айрис – Пресс, 2004.
13. Федеральный Государственный образовательный стандарт дошкольного образования [Текст] - Режим доступа: <http://bda-expert.com/2014/01/federalnyj-gosudarstvennyj-obrazovatelnyj-standart-doshkolnogo-obrazovaniya-minobrnauki/>

### 6. Приложение

#### 6.1.«Календарно-тематический план

#### Старшая группа (5 -6 лет)

Наименование разделов, тем	Содержание учебного материала	Объем часов	Сроки изучения
1	2	3	3

Раздел 1 «Знакомство с развивающими играми»		3		
Тема 1.1. «Знакомство с блоками Дьенеша»		1	сентябрь	
Тема 1.2. «Знакомство с карточками, обозначающими свойства»		1	октябрь	
Тема 1.3. «Знакомство с палочками Кюизенера»		1	сентябрь	
Раздел 2 «Волшебные блоки»				
Тема 2.1.	Содержание	15		
	1	Выявление и абстрагирование свойств	1	сентябрь
	2	Выявление и абстрагирование свойств	1	октябрь
	3	Выявление и абстрагирование свойств	1	ноябрь
	4	Выявление и абстрагирование свойств	1	ноябрь
	5	Выявление и абстрагирование свойств	1	декабрь
	6	<b>Выявление и абстрагирование свойств</b>	1	
	7	Сравнение свойств	1	декабрь
	8	Сравнение свойств	1	январь
	9	Сравнение свойств	1	февраль
	10	Сравнение свойств	1	февраль
	11	Сравнение свойств	1	март
	12	Классификация, обобщение свойств	1	март
	13	Классификация, обобщение свойств	1	апрель
	14	Классификация, обобщение свойств	1	апрель
	15	Классификация, обобщение свойств	1	май
Раздел 3 «Цветные палочки»				
Тема 3.1.	Содержание	15		
	1	Конструирование	1	сентябрь
	2	Конструирование	1	октябрь
	3	Конструирование	1	октябрь
	4	Освоение эталонов цвета	1	ноябрь
	5	Освоение эталонов цвета	1	ноябрь
	6	Величина	1	декабрь

	7	Величина	1	декабрь
	8	Величина	1	январь
	9	Геометрические фигуры	1	февраль
	10	Количество и счет	1	февраль
	11	Количество и счет	1	март
	12	Количество и счет	1	март
	13	Количество и счет	1	апрель
	14	Количество и счет	1	апрель
	15	Измерение	1	май
	16	Измерение	1	май
Раздел 4 «Итоговое занятие»			<b>1</b>	май

## 6.2. Игры с блоками Дьенеша

### Старшая группа (5 – 6 лет)

#### «Найди клад»

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

**Материал:** Набор блоков Дьенеша.

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

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

#### «Угадай-ка»

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

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

#### Содержание

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

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

#### II

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



но не треугольный»). Тот, кто угадывает, сменяет Буратино — выбирает подарок и указывает, какие два его свойства надо угадать (цвет и форму, форму и размер, размер и толщину или другое).

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

### III

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

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

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

##### **«Найди нужный блок»**

Задачи:

-Познакомить детей с карточками с изображенными свойствами блоков

-Развивать логическое мышление, умение кодировать и декодировать информацию

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

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

##### **«Помоги муравьишкам»**

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

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

##### **Содержание**

### I

Перед детьми выложены блоки (муравьишки). Взрослый рассказывает детям историю о том, что у мамы-муравьихи много детей — веселых и любознательных муравьишек. Они часто убегают из дома, а потом с трудом находят дорогу обратно, некоторые даже теряются в большом лесу. Решила мама-муравьиша 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.

### «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 дорог, логические блоки.

### Содержание

#### I

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

Правила построения дорожек записаны в таблице.

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

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

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

#### II

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

#### III

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

### «Необычные фигуры»

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

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

### Содержание

#### I

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

свое правило построения. Взрослый показывает таблицу с правилом построения необычных фигур

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

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

В повторных упражнениях используются другие правила

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

## II

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

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.).

### «Где чей гараж»

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

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

### Содержание

#### I

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

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

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

#### II

Используются карточки, которые требуют выделения двух свойств

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

#### III

Используются карточки, которые требуют ориентировки на три свойства

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

#### **«Дорожки»**

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

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

#### **Содержание**

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

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

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

#### **II**

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

#### **III**

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

#### **«Найди пару»**

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

**Материал.** Логические фигуры или блоки.

#### **Содержание**

##### **I**

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

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

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

В повторных играх игровые задачи могут меняться.

## II

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

Игру можно организовать как предыдущую или по-другому.

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

## III

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

### «Две дорожки»

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

**Материал.** Логические фигуры.

### Содержание

#### I

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

### «Поймай тройку»

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

### Содержание

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

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

#### **«Художники»**

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

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

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

#### **«Где чей гараж?»**

**Цель.** Развитие умений классифицировать.

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

#### **Содержание**

##### **I**

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

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

#### **«Засели домики»**

**Цель.** Развитие классификационных умений.

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

#### **Содержание**

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

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

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

##### **II**

При заселении домиков дети классифицируют фигуры сразу по двум свойствам

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

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

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

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

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

### III

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

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

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

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

#### Содержание

##### I

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

Дети находят недостающую фигуру и кладут в клетку, где нарисованы Винни-Пух и Пятачок. Если дети не могут самостоятельно решить задачу, взрослый предлагает рассмотреть, какие фигуры находятся в верхнем и среднем рядах, установить, чем похожи эти ряды, и определить, какой фигуры не хватает. 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.).

## Дидактическая игра «Второй ряд»

Задачи:

Задачи:

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

Материал: Набор логических блоков Дьенеша.

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

«Угощение для медвежат»

1 вариант

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

Материал: 9 изображений медвежат, блоки Дьенеша.

Ход игры: В гости к детям пришли медвежата. Чем же будем гостей угощать? Наши медвежата - 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.

«Угощение для медвежат 2 »

2 вариант

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

Материал: 9 изображений медвежат, блоки Дьенеша.

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

Карточки с символами свойств кладут стопкой «рубашками» вверх

Ребенок вынимает из стопки любую карточку

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

Дидактическая игра «Найди клад»

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

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход игры: Выкладываем перед ребенком 8 логических блоков Дьенеша, и пока он не видит, под одним из них прячем «клад» (монетку, камешек, вырезанную картинку и т.п.).

Ребенок должен задавать вам наводящие вопросы, а вы можете отвечать только «да» или «нет»: «Клад под синим блоком?» - «Нет», «Под красным?» - «Нет». Ребенок делает вывод, что клад под желтым блоком, и 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.

«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 фигуркам, как они



сами; перечеркнутые знаки — всем не таким, как они, фигурам. Затем дети разбирают фигуры (блоки) и по очереди выводят их из леса. При этом рассуждают вслух, на какую дорожку каждый раз надо свернуть. В дальнейших играх используются таблицы Дети помогают выбраться из леса фигурам или блокам или же только блокам «Где спрятался Джерри?»

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

Материал. Логические блоки, карточки с обозначением свойств, 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.

«Угадай фигуру»

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

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

Содержание

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

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

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

«Сократи слово»

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

Материал. Логические блоки (фигуры), таблица 22.

Содержание

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

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

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

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

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

«Построй дом»

Цель. Развитие логического мышления, внимания.

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

Содержание

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

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

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

II

Используются карточки, которые требуют выделения двух свойств

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

III

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

«Раздели блоки-1»

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

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

Содержание

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

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

Если дети при характеристике блоков Буратино начинают называть несколько свойств (желтые и синие), взрослый говорит, что нужно ответить одним словом. Если же и после

этого дети отвечают неверно («другие», «не такие» и т.д.), он еще раз обращает их внимание на блоки Незнайки («все красные»); спрашивает, есть ли хотя бы один красный блок у Буратино, и здесь же предлагает назвать, какие все блоки у Буратино в отличие от тех, которые у Незнайки. Если дети и в этом случае не находят нужную форму ответа, подсказывает ее.

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

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

Упражнение можно организовывать с использованием обруча.

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

«Раздели блоки-2»

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

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

Содержание

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

Взрослый предлагает детям помочь Винни-Пуху и Пятачку решить эту задачу. Сначала он уточняет, запомнили ли дети условие задачи (чтобы не забыли его, можно рядом с игрушками поместить карточки с обозначением указанных свойств). Затем помогает определить, куда класть конфеты, которые подходят и Винни-Пуху и Пятачку (в коробку, расположенную между ними), а также конфеты, которые никому не подходят (например, в ведерко, 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 надевает обручи и блоки образами и предлагает игровые задачи. Правила разбиения блоков формулируют сами дети. Например, обручи — цветочные клумбы, блоки — цветы. Клумбы нужно засадить цветами. А как, предлагают дети. Дети раскладывают блоки, проверяют, все ли блоки на своих местах, и называют эти места.

«Раздели блоки-3»

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

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

Содержание

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

«Логический поезд»

Задачи:

-Развивать способности к логическим действиям и операциям

-Развивать умение декодировать (расшифровывать) информацию, изображенную на карточке

-Развивать умение видоизменять свойства предметов в соответствии со схемой, изображенной на карточке

- Развивать умение действовать последовательно, в строгом соответствии с правилами

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

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

1. Распределение детей по командам

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

2. Перевозка груза

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

Выигрывает команда, подготовившая к перевозке большее количество грузов.

«Мозаика цифр»

Задачи:

-Развивать умение декодировать информацию, изображенную на карточке, выбирать блоки по заданным свойствам

-Закрепить навыки вычислительной деятельности

-Учить выбирать блоки по заданным свойствам

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

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

«Архитекторы»

Материал: Алгоритмы №№ 1,2 Блоки Дьенеша

Описание игры:

Детям предлагается разработать проект детской площадки

- выбрать необходимый строительный материал

- построить объекты детской площадки

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

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

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

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

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

### **6.3. Игры с палочками Кюизенера**

Старшая группа ( 5 – 6 лет)

«Найди и покажи»

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

Описание:

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

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

-Отбери по одной палочке разного цвета.

-Перечисли все цвета всех палочек на столе.

-Раскрась шарик так, чтобы цвет его и палочки

был одинаковым (разным).

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

«Слоненок»

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

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

Описание

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

Шагает слоненок –

Скорей погляди!

Хобот большой у него впереди!

Хвостик смешной у него позади.

Две толстые ноги идут впереди,

Две толстые ноги идут позади.

О нем я спою,

А ты погляди!

## Вопросы

- О ком идет речь в стихотворении?
- Где находится хвостик у слона?
- Что у слона впереди?
- Сколько передних ног? Сколько задних?
- Какие по величине ноги у слоненка?
- Какой длины хобот? Какой длины хвост?

## Задания

- Поставьте столбиком красную палочку. Какое число она обозначает? (Четыре.)
- Розовую палочку положите справа от красной вверху. Какое число обозначает розовый цвет? (Два.)
- Под розовой положите три желтые палочки одну под другой. Какое число обозначает желтый цвет? (Пять.)
- Справа рядом с желтой наверху положите белую.
- Под желтой нижней палочкой слева от края положите одну под другой две розовые палочки. Теперь то же самое сделайте с правой стороны. С левой стороны под красной полоской положите белую. Получился слоненок.
- В какую сторону идет слоненок?
- Сделайте так, чтобы он шел вправо.
- Какие палочки надо переложить, чтобы выполнить это задание?
- Сколько длинных палочек вы использовали?
- Сколько коротких?

## Дети строят слоненка

### «Выставка собак»

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

Материал. Цветные счетные палочки; карточка.

Предварительная работа. Рассмотреть с детьми книги, открытки, фотографии, на которых изображены собаки. 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.

«Цифры» (Выложи из палочек)

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

Описание:

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

«Выложи по цифрам»

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

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

Описание

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

Вопросы

- Какой породы получилось дерево?
- Назовите части дерева.
- Сколько палочек пошло на крону? Ствол?
- Чему равна высота ствола?
- Из скольких палочек сделана крона?
- Какой цифрой обозначена верхушка?
- Как узнать высоту дерева? (Посчитать палочки сверху вниз; снизу вверх; измерить высоту и сравнить.)

«Лестница»

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

Материал. Цветные счетные палочки; карточка.

Описание

Педагог предлагает детям выложить лестницу.

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

Работа парами

- Как узнать, чья лестница выше?
- Из скольких палочек построена лестница?
- Сколько ступенек в лестнице?
- Чья лестница шире?
- Сколько шагов сделает ребенок, чтобы подняться до самой верхней ступеньки?

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

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

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

«Улица разноцветных палочек»

Задачи: Принцип окраски палочек.

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

Затем дети сравнивают, чем они похожи.

«Цвет и число»

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



Описание: Педагог предлагает построить необычный поезд из цветных палочек, посадить в вагончики пассажиров, детям предлагается узнать, сколько мест в каждом в вагончике, дети находят ответ практическим путем: берут белые палочки и накладывают на вагончики каждого цвета.

«Число и цвет»

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

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

«Путешествие на поезде»

Задачи: Закреплять понятие: «который по счёту».

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

Вагон какого цвета стоит четвертым?

Какого цвета вагон левее желтого?

«Скорый поезд»

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

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

Описание

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

Вопросы

– В какую сторону едут поезда?

– Если в каждом голубом вагоне едет три пассажира, сколько всего пассажиров в голубом поезде?

– В каждом розовом вагоне едет два пассажира. Сколько всего пассажиров перевозит розовый поезд?

– Какой состав перевез больше пассажиров?

Варианты заданий:

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

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

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

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

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

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

-Составь поезд так, чтобы: в первом из них было 10 белых вагонов, а во втором 9 белых вагонов (в первом — 2 розовых, а во втором — 4 розовых вагона; в первом 6 красных

вагонов, а во втором — 1 красный вагон). На сколько вагонов один из поездов короче другого?

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

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

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

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

«Строим мост через реку»

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

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

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

Описание

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

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

Вопросы

– Сколько всего мостов?

– Какой мост самый длинный? Чему он равен?

– На сколько бордовый мост длиннее голубого?

– На сколько мост с левой стороны короче моста с правой стороны?

– По какому мосту сможет проехать машина; пройти человек?

– Сделайте так, чтобы по мосту могла проехать машина. (Дети добавляют палочки, равные ширине любого моста.)

– Какой из этих мостов шире? Сколько палочек пошло на мосты?

– Назовите главную реку Москвы. Назовите главную реку России. А по какой реке вы плавали?

«Как разговаривают числа?»

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

Описание: Педагог говорит, что числа умеют разговаривать не словами, а знаками.

Предлагает взять в левую руку палочку красного цвета, а в правую – голубую.

-Какие числа у вас в руках?

-Что нужно делать, чтобы сравнивать эти числа?

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

«Весы»

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

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

«К сказочным героям»

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

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

«Узнай длину ленты»

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

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

#### **6.4 Подвижные игры**

«Найди свой домик»

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

У каждого ребенка одна палочка (желтая или оранжевая).

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

Вопросы

– Сколько оранжевых палочек? Сколько желтых?

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

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

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

«По порядку стройся»

На столе лежат палочки разных цветов.

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

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

Вариант игры

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

Вопросы

– Полоска какого цвета самая длинная?

– Между полосками каких цветов находится желтая полоска?

– Назовите цвет полосы, которая находится после голубой?

– Полоска какого цвета расположена после розовой полосы?

– Какое число обозначает черная полоска? Фиолетовая?

«Найди цифру»

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

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

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

Игру можно повторить, вернув палочки в коробку.

«Найди пару»

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

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

«Где больше?»

Для игры понадобятся три обруча и набор палочек желтого, черного, фиолетового цветов. Воспитатель предлагает детям взять по одной палочке из набора и поместить в любой из обручей таким образом, чтобы в каждом обруче лежали палочки одного цвета.

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

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

Открыв глаза, дети должны сказать, какие изменения произошли.

Игра повторяется 2–3 раза.

«Угадай, какое число»

На полу (земле) выложен шнуром круг.

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

Побеждают дети, разгадавшие тайну и отыскавшие соответствующую цифре палочку.

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

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

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

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

Все дети возвращаются в круг, и игра продолжается.

«Раз, два, три – беги»

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

Вопросы

– Сколько всего палочек взяли?

– Сколько палочек каждого цвета?

### **6.5 Дидактические сказки**

«Улица разноцветных палочек»

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

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

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

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

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

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

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

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

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

«Сказочный город»

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

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

-Здравствуйте! Вы кто? – спросил его мальчик.

-Я Архитектор!

-А что вы умеете делать?

-Я умею придумывать красивые здания.

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

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

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

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

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

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

## **6.6 Игры для развития навыков сотрудничества**

Технология позитивной социализации (В.Е. Рылеева)

Игра «Волшебная палочка»

Задачи:

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

-Воспитание умения сдерживать свое желание подсказывать;

придерживаться правила очередности в высказывании своего мнения.

Правила игры: Дети передают по кругу «волшебную палочку» и отвечают на определенный вопрос воспитателя. Темы для высказывания задает воспитатель. Дети

говорят по очереди; ждут своей очереди, не выкрикивая своего ответа; приветствуют правильный ответ (хлопают в ладоши) и неправильный (топают ногами); ответ не повторяют; подсказывают, если попросят.

Игра «Найди свою пару (группу)»

Задачи:

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

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

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

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

#### 6.7 Раздел «Итоговое занятие»

№ темы	Тема	Цель	Содержание	Средства обучения, материал
1	Итоговое занятие «Путешествие в страну Математики»	Закрепление полученных знаний	Конспект прилагается	Воздушный шар, конверт (с письмом и разрезной картинкой волшебника), корзина с мячами (на каждом мяче цифры от 1 до 6), шкатулка с призами, карточки с цифрами от 0 до 10, кубик с цифрами на каждой стороне 1,2,3,4,5,6; палочки Кюизенера, блоки Дьенеша

Конспект НОД по формированию элементарных математических представлений в старшей группе

Тема: «Путешествие в страну Математики»

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

Цель: закрепление у детей полученных знаний

Задачи:

Образовательные

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

## Развивающие

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

## Воспитательные

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

## Методы и приемы:

Наглядные: презентация

Словесные:

Практические: поисковые задачи

Используемые технологии:

Игровые – дидактические игры

ИКТ – использование компьютера, экрана

Социоигровая технология (СОТ) – работа в группах

Материалы и оборудование:

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

Логика образовательной деятельности:

На столах лежат конверты с заданиями и раздаточный материал.

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

## 1 Вводная

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

Воспитатель: Ребята, посмотрите, что это такое?

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

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

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

Дети: Собрать картинку.

Дети собирают картинку.

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

## 2 Основная

Слайд 2 На экране появляется Профессор – Математик.

Воспитатель читает письмо: «Здравствуйте, дорогие ребята! Я знаю, что вы многому научились за этот учебный год. И я хотел бы вас поздравить с успешной учебой. Я приготовил вам подарок – сокровища! Но, чтобы их получить, вам необходимо пройти испытание. Только смелые и дружные ребята смогут получить мои сокровища. Вы готовы к путешествию? (ответы детей). Тогда удачи! Даю вам подсказку: «Мячики лежат в лукошке, А лукошко у окошка».

Дети находят корзину с мячами у окна.

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

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

1 задание от Профессора - Математика «Математическая разминка»

1. Сколько ушей у двух собак? (4)

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

2 задание «Замок Геометрических фигур» (Слайд 3)

Воспитатель: Назовите геометрические фигуры, которые живут в замке.

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

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

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

Дети за столом составляют группы и геометрические фигуры.

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

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

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

Дидактическая игра: «Да-нет»

Воспитатель загадывает геометрическую фигуру.

Дети спрашивают:

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

Слайд 4

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

3 задание «Царство палочек Кюизенера»

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

Слайд 5

На экране появляется лесенка.

Работа с палочками

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

Дети: голубая

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

Дети: красная, четыре.

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

Дети: девятая

Воспитатель: Какому числу соответствует жёлтая палочка?

Дети: Пять.

Слайд 6 «Город Времени»



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

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

Слайд 7 «Счетное Королевство»

Задание – «Построй числовой ряд»

Слайд 8

Задание – «Какое число пропущено»

Задание - Ди «Брось кубик и считай».

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

Игра «Что, где?»

Игра проходит в кругу с мячом.

Воспитатель берет мяч, бросает одному из детей и спрашивает: «Что справа от тебя?»

Ребенок ловит мяч, отвечает на вопрос.

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

3 Заключительная

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

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

Рефлексия

Итог