

СП «Детский сад Улыбка» ГБОУ СОШ с. Камышла  
муниципального района Камышлинский, Самарской области

«ПРИНЯТО»  
на педагогическом совете № 1  
от «01» 09 2017г.

Приказ № 23

«УТВЕРЖДАЮ»  
Директор ГБОУ СОШ с.Камышла  
Каюмова А.Х.  
от «01» 09 2017г.



**Парциальная образовательная программа  
СП «Детский сад Улыбка»  
ГБОУ СОШ с. Камышла  
по развитию интеллектуальных и творческих  
способностей у дошкольников средствами  
современных игровых технологий**

**«УМНЫЙ ДОШКОЛЕНОК»**

*Авторы:*  
*Галимуллина Рамиля Агтасовна-*  
*руководитель ДОО*  
*Гайсина Рамиля Минсагитовна-*  
*старший воспитатель*

*с. Камышла, 2017 год*

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

<b>I</b>	<b>Целевой раздел. Пояснительная записка</b>	
1.1	Актуальность программы	3
1.2	Цель и задачи программы	5
1.3	Принципы и подходы, осуществляемые в процессе реализации программы	6
1.4	Возраст детей, на которых рассчитана программа	9
1.5	Игровые технологии, используемые при составлении программы	10
1.6	Обоснование выбора содержания программы	11
1.7	Планируемые результаты освоения детьми программы	12
1.8	Формы подведения итогов	13-14
<b>II</b>	<b>Содержательный раздел</b>	15
2.1	Реализация программы по блокам	15-19
2.2	Особенности организации образовательной деятельности	20
2.3	Проектирование образовательной работы по программе	32
2.4	Календарно – тематическое планирование по возрастным группам	33-40
2.5	Интеграция содержания образовательной работы по программе	41
<b>III</b>	<b>Организационный раздел</b>	42
3.1	Кадровое обеспечение программы	42
3.2	Материально-техническое обеспечение программы	42
3.3	Научно-методическое обеспечение программы	42-44
3.4	Нормативно – правовые документы	45
3.5	Время и сроки реализации программы	45-46
3.6	Создание развивающей предметно-пространственной среды	47
<b>IV</b>	<b>Дополнительный раздел</b>	48
<b>V</b>	<b>Литература</b>	49
<b>VI</b>	<b>Приложения</b>	50
	Перспективный план работы с родителями по теме: «Развитие логического мышления у детей дошкольного возраста»	53-54
	Диагностические методики развития логического мышления. Критерии диагностики	55-69
	Задачи – шутки, логические загадки, занимательные задачи	71-76
	Методический материал «Логико - математические игры для дошкольников» (различных методик)	77-91
	Учебно – тематический план работы. Перспективный план творческих развивающих игр для развития логических приемов мышления в ДОО	92-123
	Комплекс упражнений и физминуток	124-128
	Электронное сопровождение	129-131
	Игры и упражнения с логическими блоками.	132-139
	Кубики Никитина. Игры головоломки.	140-144
	Анкетирование для родителей. Консультации, рекомендации для родителей	145-148
	Рекомендации для воспитателей	149-157
	Конспекты образовательной деятельности	158-173

# **I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ**

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Дошкольный возраст – период активного развития познавательной деятельности. В это время происходит становление первых форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитие произвольности восприятия, внимания, памяти, воображения. Поэтому одной из актуальных проблем дошкольной педагогики является эффективное развитие интеллектуальных и творческих способностей дошкольников.

Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности, организованной взрослым или самостоятельной. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий. Принципы, заложенные в основу этих игр - интерес - познание - творчество - становятся максимально действенными.

Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы - развитие интеллектуальных и творческих способностей детей дошкольного возраста. С учетом актуальности проблемы организации образовательного процесса таким образом, чтобы ребенок играл, развивался и обучался одновременно, была разработана программа интеллектуально - творческого развития детей дошкольного возраста. Нами разработан опыт работы по развитию интеллектуальных и творческих способностей детей дошкольного возраста посредством игровой деятельности с развивающими играми З. Дьенеша, Х. Кюизенера, Ф.Фребеля, В. Воскобовича, Б. П. Никитина, В.А. Кайе, Л.А. Венгер, .

### **1.1. Актуальность программы**

На современном этапе модернизации дошкольного образования особое внимание уделяется обеспечению качества образования в дошкольном возрасте, что вызывает необходимость поиска способов и средств развития логических приемов умственных действий, учитывая потребности и интересы дошкольников. Система образования должна способствовать тому, чтобы ребенок получил такие знания, умения и навыки, которые позволили бы ему успешно адаптироваться к новым условиям социума.

Для успешного освоения программы школьного обучения ребенку необходимо не только много знать, но и последовательно и доказательно мыслить, догадываться, проявлять умственное напряжение, логически мыслить. Обучение развитию логического мышления имеет немаловажное значение для будущего школьника и очень актуально в наши дни. В соответствии с современными тенденциями развития образования, мы должны выпустить из детского сада, человека любознательного, активного, понимающего живое, обладающего

способностью решать интеллектуальные задачи. Развитие логического мышления – это залог успешности выпускника детского сада в школе. От уровня состояния компетентности, успешности, логичности зависит наше будущее.

Повышенная познавательная активность дошкольников и тесно связанная с ней проблема развития логического мышления дошкольников является актуальной в настоящее время. Логическое мышление способствует культурному и интеллектуальному развитию личности.

В соответствии с современными тенденциями развития образования, мы должны выпустить из детского сада, человека любознательного, активного, понимающего живое, обладающего способностью решать интеллектуальные задачи. Развитие логического мышления – это залог успешности выпускника детского сада в школе. От уровня состояния компетентности, успешности, логичности зависит наше будущее. А для детей с задержкой психического развития это наиболее важный из аспектов развития.

Актуальность данной темы обусловлена еще и тем, что необходимым условием качественного обновления общества является умножение интеллектуального потенциала, недостаточность развития логического мышления у детей и интересом педагогов к новым формам развития логического мышления у детей.

Повышение качества дошкольного образования на современном этапе подтверждается заинтересованностью со стороны государства вопросами воспитания и развития детей дошкольного возраста. Примером является принятие Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования (ФГОС ДО) и Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации».

Психологией установлено, что основные логические структуры мышления формируются уже в дошкольном возрасте. Запоздалое формирование этих структур протекает с большими трудностями и часто остается незавершенными.

Единственный правильный путь, ведущий к ускорению познания, состоит в применении методов обучения, способствующих ускорению интеллектуального развития, разумеется, без ущерба физическому развитию, а в грамотном единстве с ним.

Из всего вышесказанного можно сделать вывод, что уже в дошкольном возрасте можно и необходимо начинать работу по развитию логического мышления у детей.

Программа рассчитана на работу с детьми 3-7 лет и обеспечивает достижение целевых ориентиров дошкольного образования через развитие логического мышления у детей. Программа предполагает решение задач, актуальных для работы с детьми данного возраста: интеллектуальное, речевое развитие, творческое, познавательное развитие, развитие конструктивного и логического мышления.

Программа выполнена на основе Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования (Приказ Министерства образования и науки РФ «Об утверждении Федерального государственного

стандарта дошкольного образования» от 17 октября 2013 г. № 1155), на основе программы дошкольного образования «От рождения до школы» Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой, на основе основной общеобразовательной программы СП «Детский сад Улыбка» ГБОУ СОШ с. Камышла.

Выбор содержания программы в части, формируемой участниками образовательных отношений, обусловлен запросом родителей – 72%, желающих углубленно развивать интеллектуальные способности каждого ребенка, гарантирующие их поступление в образовательные учреждения.

Условием необходимости разработки и внедрения программы способствовало несколько факторов: многие дети не справляются с простыми на первый взгляд логическими задачами. В старшем дошкольном возрасте у детей только начинают появляться элементы логического мышления, которое необходимо развивать; в выявлении наиболее оптимальных приёмов развития логического мышления.

Образовательная программа «Умный дошколенок» дополняет и расширяет задачи образовательной области «Познавательное развитие», за счет интеллектуального развития, развития логического мышления детей дошкольного возраста. Программа реализуется в повседневной образовательной деятельности СП «Детский сад Улыбка» ГБОУ СОШ с. Камышла.

#### **Целевая направленность программы:**

Формирование внутренней мотивации дошкольников на активное использование в играх, общении и самостоятельной деятельности игровые технологии (логических блоков Дьенеша, палочки Кюизенера, дары Фребеля, соты Кайе, кубики Никитина, ...), как средства развития логического мышления.

### **1.2. Цель и задачи программы:**

**Цель:** Повышение уровня развития логического мышления, интеллектуальных и творческих способностей детей дошкольного возраста через систему инновационных игровых технологий.

#### **Задачи программы:**

##### **1. Развивающие:**

- Создать условия для развития логического мышления, развития интеллектуальных и творческих способностей детей с учетом их возрастных и индивидуальных особенностей.
- Развитие познавательного интереса.
- Развитие и совершенствование мыслительных операций: анализ, синтез, обобщение, сравнение, отрицание, систематизация.
- Формировать умения обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий.
- Развитие интеллектуальных способностей.

## **2. Воспитывающие:**

- Воспитывать самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость.
- Воспитывать у детей потребность в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умения подчинять свои интересы определенным правилам.
- Воспитывать навыки элементарного самоконтроля и саморегуляции, согласовывать свои действия с действиями сверстников и взрослого.

## **3. Обучающие:**

- Развитие речи, умения аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.
- Укреплять интерес к играм, требующим умственного напряжения, интеллектуального усилия, желание и потребность узнавать новое.
- Формировать представление о математических понятиях: углубление представлений о множестве, числе, величине, форме, пространстве и времени; закрепление умений и навыков в счете, вычислениях, измерениях; закрепление детьми математической терминологии.

### **1.3. Принципы и подходы, осуществляемые в процессе реализации программы:**

В качестве принципов дошкольного образования выступают:

1. полноценное проживание ребенком всех этапов детства, обогащение (амплификация) детского развития;
2. построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка;
3. признание ребенка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений;
4. поддержка инициативы детей;
5. сотрудничество Организации с семьей;
6. приобщение детей к социокультурным нормам, традициям семьи, общества и государства;
7. формирование познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности;
8. возрастная адекватность дошкольного образования (соответствие условий, требований, методов возрасту и особенностям развития);

ФГОС ДО в качестве основного принципа дошкольного образования рассматривает формирование познавательных интересов и познавательных действий ребёнка в различных видах деятельности. Кроме того стандарт направлен на развитие интеллектуальных качеств дошкольников.

1. Принцип развивающего обучения. Педагогу необходимо знать уровень развития каждого ребенка, определять зону ближайшего развития, использовать вариативность компьютерных программ согласно этим знаниям.

2. Принцип воспитывающего обучения. Важно помнить, что обучение и воспитание неразрывно связаны друг с другом и в процессе НОД не только

даются знания, но и воспитываются волевые, нравственные качества, формируются нормы общения (сотрудничество, сотворчество, сопереживание, сорадость).

3. Принцип систематичности и последовательности обучения. Устанавливать взаимосвязи, взаимозависимости между полученными знаниями, переходить от простого к сложному, от близкого к далекому, от конкретного к абстрактному, возвращаться к ранее исследуемым проблемам с новых позиций.

4. Принцип доступности. Содержание знаний, методы их сообщения должны соответствовать возрасту, уровню развития, подготовки, интересам детей.

5. Принцип индивидуализации. Подходить к каждому ребенку как к личности, темп, уровень сложности определять строго для каждого ребенка.

6. Принцип сознательности и активности детей в усвоении знаний и их реализации. Ведущую роль в обучении играет педагог, в роли советчика может выступать и компьютер. Ребенок для приобретения знаний может становиться в позицию ученика, учителя.

7. Принцип связи с жизнью. Устанавливать взаимосвязи процессов, находить аналогии в реальной жизни, окружающей среде, в существующих отношениях вещей и материи.

8. Творческий и индивидуальный подход к решению проблемы.

### **Основополагающими подходами к построению образовательной деятельности в рамках программы стали:**

- *лично-ориентированный подход*, обеспечивающий приобщение детей к общечеловеческим ценностям, открытое образовательное пространство ДОО, осуществление психолого-педагогического сопровождения ребенка и семьи в образовательном процессе.

- *системно-деятельностный подход*, предусматривающий организацию целенаправленной воспитательной деятельностью воспитанника в общем контексте образовательного процесса, обращая внимание на следующие позиции: структуру деятельности, которая включает в себя мотивы, цели, содержание, операционно-деятельностный компонент, предполагаемый результат и отношения субъектов; взаимосвязь мотивов и целей воспитательного процесса; виды деятельности (нравственная, познавательная, трудовая, художественная, игровая, спортивная и другие) и их влияние на процесс воспитания; формы и методы воспитания; возрастные особенности ребенка при включении в воспитательную деятельность и другие вопросы.

- *гуманитарный подход*, ориентированный на обращение к потребностям ребенка и высшие общечеловеческие понятия - любовь к близким, к родному городу, к Отечеству.

- *средовой подход*, предусматривающий использование возможностей внутренней и внешней среды образовательного учреждения в воспитании и развитии личности ребенка.

В основе заданий, которые предлагается выполнить детям, лежит игра, преподносимая на фоне познавательного материала. Известно, что, играя, дети

всегда лучше понимают и запоминают материал. Данная программа построена так, что большую часть материала дошкольники не просто активно запоминают, а фактически сами же и открывают, разгадывают, расшифровывают, составляют. При этом идёт развитие основных интеллектуальных качеств: умения анализировать, синтезировать, обобщать, конкретизировать, абстрагировать, логически мыслить, переносить, а также развиваются все виды памяти, внимания, воображение, речь, расширяется словарный запас.

### **Формы и методы работы:**

В процессе деятельности используются различные формы: традиционные, комбинированные и практические занятия, игры, конкурсы, и другие.

**Деятельность** проводится:

- фронтально (одновременная работа со всеми детьми)
- индивидуально-фронтально (чередование индивидуальных и фронтальных форм работы)
- подгруппами (организация работы в микрогруппе)
- индивидуально (индивидуальное выполнение заданий, решение проблем).

### **Методы:**

Для развития познавательных способностей и познавательных интересов у дошкольников педагоги используют следующие методы:

- элементарный анализ (установление причинно - следственных связей);
- сравнение;
- метод моделирования и конструирования;
- метод вопросов;
- метод повторения;
- решение логических задач;
- экспериментирование и опыты

Среди **приёмов**, используемых в процессе реализации программы, усиливающих мотивацию обучения, следует назвать:

- индивидуализация и активизация обучения;
- игры и игровые ситуации.

#### **1.4. Возраст детей, на которых рассчитана программа:**

Программа «Умный дошколенок» ориентирована на детей 3- 7 лет.

Программа учитывает рекомендации педагога – психолога ДОО Мингазизовой Р. Р., учителя логопеда Шайдуллиной Г.А. и соответствует требованиям СанПиН.

Программа «Умный дошколенок» предполагает систематическую, разноплановую работу по развитию логического мышления, использование творческих, инновационных форм и методов обучения и воспитания детей. Программа разработана для детей дошкольного возраста на основе методического пособия «Логическое развитие детей дошкольного возраста», методического пособия «Логико – математические игры для дошкольников», на основе проектной деятельности «Использование логических блоков Дьенеша и палочек Кюизенера, как один из методов формирования мыслительных операций у дошкольников» (автор Гайсина Р.М.).

Мышление ребенка осуществляется тремя способами: наглядно - действенным, наглядно - образным, словесно - логическим. Для мышления дошкольника характерно такое качество, как произвольность, малая управляемость и в постановке мыслительной задачи, и в ее решении, они чаще и легче задумываются и над тем, что им интересней, что их увлекает.

*Словесно - логическое мышление* ребенка, которое начинает развиваться в конце дошкольного возраста, предполагает умение оперировать словами и понимать логику рассуждений. Способность использовать словесные рассуждения при решении ребенком задач можно обнаружить уже в среднем дошкольном возрасте, но наиболее ярко она проявляется в феномене эгоцентрической речи, описанном Ж.Пиаже. Другое явление, открытое им же и относящиеся к детям данного возраста, - нелогичность детских рассуждений при сравнении, например, величины и количества предметов – свидетельствует о том, что даже к концу дошкольного детства, т.е. к возрасту около 6 лет, многие дети еще совершенно не владеют логикой.

Развитие словесно - логического мышления у детей порождает как минимум два этапа. На первом из них ребенок усваивает значения слов, относящихся к предметам и действиям, научается пользоваться ими при решении задач, а на втором этапе им познается система понятий, обозначающих отношения, и правила логики рассуждений.

Детский интеллект функционирует на основе принципа системности. В нем представлены и, при необходимости, одновременно включаются в работу все виды и уровни мышления: наглядно - действенное, наглядно - образное и словесно - логическое.

Участие родителей является неотъемлемым условием успешной работы. Взаимодействие осуществляется в разных формах:

- Рекомендации в ширмах и папках-передвижках;
- Проведение бесед; Мастер – классы; Дни открытых дверей;
- Организация совместных мероприятий. Открытых дверей;
- Изготовление пособий; «Методическая копилка».

(план работы с родителями имеется в приложении)

### **1.5. Игровые технологии, использованные при составлении программы:**

В настоящее время предлагается множество логико-математических игр различных авторов:

1. Игровая технология интеллектуально - творческого развития детей 3-7 лет Т. Г. Харько и В. В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», которая представляет собой форму взаимодействия детей и взрослых через реализацию определенного сюжета с использованием развивающих игр Воскобовича.
2. Технология Б. П. Никитина «Ступеньки творчества», которая предполагает развитие творческих способностей детей с помощью развивающих игр Никитина - игры на развитие конструктивного и творческого мышления, комбинаторных способностей (Б.П. Никитин, З.А. Михайлова, В.Г. Гоголева).
3. Технологии З. Дьенеша и Х. Кюизенера, направленные на раннюю логическую пропедевтику и подготовку мышления детей к усвоению математики.
4. Игры на развитие интеллектуальных способностей. (А.З. Зак).
5. Обучающие игры с элементами информатики и моделирования А.А. Столяр.
6. Игры на развитие познавательных процессов с элементами моделирования. (Л.А. Венгер, О.М. Дьяченко).
7. Развивающая предметно – игровая система В.А. Кайе.
8. Технология Ф. Фребеля «Развивайтесь с нами, развивайтесь сами».
9. Калейдоскоп Гаттегно «Математический планшет»
10. Игры - головоломки на выкладывание изображений из геометрических деталей - это Танграм, Монгольская игра.
11. Монтессори Мария игры-шнуровки «Умные фигуры»
12. Авторские игровые пособия, изготовленные своими руками (процесс обучения дошкольников проходит в доступной и привлекательной форме).

На современном этапе воспитания и обучения широко используются логико-математические игры - это игры, в которых смоделированы математические отношения, закономерности, предполагающие выполнение логических операций и действий. В процессе игр дети овладевают мыслительными операциями: анализ, синтез, абстрагирование, сравнение, классификация, обобщение.

Логико-математические игры специально разработаны таким образом, чтобы они формировали не только элементарные математические представления, способности, но и определенные, заранее спроектированные логические структуры мышления и умственные действия, необходимые для усвоения в дальнейшем математических знаний и их применение к решению различного рода задач.

Для того, чтобы способствовать развитию у детей дошкольного возраста логического мышления, необходимо соблюдать ряд условий:

- работу с детьми следует проводить в системе, связывать мероприятия с работой в повседневной жизни,
- учитывать индивидуальные и физиологические особенности детей,
- использовать разнообразные формы работы (игры, наблюдения, досуги и т. д.)
- творчески и с интересом подходить к организации процесса обучения

- создавать соответствующую развивающую среду и при этом использовать разнообразие и вариативность развивающих игр с математическим содержанием.

Логико – математические игры развивают у детей: самостоятельность, способность автономно, независимо от взрослых решать доступные задачи в разных видах деятельности, а также способность к элементарной творческой и познавательной активности. Также данные игры способствуют развитию психических процессов, создают положительную эмоциональную атмосферу, побуждают детей к обучению, коллективному поиску, активности в преобразовании игровой ситуации.

### **1.6. Обоснование выбора содержания программы:**

Программа «Умный дошколенок» разработана с ориентацией на образовательную программу «От рождения до школы» (Н.Е. Веракса Т.С. Комарова, М.А. Васильева); на основе основной общеобразовательной программы СП «Детский сад Улыбка» ГБОУ СОШ с. Камышла, дополняет и расширяет задачи образовательной области «Познавательное развитие».

В программе «Умный дошколенок» развитие характерной для дошкольников любознательности и познавательной активности стимулируется, благодаря насыщенности программы познавательными задачами и расширению круга объектов познания. Итогом становится способность ребенка к самостоятельному решению доступных познавательных задач, умение осознанно использовать разные способы и приемы познания, готовность к логическому познанию.

Программа «Умный дошколенок» дополняет программу «От рождения до школы» развитием и совершенствованием мыслительных операций при помощи развивающих игр, с использованием инновационных игровых технологий, пособий, сделанных своими руками на основе новых образовательных технологий.

Программа «Умный дошколенок» предполагает систематическую, разноплановую работу по развитию логического мышления, использование творческих, инновационных форм и методов обучения и воспитания детей. Программа разработана для детей дошкольного возраста на основе методического пособия «Логическое развитие детей дошкольного возраста».

Отличительной особенностью является то, что программа разработана с учетом требований ФГОС ДО, предполагает использование инновационных игровых технологий и внедрение их в образовательный процесс. Программа учитывает рекомендации педагога – психолога ДОО. Соответствует требованиям СанПиН.

## **1.7. Планируемые результаты освоения детьми парциальной образовательной программы:**

### **У детей:**

- Сформированы умения обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий, аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.
- Проявляет интерес к самостоятельному познанию, обследованию предметов, выделению их свойств, и качеств; умеет выполнять сенсорный анализ, выделяя в предметах разные качества и свойства.
- Использует в продуктивных видах деятельности знания эталонов и практический опыт по различению свойств и качеств предметного мира.
  - Проявляет эмоциональную отзывчивость в деятельности и общении.
  - Развито умение игрового и делового общения со сверстниками, желание участвовать в совместной коллективной деятельности.
  - Планирует свои действия, направленные на достижение конкретных целей на основе первичных ценностных представлений; способен к волевому усилию.
  - Появятся навыки элементарного самоконтроля и саморегуляции, навыки взаимодействия друг с другом, дети научатся согласовывать свои действия с действиями сверстников и взрослого.
  - Развиты такие мыслительные операции как анализ, синтез, обобщение, сравнение. Самостоятельно сравнивают предметы, выделяя признаки отличия и сходства по 3-5 качествам, группируют предметы по разным основаниям.
  - Умеет работать по правилу и по образцу, слушать взрослого и выполнять его инструкции при работе с компьютерными технологиями; может самостоятельно дать себе оценку.
  - Расширится представление о математических понятиях: о множестве, числе, величине, форме, пространстве и времени, математической терминологии.
  - Развиты речевые навыки (умение рассуждать, доказывать);
  - Развиты интеллектуальные возможности детей.

### **У педагогов:**

- повысится уровень теоретической подготовки по данной теме, профессионализм;
- самореализация, личностный и профессиональный рост;
- будут использовать современные образовательные технологии для развития логического мышления старших дошкольников

### **У родителей:**

- заинтересуются проблемой развития логического мышления детей;
- будут использовать современные образовательные технологии для развития детей

### **Критерии отслеживания результативности программы:**

Если перечисленные составляющие мышления будут сформированы в дошкольном возрасте, то в начальной школе будет облегчен процесс усвоения основных знаний, умений, навыков.

Регулярные занятия логическими упражнениями позволят научить детей:

- описывать признаки предметов, слов и чисел;
- узнавать предметы по заданным признакам;
- определять различные и одинаковые свойства предметов, слов, чисел;
- выделять существенные признаки предметов;
- сравнивать предметы, слова, числа;
- определять последовательность событий;
- определять отношения между предметами типа род – вид;
- давать определения тем или иным понятиям;
- устанавливать причинно – следственные связи;
- высказывать суждения, делать выводы;
- уметь производить простейший анализ и синтез;
- формируется речь, находчивость, сообразительность.
- 

- у детей появляется возможность сознательно управлять своей памятью регулировать ее проявления (запоминание, воспроизведение, припоминание).

- формируется интерес к содержанию учебной деятельности, приобретению знаний.

- перед обучением в начальной школе у ребенка формируется трудолюбие, прилежание, дисциплинированность.

### **1.8. Формы подведения итогов:**

#### **МЕТОДИКИ, ДИАГНОСТИРУЮЩИЕ УРОВЕНЬ РАЗВИТИЯ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ**

Результативность освоения программы отслеживается в начале и в конце учебного года в ходе диагностики познавательных процессов, которая проводится педагогом - психологом ДОО, воспитателями групп. По результатам диагностики можно судить об изменениях в развитии дошкольников в каждый возрастной период. Все результаты заносятся в сводную таблицу. Сравнение первоначальных и итоговых результатов позволяет оценить уровень усвоения программного материала на каждом этапе реализации программы.

Педагогическая диагностика (мониторинг) проводилась на основе: Примерной программы дошкольного образования «От рождения до школы» / Под редакцией Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой. Диагностическое исследование предлагается в виде тестового задания Нефедовой Е.А. «Готовимся к школе», на основе З.А. Михайловой «Диагностика уровня логического мышления дошкольников».

Проводя диагностическое исследование, предлагая ребенку тестовое задание необходимо учитывать некоторые психологические особенности развития детей дошкольного возраста. Прежде всего, следует помнить о сравнительно низком

уровне сознания и самосознания детей. Мышление, память, воображение, внимание находятся на сравнительно низком уровне развития. Проводя диагностику детей дошкольного возраста тестовые задания не должны требовать от ребенка высокоуровневого произвольного управления своими познавательными процессами, они должны быть рассчитаны одновременно и на произвольный и произвольный уровень регуляции познавательной сферы. Дошкольники только в том случае будут показывать результаты, достоверно отражающие уровень развития, когда предлагаемые ребенку задания вызывают и поддерживают интерес на протяжении всего времени исследования. Утратив интерес к выполняемым заданиям, ребенок перестает проявлять способности, которыми реально обладает.

Диагностическое исследование предлагается в виде тестового задания. Время выполнения тестового задания – 1-5 минут. (Нефедова, Е.А. Готовимся к школе - М.: Аквариум, 1997, Готов ли ваш ребенок к школе/ тесты, М, 2006).

Чем меньше возраст ребенка, тем более коротким должно быть время.

1. *«Объяснение сложных картин»*. Ребенку показывают картинку и просят рассказать, что на ней нарисовано. Этот прием дает представление о том, насколько верно ребенок понимает смысл изображенного, может ли выделить главное, или теряется в отдельных деталях, насколько развита его речь.

2. *«Последовательность событий»*. Серия сюжетных картинок, на которых изображены этапы какого-то знакомого ребенку действия. Он должен выстроить из этих рисунков правильный ряд и рассказать, как развивались события. Выявляется понимание ребенком причинно – следственных связей.

3. *Обобщение и абстрагирование*, последовательность умозаключений и некоторые другие аспекты мышления изучаются с помощью методики предметной классификации. Ребенок составляет группы из карточек с изображенными на них неодушевленными предметами и живыми существами. Классифицируя различные объекты, он может выделять группы по функциональному признаку и давать им обобщенные названия, может – по внешнему признаку, по ситуативным признакам.

4. *«Определение понятий»*. Ребенку предлагается один из наборов слов, в каждом из которых 10 слов. Ему необходимо дать определение каждому из предлагаемых слов

5. *«Нелепицы»*. С помощью этой методики можно оценить представления ребенка об окружающем мире, о логических связях между объектами этого мира: людьми, животными, природой. Ребенку показывается картинка, на которой изображены несколько нелепых ситуаций с животными или с людьми. Ему предлагается внимательно посмотреть на картинку и сказать, все ли здесь правильно. Найдя нелепицы, надо объяснить, почему это не так.

Перечень тестовых заданий имеются в приложении.

## II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

### 2.1. Работа по реализации программы проводится по блокам:

I блок: работа с детьми.

II блок: работа с родителями.

III блок: работа с педагогами.

**I блок: работа с детьми.** Ведущее направление в ДОО – работа с детьми. Используемые нами современные инновационные технологии, применяются еженедельно в центре математики и имеют определенную цикличность. Фрагмент циклограммы применения современных инновационных технологий представлен в таблице.

СЕНТЯБРЬ		
<b>1 неделя</b> <i>Логические блоки Дьенеша</i> <u>Задачи:</u> развивать элементы логического мышления детей. Развивать представления о множествах, операциях над множествами. Формировать представления о математических понятиях.		<b>2 неделя</b> <i>Палочки Кюизенера</i> <u>Задачи:</u> развивать творческое воображение, фантазию; элементы логического мышления, способность к моделированию и конструированию.
<b>3 неделя</b> <i>Световые столы с песком</i> <u>Задачи:</u> способствовать развитию познавательных функций (внимание, элементы логического мышления, слуховая память, воображение).	<b>4 неделя</b> <i>Игры Воскобовича</i> <u>Задачи:</u> развивать наглядно-образное и элементы логического мышления, познавательный интерес к исследовательской деятельности.	<b>5 неделя</b> <i>Первороботы LEGO WeDo</i> <u>Задачи:</u> развитие логического мышления, обучение детей старшего дошкольного возраста основам конструирования и программирования.

Построению образовательных траекторий для развития каждого ребенка способствует перспективное планирование, которое позволяет реализовать основные направления образовательной работы в системе. Фрагмент перспективного планирования по образовательной области «Познавательное развитие» (раздел «Делаем первые шаги в математику. Исследуем и экспериментируем») (приложение 1).

## Фрагмент перспективного планирования

Приложение 1

Неделя	Тема	Программное содержание
<b>Сентябрь</b>		
<b>1 неделя</b>	<p><b>Количественные отношения</b>  <b>Форма, цвет, размер.</b>                      (Л.С.Метлина стр.136)</p> <p><b>Блоки Дьенеша</b></p>	<p>Напомнить детям способы получения чисел 1-5, упражнять в счете и отсчете предметов и в порядковом счете и в пределах 5. Закрепить умение правильно называть геометрические фигуры.</p> <p>Упражнять детей в умении группировать геометрические фигуры.</p> <p>Развивать наблюдательность, внимание, память.</p> <p>Воспитывать у детей навык самоконтроля.</p>
<b>2 неделя</b>	<p><b>Количественные отношения</b>                      Числа и цифры 6,7,8                      Понятия – выше, ниже, длиннее, короче.                      Игра–конструирование                      « Заборы низкие и высокие»                      (Л.С.Метлина стр.138)</p> <p><b>Палочки Кюизенера</b></p>	<p>Закрепить у детей представление об образовании чисел 6,7,8. Раскрыть значение способа практического сопоставления совокупностей для выяснения отношений – меньше – больше – равно.</p> <p>Учить детей понимать поставленную задачу и решать ее самостоятельно.</p> <p>Развивать представление о высоте, длине, умение сравнивать. Формировать навык самоконтроля.</p>
<b>3 неделя</b>	<p><b>Количественные отношения</b>                      Числа и цифры 9,10                      (Л.С.Метлина стр.139)</p> <p><b>Световые столы с песком</b></p>	<p>Закрепить у детей представление об образовании чисел 9,10 и умение вести счет и отсчет предметов в пределах 10.. Развивать умение сравнивать предметы по высоте , длине, ширине и толщине.</p> <p>Учить детей понимать поставленную задачу и решать ее самостоятельно.</p> <p>Формировать навык самоконтроля и самооценки.</p>
<b>4 неделя</b>	<p><b>Количественные отношения</b>                      Знаки « &gt; &lt; »                      Измерение длины, ширины.                      Игры – конструирования.                      (Л.С.Метлина стр.141)</p> <p><b>Игры В. Воскобовича</b></p>	<p>Учить детей определять местоположение предметов по отношению к плоскости листа. Закрепить представление об образовании чисел 7-9, навыки счета и отсчета предметов в пределах 9, упражнять в счете звуков. Учить воспроизводить множество, в котором на один предмет больше или меньше, чем в другом, используя знаки «&lt; &gt;»</p> <p>Развивать умение сравнивать предметы по определенным признакам.</p> <p>Формировать навыки взаимопомощи.</p>
<b>5 неделя</b>	<p><b>Порядковый счет.</b>                      Пространственные отношения.                      Ориентировка на плоскости.                      (Л.С.Метлина стр.148)</p> <p><b>Первороботы LEGO WeDo</b></p>	<p>Закрепить навыки порядкового счета в пределах 10.</p> <p>Учить располагать предметы в указанном порядке и определять пространственные отношения между ними ; учить определять пространственное расположение фигур на плоскости.</p> <p>Развивать наблюдательность и память.</p> <p>Воспитывать умение работать в паре.</p>

Образовательная деятельность, реализуемая в центрах активности, отражается в календарном планировании, позволяющем решать программные задачи в соответствии с возрастными особенностями детей. Деятельность в центрах активности реализуется на основе проектно-тематического планирования (приложение 2).

**Фрагмент деятельности детей в центрах активности**

№ недели числа	Утренний сбор	Центр искусств	Центр математики	Литературный центр	Центр строительства	Центр игры	Центр кулинарии	Центр песка и воды	Центр науки и естествозн.	Индивидуаль- ная работа	Изменения в ППРС
<b>понедельник</b>	+			+	+				+		
<b>вторник</b>	+	+	+			+					
<b>среда</b>	+	+		+			+				
<b>четверг</b>	+		+		+	+					
<b>пятница</b>	+	+		+					+		
<b>Название центров активности</b>	<b>Непосредственно-образовательная деятельность 1 неделя (1.09-5.09)</b>										
<b>Утренний сбор</b> Социализация Тема: «Школа»	<p><b>Тема: День знаний. Школа</b>  <b>Программное содержание:</b> Формировать первичные представления и положительное отношение к процессу обучения в школе (предметам, урокам, оценкам, школьным принадлежностям, новой роли ученика и т.д). Развивать внимание, память, мышление. Воспитывать желание пойти в школу.</p>										
<b>1. Центр науки и естествознания</b> (понедельник, пятница)	<p><b>Тема: Беседа о школе. Встреча с интересными людьми «Учитель». Экскурсия в школу «Как школа готовится к приему первоклассников».</b>  <b>Программное содержание:</b> Познакомить детей с помещением школы, с некоторыми понятиями: урок, перемена. Познакомить с трудом учителя. Вызвать желание пойти в школу. Воспитывать уважение к труду людей, занимающихся воспитанием и образованием детей.</p>										
<b>2. Центр искусств</b> (вторник, среда, пятница)	<p><b>Рисование. Тема: «Школьные принадлежности»</b>  <b>Программное содержание:</b> Учить детей технике рисования акварельными красками.  <b>Лепка. Тема: Школьные принадлежности</b>  <b>Программное содержание:</b> Учить детей лепить предметы, передавая характерные особенности их внешнего вида (форму, цвет, соотношение частей) Учить планировать работу – отбирать нужное количество материала, определять способ лепки.  <b>Аппликация. Тема: «Закладки для книжек»</b>  <b>Программное содержание:</b> Продолжать учить вырезать изображение предметов, используя приемы резания по прямой, по косой, скругляя углы у квадратов и прямоугольников. Упражнять в наклеивании.  <b>Слушание и исполнение песен школьной тематики.</b>  <b>Мастерская</b> (изготовление подарков первоклассникам, атрибутов для сюжетно-ролевых игр по теме праздника).</p>										
<b>3. Центр кулинарии</b> (среда)	<p><b>Тема: Готовим угощение для «Знайки»</b>  <b>Программное содержание:</b> закреплять знания детей о полезных продуктах. Продолжать учить работать с пооперационными картами (выкладывать последовательность приготовления блюд).</p>										

	Воспитывать желание помочь персонажу.
<b>4. Центр сюжетно ролевой игры</b> (вторник, четверг)	<b>Тема:</b> Сюжетно – ролевая игра: «Школа», «Магазин» (покупка школьных принадлежностей), «1 сентября». <b>Цель:</b> продолжать учить подбирать необходимые атрибуты для игры. Воспитывать дружеские взаимоотношения.
<b>5. Центр математики</b> (вторник, четверг)	<b>Тема:</b> «Считаем школьные принадлежности». (Логические блоки Дьенеша, Палочки Кюизенера) <b>Программное содержание:</b> Напомнить детям способ образования чисел 2 и 3, учить различать группы, содержащие 1 и 2, 2 и 3 предмета, и на этой основе определять, какое из сравниваемых чисел больше, какое меньше; упражнять в счете и отсчете предметов в пределах 5 (д/и «Цветные коврики»); закрепить умения устанавливать соотношения между 3 предметами по высоте, употреблять слова самый высокий (низкий), выше ниже. Развивать мелкую моторику рук, наглядно-действенное мышление, тактильные ощущения, память, внимание, речь.
<b>6. Центр строительства</b> (понедельник, четверг)	<b>Тема:</b> «Моя школа» (конструирование из строительного материала). <b>Программное содержание:</b> закреплять названия деталей конструктора, умение работать со схемой сборки. Воспитывать интерес к строительным играм.
<b>7. Литературный центр(грамотности)</b> (понедельник, среда, пятница)	<b>Тема:</b> Рассказывание по картинке «В школу» <b>Викторина:</b> «Хочу все знать» <b>Программное содержание:</b> Разучивание стихов о школе, учителе, первоклассниках. Закреплять умение составлять рассказ по картине. Воспитывать интерес к школе. <b>Рассказы из опыта детей</b> «Как мой старший брат (сестра, друг) собирался идти в школу»; <b>Отгадывание и составление загадок о школьных принадлежностях;</b>
<b>8. Центр песка и воды</b>	<b>Тема:</b> «Построим школу из песка» <b>Программное содержание:</b> Закреплять навыки лепки, используя песок и воду. Воспитывать интерес к играм с песком. Развивать творческие способности детей.
<b>9. Открытая площадка»</b> (прогулка)	<b>Подвижные игры:</b> «Ловишки парами», «Перенеси школьные принадлежности», «Кто скорее соберет портфель». <b>Цель:</b> развитие внимания, быстроты и ловкости, умения помогать друг другу. <b>Наблюдения:</b> за солнцем, листьями. <b>Цель:</b> продолжать учить детей замечать изменения в природе с наступлением осени <b>Самостоятельная деятельность детей с выносным материалом.</b> <b>Труд:</b> сбор семян цветов. <b>Цель:</b> учить детей собирать семена. <b>Индивидуальная работа по развитию движений.</b>

## **II блок: работа с родителями**

Задачи по развитию логического мышления, интеллектуального и творческого развития дошкольников посредством применения современных инновационных технологий в условиях реализации образовательной программы «Умный дошколенок» в полной мере невозможно решить без взаимодействия с родителями. Поэтому работа по данному направлению в рамках сотрудничества с родителями предусматривает применение различных **форм и методов работы**:

- ✓ с целью выявления отношения родителей к вопросам развития элементов логического мышления их детей, реальное осуществление работы в семье необходимо проводить анкетирование родителей, беседы. Результаты анкетирования необходимо выносить на родительские встречи для анализа, обсуждения и чтобы наметить дальнейшую работу с родителями и детьми;
- ✓ консультации, групповые и индивидуальные с освещением вопросов по развитию элементов логического мышления детей и использованию современных инновационных технологий;
- ✓ проведение родительских встреч интеллектуальной направленности (КВН для семейных команд – старших дошкольников и их родителей, родительское собрание) и т.д.
- ✓ дни открытых дверей, мастер – классы.
- ✓ папки – передвижки, советы по организации игр с детьми по развитию логического мышления.

Такая работа с семьей способствует повышению педагогической культуры родителей, выработке правильных форм взаимодействия детского сада и семьи, помогает создать для детей более благоприятную обстановку в семье.

## **III блок: работа с педагогами.**

Успех реализации программы по развитию логического мышления, интеллектуального и творческого развития дошкольников посредством применения современных инновационных технологий в условиях реализации образовательной программы «Умный дошколенок» обеспечивается построением системы работы с воспитателями групп по данному направлению, включающему следующие формы работы: анкетирование, консультации, круглые столы, мастер – классы, методические занятия с педагогами.

## **2.2. Особенности организации образовательной деятельности:**

Программа рассчитана на образовательную деятельность детей во вторую половину дня. Продолжительность каждого занятия с учетом возраста детей и в соответствии с требованиями СанПиНа составляет 20 - 30 минут. Занятия проводятся 1 раз в неделю. Деятельность носит развивающий характер и, как правило, проходит в игровой форме, с интересным содержанием, творческими, проблемно – поисковыми задачами.

Данная программа поможет педагогам планомерно и последовательно использовать предложенный материал для развития интеллектуальных и творческих способностей у детей 3-7 лет.

Психолог Л.С. Выготский отмечал интенсивное развитие интеллекта детей в дошкольном и младшем школьном возрасте. Развитие мышления приводит, в свою очередь, к качественной перестройке восприятия и памяти, превращению их в регулируемые, произвольные процессы.

Ребенок к 5 – 7 годам обычно мыслит конкретными категориями. Затем происходит переход к стадии формальных операций, которая связана с определенным уровнем развития способности к обобщению и абстрагированию.

К моменту поступления в школу дошкольники должны обладать элементарными навыками и умениями в рассуждениях, пробовать делать выводы, сопоставлять, сравнивать, анализировать, находить частное и общее, устанавливать простые закономерности, овладеть способами познания предметов и окружающего мира.

Поэтому для развития мышления, роста уровня интеллектуального развития, творчества необходимо:

- учить детей находить и использовать неявные свойства объектов для достижения определенных целей;
- учить детей видеть корень проблемы, осознавать те или иные существующие противоречия и парадоксы в обычных, казалось бы явлениях;
- формировать и развивать основные операции мышления;
- учить детей выдвигать идеи и проверять их истинность на практике;
- учить детей не только выдвигать идеи, но и развивать умение тщательно и детально разрабатывать их.

Отбор познавательных задач осуществлен исходя из современных требований к обучению старших дошкольников. В частности, они позволяют научить детей:

- описывать признаки предметов, слов, чисел;
- узнавать предметы по заданным признакам;
- определять различные и одинаковые свойства предметов, слов, чисел;
- выделять существенные признаки предметов;
- сравнивать между собой предметы, слова, числа;
- обобщать;
- классифицировать предметы, слова, числа;
- определять последовательность событий;

- судить о противоположных явлениях;
- определять отношения между предметами типа род – вид, часть – целое и т.д.
- давать определения тем или иным понятиям;
- развивать мыслительные операции анализа и синтеза;
- развивать речь, находчивость, сообразительность.

Разделы программы содержат актуальные познавательные темы, направленные на организацию умственного развития ребенка. Организованная образовательная деятельность проводится 1 раз в неделю, но материал, предлагаемый детям, можно использовать в различных видах деятельности. Форма организации познавательного процесса может быть различной, в зависимости от поставленных задач, по выбору педагога:

- самостоятельная деятельность детей;
- совместная деятельность;
- практикумы;
- игры;
- упражнения;
- тренинги и т.д.

### Циклограмма образовательной деятельности:

Вид деятельности	средняя группа	старшая группа	подготовительная группа
Занятия			
Познавательное развитие	2 в неделю	2 в неделю	3 в неделю
Математическое развитие			
Решение проблемных ситуаций	1 раз в неделю	1 в неделю	1 в неделю
Сюжетно-ролевая игра	1 раз в неделю	1 в неделю	1 в неделю
Подвижные, спортивные игры	1 раз в неделю	1 в неделю	1 в неделю
Дидактические, настольные игры, Головоломки,...	1 раз в неделю	1 в неделю	1 в неделю
Конструирование (лего)	3 раза в неделю	3 раза в неделю	3 раза в неделю
Рассматривание иллюстраций, альбомов, плакатов,	постоянно	постоянно	постоянно
Развлечения	1 раз в квартал	1 раз в квартал	1 раз в квартал
Проектная деятельность	В течение года	В течение года	В течение года

## **Образовательная деятельность по развитию логического мышления предполагает несколько этапов:**

### **1) *Обучающий этап.***

Обучение начинается со знакомства с предметом логики, его основными категориями, детально разбираются понятия, определения признаков предметов.

### **2) *Закрепляющий этап.***

Предполагают повтор изученного материала. Некоторые задания выполняются вместе с педагогом, некоторые в группах. И в том, и в другом случае опора делается на полученные знания детей.

### **3) *Итоговый этап.***

Дети практически самостоятельно, без подсказки должны уметь выполнить знакомые или аналогичные задания.

В ходе образовательной деятельности ни одно задание или упражнение не выполняется как механическое запоминание терминов, понятий и т.д. Обучение проводится в игровой форме, в ходе которого дети получают необходимые знания, умения, вооружаются навыками работы с логическим материалом. Педагог активно вовлекает детей в процесс поиска истины, предоставляет возможность самим детям методом проб находить решение и ответ на поставленный перед ними вопрос, что вызывает большой интерес к занятиям.

## **Методы и формы освоения материала:**

Содержание непосредственно образовательной деятельности строиться на идее «увязанности» игры и математики.

Особая роль отводится нестандартным дидактическим средствам, сегодня это блоки Дьенеша, палочки Кюизенера. Нетрадиционный подход позволяет раскрыть новые возможности этих средств, например, палочки Кюизенера называют еще цветными палочками, цветными числами, цветными линейками, счетными палочками. Эти дидактические средства в полной мере соответствуют специфике и особенностям элементарных математических представлений, отвечают многофункциональному методу обучения числу и счету, а использование «чисел в цвете» позволяет развивать у дошкольников представление о числе на основе счета и измерения. Палочки Кюизенера легко вписываются в систему предметно-математической подготовки детей к школе как одна из современных технологий обучения.

Важны они для накопления чувственного опыта, постепенного перехода от материального к материализованному, от конкретного к абстрактному, для развития желания овладеть числом, счетом, измерением, простейшими вычислениями, решения образовательных, воспитательных, развивающих задач.

Работа с палочками позволяет перевести практические, внешние действия во внутренний план, создать полное, отчетливое и в то же время достаточно обобщенное представление о понятии.

Эффективное применение палочек Кюизенера возможно с другими пособиями, (например с логическими блоками).

Блоки Дьенеша служат ранней логической пропедевтикой для подготовки мышления детей к усвоению математики. В процессе разнообразных действий с логическими блоками (разбиение, выкладывание по определенным правилам, перестроение и др.) дети овладевают различными мыслительными умениями, 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.

Использование логических блоков в играх с дошкольниками позволяют моделировать важные понятия не только в математике, но и информатики, кодирование – декодирование информации, логические операции, формируется алгоритмическая культура мышления. Наряду с логическими блоками применяются карточки (5х5см.) 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 учатся овладевать умениями декодировать информацию о них. Выкладывая карточки, которые «рассказывают» о всех свойствах блока, малыши создают его модель. Карточки свойства помогают ребенку перейти от наглядно-образного к наглядно-схематическому мышлению, а карточки с отрицанием свойств, становятся мостиком к словесно-логическому мышлению.

Образовательная деятельность с детьми строится по принципу от простого к сложному, а интегрированный метод обучения направлен на развитие личности ребенка его познавательных и творческих способностей.

С помощью дидактических игр и заданий на смекалку, *задач-шуток* уточняются и закрепляются представления детей о числах, об отношениях между ними, о геометрических фигурах, временных и пространственных отношениях.

В самом начале занятия по формированию математических представлений, в качестве «умственной гимнастики», можно использовать несложные *задачи – шутки*. (**Приложение 1**). Они помогают детям сконцентрировать внимание и быстро включиться в деятельность.

*Головоломки* целесообразнее всего использовать при закреплении представлений детей о геометрических фигурах, их преобразовании.

*Загадки* (**Приложение 2**), используются в его конце, когда наблюдается снижение умственной активности детей.

*Занимательные задачи* (**Приложение 3**) уместны в ходе обучения решению арифметических задач, такой материал включается в ход самого занятия.

Необычная игровая ситуация с элементами проблемности, характерными для каждой занимательной задачи, всегда вызывает интерес у детей.

Если ребенок не справляется с задачей, то, возможно, он еще не научился концентрировать внимание и запоминать условие. Вполне вероятно, что, читая или слушая второе условие, он забывает предыдущее. В этом случае нужно помочь ему сделать определенные выводы уже из условия задачи. Прочитав первое предложение, спросите малыша, что он узнал, что понял из него. Затем прочитайте второе предложение и задайте тот же вопрос. И так далее. Вполне возможно, что к концу условия ребенок уже догадается, какой здесь должен быть ответ.

В этом случае, возможны и такие приемы, как частичная подсказка, одобрение правильного пути поиска, поощрение аналогичных ситуаций. На основе учета индивидуальных особенностей ребенка, можно дать совет, преследуя цель: учить последовательным действиям, умениям планировать их в уме, приучать ребенка к умственному труду и т.д.

При подведении итогов, можно подчеркнуть успешность выполнения задания ребенком в сравнении с предыдущим разом.

В задачах разной степени сложности занимательность привлекает внимание, активизирует мысль, вызывает устойчивый интерес к предстоящему поиску решения. Любая математическая задача на смекалку несет в себе определенную умственную нагрузку, которая чаще всего замаскирована занимательным сюжетом, внешними данными, условиями задачи.

Среди математических развлечений занимают игры на составление плоскостных изображений предметов, животных, птиц, домов, кораблей из специальных наборов геометрических фигур. Они интересны детям и взрослым. Детей увлекает результат - составить увиденное на образце или задуманное. Они включаются в активную практическую деятельность по подбору способов расположения фигур с целью создания силуэта. Овладев одной игрой, ребенок получает ключ к освоению следующей: «Танграм», «Пентамино», «Волшебный круг», «головоломка Пифагора», «Колумбово яйцо» - все эти игры объединяет общность цели, способов действия, и результата.

Дидактические игры дают хороший результат лишь в том случае, если ясно представляешь, какие задачи могут быть решены в процессе их проведения и в чем особенности проведения этих занятий.

В ходе игры дети незаметно для себя выполняют различные действия, игра ставит их в условие поиска, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала. Однако игра еще служить средством развития интереса к предмету, поэтому при ее организации необходимо придерживаться следующих требований:

- простота и точность при формулировке правил;
- доступность игрового материала всем детям;
- простота изготовления и использования игрового материала;
- участие всех детей в игре;
- справедливое и четкое подведение ее результатов.

**Тематическое планирование образовательной деятельности  
для детей 5-7 лет по развитию логического мышления**

<b>№</b>	<b>Тема</b>	<b>Задачи</b>	<b>Содержание</b>
1	Логика. Что это такое? Диагностика	Познакомить детей с предметом логики. Дать представление о познании человеком окружающего мира, об основных формах чувственного познания и абстрактного мышления. Формировать умения детей активно включаться выполнять поставленную задачу самостоятельно, точно. Оценить уровень развития логического мышления детей, владения детьми логическими операциями.	1 Знакомство с предметом «логика». 2 Игра «Я знаю...» (с мячом) 3 Упражнение «Кто наблюдательнее?» 4 Беседа о временах года. 5 Дидактическая игра «Что сначала, что потом» (коллективная) 6 Графическое упражнение.
2	Загадки. Анализ построения.	Учить детей отгадывать загадки, уметь объяснить по какому признаку они догадались, о чем идет речь. Упражнять в умении выделять главное, отвлекаясь от второстепенного. Познакомить детей с загадкой, как одной из единиц познания окружающего мира.	1 Беседа о загадках. 2 Классификация загадок. 3 Упражнение «Отгадай загадку – нарисуй отгадку» 4 Игра «Где игрушка?» 5 Беседа о временах года «Когда это бывает?» 6 Графическое упражнение.
3	Анализ. Синтез. Признаки предметов.	Познакомить детей с понятием «признак предмета», упражнять в умении вычленять отдельные признаки предметов. Развивать у детей умение мыслить с помощью разнообразных логических приемов, проводить простейший анализ и синтез.	1 Беседа о предметах которые нас окружают. 2 Упражнение «Определи предмет на ощупь» 3 Упражнение «Узнавание предмета по заданным признакам» 4 Игра «Найди отличия» 5 Упражнение «Определи время года по перечисленным признакам» 6 Графическое упражнение.
4	Цвет. Форма. Размер.	Учить детей вычленять в предметах данные признаки, обосновывать его выбор, доказывать его целесообразность. Развивать сенсорное восприятие, умение выполнять задание по инструкции. Активизировать речь детей, учить детей рассуждать вслух.	1 Повторение предыдущей темы, вычленение первых трех признаков предметов: цвет, форма, размер. 2 Упражнение «Кто наблюдательнее?» 3 Игра «Круг, треугольник, квадрат» 4 Игра «Определи фигуру» 5 Игра «Цвет»

			6	Графическое упражнение.
5	Вкус. Запах. Материал.	Познакомить детей с еще некоторыми признаками предметов, характерных не для всех предметов, а только для специфических. Упражнять детей в соотношении предмета с материалом, из которого он изготовлен. Поощрять и поддерживать интерес детей к выполнению заданий.	1 2 3 4 5 6	Вычленение специфических признаков предмета (вкус, запах) Игра «Угадай на вкус» Игра «Определи по запаху» Упражнение «Что из чего?» Упражнение на выделение признаков предметов. Графическое упражнение на тренировку памяти.
6	Живое – неживое. К какой группе относится. Использование человеком.	Учить детей определять по существенным признакам отношение предмета к определенной группе. Выяснить значение каждого из предметов для использования человеком. Упражнять детей в установлении причинно – следственных связей, в умении видеть результат, полученный в ходе определенной работы.	1 2 3 4 5 6	Беседа по теме. Знакомство со способами группировки предметов по какому – либо признаку. Игра «Живое – неживое» Упражнение «Предметное лото» Упражнение «Продолжи предложение» Закрепление знаний о сезонных явлениях. Графическое упражнение.
7	Сравнение. Сериация. Вид – род.	Формировать и развивать у детей основные операции мышления. Учить находить сходства и различия между предметами и явлениями. Формировать умения устанавливать наиболее часто встречающиеся отношения между понятиями, такими как вид – род. Развивать зрительное и слуховое восприятие.	1 2 3 4 5 6	Закрепление всех признаков предметов. Упражнение «Цепочка слов» Изучение и знакомство с новыми понятиями. Игра «Сравнение». Как нужно сравнивать. Как нельзя сравнивать. Игра «Найди родню» Упражнение «Доскажи словечко» Графическое упражнение на тренировку памяти.
8	Отрицание. Ограничение.	Учить детей видеть существующие противоречия: уметь применять в ходе упражнений различные категории. Упражнять в умении видеть корень проблемы. Формировать способность отстаивать свою точку зрения, доказывать истинность своего ответа.	1 2 3 4 5 6	Закрепление видовых и родовых понятий. Игра «Рыбы – птицы – звери» Упражнение «Наоборот» Работа с предметами. Игра «Что загадали?» Игра «Определи фигуру» Отгадывание загадок (с использованием ограничения, отрицания) Графическое упражнение.
9	Обобщение. Классификация.	Познакомить детей с классификацией предметов и ее существенными	1 2	Упражнение «Продолжи ряд» Знакомство с понятиями

		<p>признаками (естественными и основными) и не существенными (вспомогательными). Учить обобщать и распределять предметы по группам, где каждая группа, каждый класс имеет свое постоянное место. Упражнять детей в умении находить и использовать свойства объектов для достижения поставленной цели.</p>	<p>«классификация», «обобщение».</p> <p>3 Работа в малых группах на классификацию предметов и явлений.</p> <p>4 Игра «Подбери по смыслу»</p> <p>5 Игра «Круг – кружочек»</p> <p>6 Графическое упражнение.</p>
10	<p>Что лишнее? Чего не хватает?</p>	<p>На основе полученных знаний, учить детей видеть противоречия, устранять ошибку, которую они считают допущенной. Развивать внимательность, наблюдательность, умение анализировать предложенный материал.</p>	<p>1 Беседа по прошлой теме, закрепление приемов обобщения и классификации.</p> <p>2 Упражнение «Пропущенные фигуры»</p> <p>3 Игра «Чего без чего не бывает»</p> <p>4 Работа в парах по карточкам «Чего без чего не бывает»</p> <p>5 Игра «Что лишнее? Кто Лишний?»</p> <p>6 Графическое упражнение по образцу «Закономерность»</p>
11	<p>Придумывание загадок.</p>	<p>Упражнять детей в придумывании загадок, отражая в них характерные признаки предмета, о котором идет речь. Развивать абстрактное мышление, воображение. Формировать творческую активность, развивать речь.</p>	<p>1 Работа с различными видами загадок.</p> <p>2 Разгадывание ребусов, шарад</p> <p>3 Беседа по теме. Определение структуры и плана построения загадки.</p> <p>4 Придумывание загадок детьми. Анализ результатов.</p> <p>5 Игра «Лото загадок»</p> <p>6 Упражнение на ориентировку «Красный, желтый, зеленый»</p>
12	<p>Алгоритм отгадывания.</p>	<p>Упражнять детей в умении анализировать, выдвигать идеи и проверять их истинность на практике. Развивать умственную активность детей, способность мыслить логично, использовать умение оперировать полученными знаниями.</p>	<p>1 Упражнение «Узнай предмет по заданным признакам»</p> <p>2 Установление алгоритма отгадывания.</p> <p>3 Упражнение «Шумно, вкусно, кругло, красно»</p> <p>4 Работа в группах по карточкам (одна группа загадывает предмет, другая, используя алгоритм, отгадывает)</p> <p>5 игра «Цепочка слов»</p> <p>6 Диктант «Замени название</p>

			предмета геометрической фигурой»
13	Суждения.	Упражнять детей в умении утверждать или отрицать признаки предметов или их отношений. Учить детей не только выдвигать идеи, но и развивать умение тщательно и детально разрабатывать их. Формировать активность и личное участие в выдвижении тех или иных суждений.	1 Игра «Хорошо – плохо» 2 Закрепить времена года и их признаки. Высказать свое суждение о них. 3 Упражнение «Вопрошайка» 4 Игра «Интеллектуальный теннис» 5 Упражнение «Закончи предложение – выскажи суждение» 6 Графический диктант.
14	Умозаключения.	Учить детей делать выводы, опираясь на факты обследования; получать заключение по определенным правилам вывода. Упражнять в установлении связи между различными явлениями, легко переходить от одних связей к другим.	1 Игра «Что сначала, что потом» 2 Природные явления и времена года: взаимосвязь, смена, признаки. 3 Упражнение «Вывод» 4 Упражнение «По какому признаку?» 5 Веселая игра на внимание и мышление «Он – она» 6 Графический диктант.
15	Ожившие фигуры. Преобразования.	Учить детей тщательно и детально обследовать фигуры, делать выводы. Во время преобразования фигур формировать умения учитывать все факторы преобразования. Развивать мышление, сосредоточенность на поставленной задаче.	1 Упражнение «Из каких фигур состоит предмет» 2 Игра «Танграм», «Колумбово яйцо» 3 Знакомство с «Фабрикой преобразований» 4 Игра «Ожившие фигуры» 5 Упражнение «Пропащие буквы в веселых стихах» 6 Упражнение на тренировку памяти.
16	Чего на свете не бывает?	Формировать у детей образное мышление, фантазию, умение логично высказывать свое суждение. Развивать творческую и речевую активность, лингвистическое мышление.	1 Беседа по теме «Так бывает или нет?» 2 Упражнение «Нелепицы» 3 Игра «Слова, которых не бывает» 4 Упражнение «Чего на свете не бывает?» 5 Игра «Исправь ошибку» 6 Графическое упражнение «Фантазия».
17	Логика в математике	Учить детей мыслить логически и творчески выражать свои мысли, используя математические термины. Развивать всестороннее восприятие конкретного.	1 Упражнения «Лишнее число», «Математические бусы», «Ошибки – невидимки» 2 Игра «Путешествие» (по ориентировке на плоскости листа).

			3 Упражнение «Сосчитай фигуры» 4 Упражнение «Форма. Размер. Цвет» 5 Игра «Ошибка художника» 6 Диктант на внимание и мышление.
18	Логика и наша речь.	Упражнять детей в умении выражать свои мысли, слушать и понимать других. Развивать навыки речевого общения, умение правильно и логично строить фразы.	1 Игра «Назови слово» 2 Коварная викторина про слова. 3 Игра «Цепочка слов» 4 Упражнение «Продолжи рассказ» 5 Ребусы и анаграммы «Зашифрованное слово» 6 Расшифруй и напиши слово.
19	Логика в окружающем мире.	Учить детей находить и вычленять логические связи в окружающем мире, делать выводы. Учить устанавливать связи между предметами и явлениями. Развивать познавательную активность детей.	1 Упражнение «Сравним картинки» 2 Игра «Что где лежит?» 3 Игра «Из отдельных частей собери предмет скорей» 4 Упражнение «Придумай название» 5 Чтение произведения о временах года. 6 Графическое упражнение.
20	Ощущение. Восприятие. Представления.	Упражнять детей в познании окружающего мира с помощью чувственных форм. Учить детей пользуясь своими ощущениями судить о предмете в целом. Развивать внимательность и сосредоточенность.	1 Беседа по теме. 2 Игра «Чудесный мешочек» 3 Упражнение «Узнаем предмет по заданным признакам» 4 Задания с палочками. 5 Упражнение «Соедини картинки и слова» 6 Графическое упражнение.
21	Понятие. Абстрагирование.	Учить детей мысленному выделению одного из признаков предмета и отвлечение от других, т.е выделение существенных признаков и отвлечение от несуществующих, второстепенных. Развивать умственную активность.	1 Упражнение «Объясните понятие» 2 Упражнение «Найдём предмет не похожий на другие» 3 Игра «Что на что похоже» 4 Упражнение «Поиск предметов обладающих сходными свойствами» 5 Упражнение «Поиск предметов с противоположными свойствами» 6 графическое упражнение «Мозаика» (абстрактный рисунок).
22	Слова.	Развивать у детей	1 Беседа по теме.

	Определения.	мыслительные операции анализа и синтеза; формировать умения и навыки в составлении определений. Развивать связную речь, умение логично выстраивать свой ответ.	2 Упражнение «Дай определение» 3 Игра «Закончи предложение» 4 Упражнение «Соедини слова» 5 Упражнения «Вставь в определение нужное слово», Проверка определений» 6 Графическое упражнение.
23	Часть – целое. Причина – следствие.	Продолжать учить детей классифицировать предметы, но не только по видовым и родовым понятиям, но и по составляющим каждого отдельного предмета. Развивать наблюдательность, стремление к самостоятельному умозаключению.	1 Отгадывание загадок. 2 Игра «Рассеянный художник» 3 Упражнение «Кому, что?» 4 Коллективная работа «Подбери заплатки к коврикам» 5 Упражнение «Установи причину событий» 6 Графическое упражнение «Закончи рисунок»
24	Последовательность Противоположность	Формировать у детей понятийное мышление, стремление к овладению основными операциями логического мышления; умение исключать неясность, двусмысленность.	1 Игра «Круглый год» 2 Упражнение «Последовательность» 3 Творческое задание «Проектировщики и строители» 4 Упражнение «После, потом, сейчас» 5 Упражнение «Знакомим с противоположными понятиями» 6 Графическое упражнение «Закончи узор»
25	Количественные и качественные соотношения предметов.	Учить детей понимать количественные и качественные соотношения предметов, уметь понимать их категории. Познакомить детей более подробно с группой парных понятий. Развивать умение делать самостоятельные выводы.	1 Беседа по теме. 2 Игра «Где игрушка» 3 Упражнение «Прочитаем сказку» 4 Упражнение «Отгадываем загадки, ответим на вопросы» 5 Объяснение смысла пословиц. 6 Графическое упражнение «Разноцветные бусы»
26	Логические пары. Логические цепочки.	Учить детей составлять логические пары, учитывая какой – либо общий признак, уметь объяснить свой выбор. Упражнять детей в составлении логических цепочек с учетом признака последнего предмета в	1 Упражнение «Найди пару» 2 Игра «Цепочка слов» 3 Игра «Что сначала, что потом» 4 Упражнение «Найди сходство» 5 Игра «Логические цепочки» 6 Графическое упражнение

		цепочке. Развивать логическое мышление, умение давать четкие ответы.	«Укрась кубики»
27	Сочинение на заданную тему.	Предложить детям придумать, как можно больше предложений на заданную тему, как реалистичных, так и фантастических. Учить детей прослеживать логическую связь между ними.	1 Беседа по теме. 2 Игра «Угадай героя сказки» 3 Игра «Зашифрованное слово» 4 Упражнение «Сочиняем наоборот» 5 Сочиняем сказку «Загадочный ящик» 6 Графическое упражнение «Два Замка»
28	Чего только не услышишь.	Учить детей видеть и понимать неожиданные нестандартные оттенки и нюансы ситуаций, выделять логические несоответствия. Развивать внимательность, творческую активность.	1 Беседа по теме «Звуки вокруг нас» 2 Игра «Испорченный телефон» 3 Игра «Переведите с детского языка» 4 Упражнение «Каскад слов» 5 Разучивание и повторение скороговорок. 6 Графическое упражнение «переведи язык звуков, на язык линий»
29	Взгляд с позиции другого.	Учить воспринимать одни и те же события по-разному, поощрять в детях не только результат, но и саму попытку решения ситуации. Развивать у детей желание обсуждать ситуацию, делать свои выводы.	1 Игра «Фотограф» 2 Упражнение «Сыщики» 3 Веселая этимологическая викторина. 4 Игра «Хорошо – плохо» 5 Взгляд с позиции другого. 6 Графическое упражнение «Зеркало»
30	Нелогичные ситуации.	Учить детей отличать нелогичные ситуации от других, привычных. Упражнять в умении самим, создавать такие ситуации. Развивать внимание, творческую активность.	1 Игра «Кто что делает?» 2 Игра «Чепуха» 3 Игра «Бывает – не бывает» 4 Упражнение «Найди ошибку в рисунках» 5 Игра «определи, что здесь изображено?» 6 Графическое упражнение «Нарисуй по точкам»
31	Поиск способов применения предметов.	Развивать у детей способность концентрировать мышление на одном предмете, рассматривать практически все свойства предмета. Развивать умение вводить предметы в самые разные ситуации и взаимосвязи.	1 Игра «Поиск общих свойств» 2 Игра «Поиск предметов обладающих сходными свойствами» 3 Игра «Поиск предметов с противоположными свойствами» 4 Упражнение «Новая жизнь старых вещей»

			5	Игра «Как это можно использовать?»
			6	Графический диктант.
32	Логические задачи. Диагностика.	Развивать у детей логическое мышление, умение применять полученные знания для решения нестандартных задач. Упражнять в умении мыслить разносторонне.	1	Логические задачи.
			2	Веселые задачки для маленьких умников.
			3	Упражнение «Найди закономерность»
			4	Коварная викторина про слова.
			5	Игра «логический домик»
			6	Графическое упражнение «Штриховки».

### 2.3. Проектирование образовательной работы по программе

Краткое описание разделов и тем занятий (разделы соответствуют определенной логической операции):

**Входная диагностика (2 ч.)** Цель – оценить уровень развития логического мышления детей, владения детьми логическими операциями.

**Анализ – синтез (4 ч).** Цель – учить детей делить целое на части, устанавливать между ними связь; учить мысленно соединять в единое целое части предмета. Игры и упражнения: нахождение логической пары (кошка – котенок, собака – ? (щенок)). Дополнение картинка (подбери заплатку, дорисуй карман к платью). Поиск противоположностей (легкий – тяжелый, холодный – горячий). Работа с пазлами различной сложности. Выкладывание картинок из счетных палочек и геометрических фигур. Компьютерная развивающая программа «Последовательности», «Барбарики»

**Сравнение (3 ч).** Цель – учить мысленно устанавливать сходства и различия предметов по существенным признакам; развивать внимание, восприятие детей. Совершенствовать ориентировку в пространстве. Игры и упражнения: закрепление понятий: большой – маленький, длинный – короткий, низкий – высокий, узкий – широкий, выше – ниже, дальше – ближе и т.д. Оперирование понятиями «такой же», «самый». Поиск сходства и различий на 2-х похожих картинках. Компьютерная развивающая программа «Внимание», «Лунтик»

**Ограничение (3 ч).** Цель – учить выделять один или несколько предметов из группы по определенным признакам. Развивать наблюдательность детей.

Игры и упражнения: «обведи одной линией только красные флажки», «найди все некруглые предметы» и т.п. Исключение лишнего. Компьютерная развивающая программа «Третий лишний», программа «Укажите лишнего», «Барбарики»

**Обобщение (4 ч).** Цель – учить мысленно объединять предметы в группу по их свойствам. Способствовать обогащению словарного запаса, расширять бытовые знания детей. Игры и упражнения на оперирование обобщающими понятиями: мебель, посуда, транспорт, овощи, фрукты и т.п. Компьютерная развивающая программа «Танграм», «Маша и медведь»

**Систематизация (5 ч).** Цель – учить выявлять закономерности; расширять словарный запас детей; учить рассказывать по картинке, пересказывать. Игры и упражнения: магические квадраты (подобрать недостающую деталь, картинку). Составление рассказа по серии картинок, выстраивание картинок в логической последовательности. Компьютерная развивающая программа «Собери картинку».

**Классификация (2 ч).** Цель – учить распределять предметы по группам по их существенным признакам. Закрепление обобщающих понятий, свободное оперирование ими. Компьютерная развивающая программа «Загадки», «Маша и медведь»

**Умозаключения (6 ч).** Цель – учить при помощи суждений делать заключение. Способствовать расширению бытовых знаний детей. Развивать воображение. Игры и упражнения: поиск положительного и отрицательного в явлениях (например, когда идет дождь, он питает растения – это хорошо, но плохо то, что под дождем человек может промокнуть, простудиться и заболеть). Оценка верности тех или иных суждений («ветер дует, потому что деревья качаются». Верно?). Решение логических задач. Компьютерная развивающая программа «Фантазия», «Барбарика».

**Диагностика (2 ч.)** Цель – оценить уровень развития логического мышления детей, владения детьми логическими операциями.

## 2.4. Календарно-тематическое планирование по развитию логического мышления средствами занимательной математики через игры

### Вторая младшая группа (3-4 года)

Месяц	Задачи	Название игры
Сентябрь	Учить различать понятия «много» и «один», составлять равенства, определять направление от себя, величину предметов, пользоваться выражением «такой же».	«Подарим игрушкам флажки»
	Закрепить умение группировать предметы по трем признакам: цвету, форме, размеру.	«Сплетем веночки»
	Упражнять в умении составлять группы предметов, характеризовать их: «много», «мало», сопоставлять попарно; активизировать речь детей: «столько же», «поровну», «больше чем», «меньше чем».	«Сбор урожая»
	Учить детей рациональным приемам осязательного обследования формы предмета, развивать у детей познавательную активность и способность к целенаправленным усилиям, которые приводят к построению осязательного образа воспринимаемой фигуры.	«Отгадай, что в мешочке»
Октябрь	Учить детей выделять форму предмета, отвлекаясь от других его признаков: цвета, величины.	«Подбери по форме» Игры с блоками Дьенеша,
	Учить детей сопоставлять формы предметов с	«Найди предмет

	геометрическими образцами	такой же формы» Игры с блоками Дьенеша,
	Учить детей развивать восприятие формы, помочь анализировать расположение предметов в пространстве.	«Сделай узор» Палочки Кюизенера
	Учить детей различать и сравнивать предметы по величине, т.е. по их протяженности в пространстве.	«Разбери и собери»
Ноябрь	Научить ребенка строить образ предмета заданной величины и использовать его в игровых действиях; способствовать воспитанию выдержки у детей: и у тех, кто выполняет поручение, и у тех, кто оценивает его правильность.	«Раз, два, три – ищи!»
	Развивать восприятие длины, которое помогает анализировать расположение предметов в пространстве.	«Сверни ленту»
	Упражнять в определении равенства предметов по длине, сравнении дорожек по ширине: широкая - узкая, шире - уже.	«Широкая и узкая дорога»
	Учить детей по-разному обозначать предметы в игровой ситуации. Формировать умение изображать определенные действия.	«Через ручеек»
Декабрь	Учить детей соотносить план комнаты с реальной комнатой. Формировать умение двигаться в направлении, указанном стрелкой.	«Поезд».
	Учить детей ориентироваться в пространстве с помощью элементарного плана.	«Кукла Маша купила мебель»
	Развивать у детей запоминание и припоминание.	«Переполох»
	Учить малышей сравнивать предметы по цвету.	«Бегите ко мне!»
Январь	Учить детей различать цветовые тона путем сравнения их друг с другом и прикладывания к образцу.	«Разноцветные ленточки»
	Продолжать учить детей различать цветовые тона путем сравнения образца с другим предметом, причем различение цветовых тонов производится только глазами, на расстоянии.	«Ищи свой дом». Игры с блоками Дьенеша
	Познакомить детей с шестью цветами путем подбора по образцу. Словарь: названия шести цветов спектра - «красный», «оранжевый», «желтый», «зеленый», синий», «фиолетовый».	«Воздушные шары»
Февраль	Развивать у детей внимание.	«Найди такой же». Игры с блоками Дьенеша
	Закреплять у детей представления о шести цветах. Словарь: названия шести цветов спектра - «красный», «оранжевый», «желтый», «зеленый»,	«Спрячь мышку»

	синий», «фиолетовый».	
	Учить ребенка внимательно следить за движениями взрослого и подражать им.	«Зеркало»
	Познакомить детей с величиной, сравнивая между собой однотипные предметы разного размера.	«Оденем кукол»
Март	Упражнять в составлении двух равных групп предметов, активизировать словарь: «столько же», «поровну».	«Возьми столько же»
	Закрепить знания о цвете. Упражнять в группировке предметов по цвету	Игры с блоками Дьенеша, «Составь узор».
	Упражнять в составлении групп предметов, равных по количеству, закреплять умение проверят правильность выполнения путем наложения.	«Закрой цветочки»
Апрель	Развивать зрительное восприятие формы плоскостных фигур - круга, овала, квадрата прямоугольника и треугольника, учить преодолевать фрагментарное восприятие и создав целостный зрительный образ формы предмета.	«Чей коврик лучше?»
	Закреплять умение различать и называть геометрические фигуры, пользоваться словами, определяющими их признаки (большой, красный, маленький) количество (столько же).	«Украсть шарфик»
	Научить детей различать и правильно называть некоторые геометрические фигуры (круг, квадрат, овал, прямоугольник, звезда).	«Геометрическое лото»
	Учить составлять силуэт цветка из одинаковых по форме геометрических фигур, группируя их.	«Составь цветок» «Геометрическая мозаика»
Май	Учить детей устанавливать отношения по величине между плоскими и объёмными предметами, располагать предметы в порядке убывания величины.	Палочки Кюизенера, «Лесенка»
	Закрепить представление о частях суток, научить правильно употреблять слова «утро», «день», «вечер», «ночь».	«Наш день»
	Формировать умение группировать геометрические фигуры по двум свойствам (цвету и форме, величине и цвету, форме и величине), видеть простейшие закономерности в чередовании фигур.	«Соберём бусы» с блоками Дьенеша
	Продолжать учить составлять ряд предметов с учётом определённой закономерности, закрепить представление о форме предметов (квадратный, круглый, треугольный), о сходстве и различии геометрических фигур.	«Продолжи ряд» с блоками Дьенеша

**Календарно-тематическое планирование по развитию логического мышления средствами занимательной математики через игры на**

**учебный год**

**Средняя группа (4-5 лет)**

Месяц	Задачи	Название игры
Сентябрь	Развивать память ребенка: учить запоминать и припоминать.	«Переполох»
	Способствовать умению составлять разнообразный транспорт из кубиков игры «Сложи узор».	«Сложи узор» (кубики). Палочки Кюизенера
	Привлекать детей к обследованию предметов, выделению качественных особенностей; устанавливать связи между качеством предмета и его назначением.	«Чем похожи, чем отличаются?»
	Продолжать учить счету и сравнению предметов. Развивать умение сравнивать, обобщать.	«Найди, каких игрушек поровну»
Октябрь	Активизировать умственную деятельность детей с помощью таблиц на продолжение ряда фигур.	«Какая фигура следующая?»
	Развивать внимание, наблюдательность, умение сравнивать, находить сходство и отличие; вызывать желание заботиться о животном	«Учимся сравнивать». Игры с блоками Дьенеша
	Уточнить представления детей о величине предметов, учить классифицировать предметы по определенному признаку (величина, цвет, форма), развивать быстроту мышления.	«Что бывает широкое (длинное, высокое, низкое, узкое)?» Палочки Кюизенера
	Развитие творческого воображения, мышления, смекалки.	«Дорисуй и назови предмет»
Ноябрь	Уточнять представления детей о величине предметов; учить классифицировать предметы по определенному признаку (величина, цвет, форма); развивать быстроту мышления.	«Какой предмет?». Игры с блоками Дьенеша,
	Развивать творческое воображение, умение фантазировать; составлять картинку из одинаковых геометрических фигур.	«Составь картинку». Игры головоломки: «Танграм», «Головоломка Пифагора»
	Упражнять детей в правильном определении пространственного расположения предметов: справа, слева,	«Узнай, что изменилось». Кубики Никитина.

	впереди, сзади, сбоку, около и др.; воспитывать наблюдательность, развивать речь и активизировать словарь.	
	Способствовать умению определять геометрические фигуры на ощупь.	«Угадай, какая фигура?» Игры с блоками Дьенеша,
Декабрь	Учить детей составлять разнообразные фигуры из 3 палочек.	«Составь фигуру из счетных палочек»
	Учить детей использовать заданные заместители предметов и располагать предметы в пространстве в соответствии с расположением заместителей.	«Посади огород» Игры с блоками Дьенеша,
	Закрепить знания о частях суток, о деятельности детей в разное время суток.	«Что дальше?»
	Уточнить и углубить представления детей о временах года.	«Когда это бывает?»
Январь	Упражнять детей в умении составлять геометрические фигуры из определенного количества палочек, обдумывать практические действия	«Преобразование фигур» Кубики Никитина. «Танграмм»
	Формировать умение группировать фигуры по форме и размеру, составлять из частей целое.	Головоломка «Монгольская игра».
	Развивать восприятие и пространственное представление, интерес детей к головоломкам	Головоломка «Сложи квадрат»
Февраль	Развитие творческого воображения, смекалки.	«Дорисуй изображение»
	Способствовать умению составлять плоскостные изображения животных из наборов геометрических фигур.	Головоломка «Монгольская игра». «Танграм»
	Развивать активность, самостоятельность в поиске способов действия с цветными палочками.	«Цветные числа Кюизенера».
	Продолжать знакомить с блоками Дьенеша. Вводить новые понятия «величина» и «толщина».	«Где, какие фигуры?»
Март	Способствовать умению придумывать и составлять фигуры из счетных палочек, преобразовывать их.	«Придумай головоломку»
	Развивать умение составлять загадки, ориентируясь на признаки предметов, их сходство с другими предметами и отличие от других, на их свойства.	«Сходство – отличие»
	Упражнять детей в сравнении	Головоломка «Танграм»

	треугольников по размеру, составление из них новых геометрических фигур: квадратов, четырехугольников, треугольников. Развивать воображение, творческую самостоятельность.	«Головоломки Пифагора»
	Освоение умения классифицировать множества по двум свойствам: цвет и форма, размер и форма,	Игра с обручами «Рассели фигуры». Блоки Дьенеша
Апрель	Способствовать умению находить лишний предмет, доказывать правильность выбора, рассуждать.	«Найди лишний предмет»
	Способствовать формированию умения пользоваться планом.	«Куда спрятался жучок?»
	Развивать умение с помощью плана находить предмет.	«Найди игрушку»
	Освоение временных понятий, развитие внимания, творческого воображения.	«Вчера, сегодня, завтра»
Май	Развитие умения выкладывать узоры по образцу, используя кубики «Сложи узор».	«Геометрическая мозаика». Кубики Никитина. «Танграм»
	Познакомить с рисуночными знаками-кодами, учить характеризовать признаки определенных фигур при помощи знаков-кодов.	игра «Блоки Дьенеша».
	Познакомить детей с новой игрой «Геоконт», способствовать развитию сенсорных способностей.	«Геоконт». «Колумбово яйцо»
	Закрепить знание порядкового счета в пределах 10, развивать остроту мышления, слуховое внимание.	«Кто знает, пусть дальше считает»

### Старшая группа (5-6 лет)

Месяц	Задачи	Название игры
Сентябрь	Закрепить умение классифицировать объекты по двум признакам: форме и размеру.	«Шнур - затейник»
	Закрепление числового ряда.	«Какой цифры не стало». Палочки Кюизенера.
	Формировать умение детей ориентироваться в групповой комнате по плану.	«Найди игрушку»
	Упражнять детей в сопоставлении обобщение предметов по цвету.	«Подбери себе соседа»
Октябрь	Закрепить знание геометрических фигур. Составление фигур из данных.	«Почини одеяло» «Геометрическая

		мозаика»
	Умение группировать предметы по наличию или отсутствию трех свойств.	«Каждую фигуру в свой домик» (блоки Дьенеша)
	Развитие наблюдательности и счет до 10.	«Рассеянный художник». Игры с блоками Дьенеша
	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.).	«Угадай - ка» Игры с блоками Дьенеша. «Дары Фребеля»
Ноябрь	Развитие мышления, сообразительности, смекалки, конструктивных умений, ориентации на плоскости.	«Кубики для всех». Кубики Никитина, «Волшебный круг»
	Формировать умение ориентироваться по схеме, выкладывая блоки, умение рассуждать.	«Помоги фигурам выбраться из леса». Игры с блоками Д.
	Формировать умение последовательному зрительному обследованию и словесному описанию формы предмета.	«Кто больше увидит». Дары Фребеля.
	Закрепление числового ряда.	«Конструктор цифр». Палочки Кюизенера
Декабрь	Формировать умение классифицировать предметы по нескольким признакам.	«Какая фигура лишняя». Игры с блоками Дьенеша
	Развитие пространственных представлений. Повторение счета и сложения.	«Поросята и серый волк»
	Закрепить знания состава чисел первого десятка. Игровой материал. Набор карточек с числами.	«Торопись, да не ошибись». Палочки Кюизенера
	Развитие устойчивой связи между образом свойства и словом, которое его обозначает, умения выявлять и абстрагировать свойства.	«Помоги муравьишкам» Игры с блоками Дьенеша
Январь	Развивать логическое мышление, внимание, память, мелкую моторику.	«Игры с палочками Кюизенера». «Вьетнамская игра»
	Формировать умение группировать фигуры по наличию или отсутствию определенных свойств.	«Найди дорожку» (блоки Дьенеша)
	Формировать умение ориентироваться	«Угадай, кто где

	в групповой комнате, пользуясь планом.	стоит»??
Февраль	Закрепить знания детей о взаимосвязи цветов спектра.	«Цветик - семицветик»
	Проверка знаний о счете, умения самостоятельно решать математические задачи в новых условиях.	«Цирк» Палочки Кюизенера
	Развитие логического мышления, умения действовать по схеме.	«Непадающие льдинки озера Айс»
	Развитие сенсорных способностей у детей, пространственных представлений, образного и логического мышления, смекалки.	«Монгольская игра», «Соты Кайе»
Март	Развитие пространственных представлений, умения строго следовать правилам при выполнении цепочки действий, образного и логического мышления, смекалки.	«Необычные фигуры». Игры с блоками Дьенеша
	Развитие умения пользоваться логическим отрицанием с целью установления предмета.	«Какого котенка подарим Кате»
	Формировать умение ориентироваться по плану в групповой комнате.	«Путешествие по комнате»
	Закрепить порядковый счет.	«Считалки»
Апрель	Ознакомление детей с правилами, которые предписывают выполнение практических действий в определенной последовательности.	«Бывает, не бывает»
	Формировать умение группировать блоки по наличию отсутствию трех свойств.	«Кто где живет» Блоки Дьенеша.
	Закрепить названия и свойства геометрических фигур.	«Геоконт»
	Формировать умение составлять квадрат, опираясь на рисунок.	«Сложи квадрат». «Танграм»
Май	Упражнять детей в умении осуществлять целенаправленные поисковые действия умственного и практического плана, частичном мысленном решении задач.	«Преобразование одной фигуры в другую». «Головоломки Пифагора»
	Развитие внимания, логического мышления	«Когда придет мама»
	Развивать умение группировать по наличию или отсутствию двух свойств	«Дорожки» (блоки Дьенеша)
	Формировать умение объединять предметы в множества по определенному свойству	«Четвертый лишний»

## 2.5. Интеграция содержания образовательной работы по программе:

Направления образовательных областей	Задачи, содержание и средства организации образовательного процесса
«Физическое развитие»	<p>Способствовать становлению устойчивого интереса к правилам и нормам здорового образа жизни.</p> <p>Обеспечивать сохранение и укрепление физического и психического здоровья детей.</p> <p>Формирование правильной осанки при выполнении работы, формирование желания заботиться о своём здоровье, выполнение разминок и физкультминуток.</p>
«Социально - коммуникативное развитие»	<p>Способствовать развитию умений детей сознательно принимать игровую задачу, выполнять игровые действия по правилам, добиваться правильного результата.</p> <p>Воспитание культуры поведения и общения, привычки следовать правилам культуры, быть вежливым по отношению к людям.</p> <p>Развитие положительной самооценки, уверенности в себе, чувства собственного достоинства, желания следовать социально-одобряемым нормам поведения, осознание роста своих возможностей и стремление к новым достижениям.</p> <p>Развивать умение игрового и делового общения со сверстниками, желание участвовать в совместной коллективной деятельности.</p> <p>Развивать умение учитывать в процессе общения настроение, эмоциональное состояние собеседника.</p> <p>Развитие коммуникативных навыков в процессе свободного общения педагога с детьми и родителями,</p> <p>Пополнение словаря детей, умение понятно и социально-приемлемыми способами выражать свои чувства, желания и мнения,</p> <p>Приобщение к общепринятым нормам взаимодействия со сверстниками и взрослыми, объективное оценивание своих возможностей, способность преодолевать трудности.</p>
«Речевое развитие»	<p>Развивать монологические формы речи, стимулировать речевое творчество детей. Развивать умение участвовать в коллективных разговорах.</p> <p>Развивать словарь детей за счет расширения представлений о явлениях социальной жизни.</p> <p>Воспитывать интерес к языку, желание говорить правильно.</p> <p>Развивать умение соблюдать этику общения в условиях коллективного взаимодействия.</p> <p>Чтение, разучивание и обсуждение художественных произведений в ходе предварительной работы.</p>
«Художественно – эстетическое развитие»	<p>Формировать и активизировать у детей проявление эстетического отношения к окружающему миру в разнообразных ситуациях (повседневных и образовательных) и к разным объектам искусства, природы, предметам быта, игрушкам, социальным явлениям.</p> <p>Побуждать и поддерживать личностные проявления дошкольников в процессе ознакомления с искусством и собственной творческой деятельности (самостоятельность, инициативность, индивидуальность).</p> <p>Развивать продуктивную деятельность детей.</p>
«Познавательное развитие»	<p>Развивать психические процессы у детей: внимания, памяти, мышления, воображения, речи. Расширить кругозор детей, сенсорное развитие.</p>

### III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

#### 3.1. Кадровое обеспечение программы:

*Воспитатель* пробуждает интерес дошкольников к самостоятельной познавательной активности в уголках группы, на участке детского сада. Поддерживает желание детей самосовершенствоваться в процессе познания. Активизирует познавательно-исследовательскую деятельность, познавательное творчество воспитанников в самостоятельной деятельности.

*Музыкальный руководитель* обеспечивает музыкальное сопровождение творческих мероприятий, добиваясь того, чтобы дети более эмоционально воспринимали познавательную информацию.

*Старший воспитатель* сопровождает образовательный процесс методической литературой.

*Руководитель ДОО* обеспечивает насыщение развивающей предметно-пространственной среды групп ДОО, музыкального и спортивного залов для организации познавательно - исследовательской деятельности детей.

#### 3.2. Материально-техническое обеспечение программы

*Материально-технические ресурсы:*

1. Развивающая предметно - пространственная среда в ДОО - комплекс эргономических и психологопедагогических условий, обеспечивающих организацию жизни детей и взрослых.
2. Оборудование и материал, используемые при применении современных инновационных технологий: песочные световые столы, робототехника, палочки Кюизенера, блоки Дьенеша, игры В.В. Воскобовича, игровой набор Фребеля, развивающая предметно – игровая система «Соты Кайе», интерактивная доска, музыкальный центр, дидактические пособия, демонстрационный и раздаточный материал, принадлежности для продуктивной деятельности, авторские игровые пособия педагогов, сделанные своими руками, сделанные на основе инновационных игровых технологий для развития мыслительных процессов.
3. Предметно - развивающая среда:
  - «Игротека»;
  - Математические игры и головоломки
  - Настольно-печатные и дидактические игры
  - Шашки, шахматы
  - Лабиринты
  - Задачи-головоломки

#### 3.3. Научно-методическое обеспечение программы:

Создание научно-методического обеспечения реализации программы, а также разработка и распространение различных методических памяток и рекомендаций для педагогов.

## *Формы образовательной деятельности детей*

Режимные моменты	Совместная деятельность педагога и детей	Самостоятельная деятельность детей	Совместная деятельность с семьей
<b>Формы организации детей</b>			
<i>Индивидуальные Подгрупповые</i>	<i>Групповые Индивидуальные Подгрупповые</i>	<i>Индивидуальные</i>	<i>Групповые Подгрупповые Индивидуальные</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- рассматривание иллюстраций;</li> <li>- дидактические и развивающие игры;</li> <li>- игровые упражнения;</li> <li>- проблемные ситуации;</li> <li>- обсуждение способов выполнения заданий;</li> <li>- придумывание образа на основе иллюстраций</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- занятия в математическом кружке;</li> <li>- овладение приемами логического мышления на основе дидактических игр;</li> <li>- введение математических упражнений в занятия;</li> <li>- придумывание и изготовление дидактических игр;</li> <li>- игры (дидактические, развивающие);</li> <li>- тематические досуги, развлечения, праздники, концерты;</li> <li>- выставки фотографий;</li> <li>- проектная деятельность</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- закрепление приемов логического мышления;</li> <li>- игры (дидактические, развивающие);</li> <li>самостоятельная деятельность по заданной теме</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- создание соответствующей предметно-развивающей среды;</li> <li>- проектная деятельность;</li> <li>- создание консультаций, методических рекомендаций;</li> <li>- участие в праздниках, конкурсах</li> </ul>

### ***Описание и содержание методов и технологий реализации НОД, направленных на выполнение целей и задач:***

Построение НОД предполагается на основе педагогических технологий активизации деятельности дошкольников путем создания проблемных ситуаций, использования дидактических игр, разноуровневого и развивающего обучения, индивидуальных и групповых способов обучения.

Игры и упражнения на развитие логического мышления являются средством достижения заявленной цели программы.

Чтобы приучить ребенка к умственному труду необходимо сделать его интересным, занимательным. Занимательность умственного труда достигается разными методами, среди которых на особом месте стоит дидактическая игра, содержащая в себе наибольшие возможности для развития умственной деятельности детей, для развития самостоятельности и активности их мышления. В игровой форме сам процесс мышления протекает быстрее, активнее, т.к. игра –

вид деятельности, присущий этому возрасту. В игре ребенок преодолевает трудности умственной работы легко, не замечая, что его учат.

Роль игры – научить ребенка выполнять поставленную перед ним задачу, действовать по правилам, стремиться к результату, играть самостоятельно или со сверстниками.

### **Классификация игр:**

#### **1. Предметные игры:**

- дидактические;
- развивающие (имеющие несколько уровней сложности);
- игры на развитие пространственного воображения (игры со строительным материалом);
- игры со счетными палочками (развивают не только тонкие движения рук и пространственные представления, но и творческое воображение, представления о форме, количестве, цвете).

#### **2. Словесные игры:**

- загадки;
- логические задачи.

**3. Пальчиковые игры и игры - шнуровки** (активизируют деятельность мозга, развивают мелкую моторику рук, способствуют развитию речи и творческой деятельности).

**4. Использование интерактивной доски**, как средства развития логического мышления, помогает нам в достижении поставленных целей, через использование развивающих компьютерных игр.

Для достижения ожидаемого результата целесообразнее придерживаться определенной структуры занятий, например:

- Разминка.
- Основное содержание занятия – изучение нового материала.
- Физминутка, пальчиковая гимнастика.
- Закрепление нового материала.
- Развивающая компьютерная игра, рисование, шнуровка.

Разминка в виде загадки, знакомства со сказочным персонажем позволяет активизировать внимание детей, поднять их настроение, помогает настроиться на продуктивную деятельность.

Основное содержание занятия представляет собой совокупность игр и упражнений, направленных на решение поставленных задач данного занятия.

Физминутки и пальчиковая гимнастика позволяют детям расслабиться, переключиться с одного вида деятельности на другой, способствуют развитию крупной и мелкой моторики.

Закрепление нового материала дает педагогу возможность оценить степень овладения детьми новым знанием.

Развивающая компьютерная игра, рисование в конце занятия являются своеобразной рефлексией, логическим окончанием проделанной работы и служат стимулом для ее продолжения.

*Информационные ресурсы:*

<http://viki.rdf.ru/>

[www.zanimatika.narod.ru](http://www.zanimatika.narod.ru), [www.razumniki.ru](http://www.razumniki.ru)

### 3.4. Нормативно-правовые документы:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Указ Президента РФ от 01.06.2012 г. № 761 «О Национальной стратегии действий в интересах детей на 2012– 2017 годы»
3. Федеральный закон от 24.07.1998 N 124-ФЗ (ред. от 28.11.2015) "Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации".
4. ФГОС дошкольного образования (Приказ Министерства образования и науки РФ от 17.10.2013 г. №1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»).
5. Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы в дошкольных организациях - СанПиН 2.4.1.3049-13.

### 3.5. Время и сроки реализации программы

#### *Расписание непосредственно-образовательной деятельности*

Дни недели	Виды НОД	Время
вторник	групповая, индивидуальная	15.30-16.00
четверг	групповая, индивидуальная	15.30-16.00
пятница	групповая, индивидуальная	15.30-16.00

#### **Сроки реализации образовательной программы:** три учебных года

Программа рассчитана на 36 занятий. НОД осуществляется в соответствии с вариативной частью учебного плана по 20 минут каждое в средней группе, в старшей группе по 25 минут и в подготовительной группе по 30 минут. Занятия проводятся 1 раз в неделю во второй половине дня. Программа предполагает использование инновационных игровых технологий, развивающих компьютерных игр. Данная деятельность соответствует требованиям СанПиН.

На занятиях предусматривается деятельность, создающая условия для интеллектуального развития воспитанников на различных возрастных этапах и учитывается дифференцированный подход, зависящий от степени одаренности и возраста воспитанников.

Основные дидактические принципы программы: доступность и наглядность, последовательность и систематичность обучения и воспитания, учет возрастных и индивидуальных особенностей детей. Например, вначале дети выполняют простые логические задания с красочными иллюстрациями, затем дошкольникам предлагаются карточки - схемы, после чего ребята решают словесно - логические задачи, на более сложном уровне - воспитанники исправляют ошибки сверстников. Обучаясь, по данной программе, дети проходят путь от простого к сложному, с учётом возврата к пройденному материалу на новом, более сложном уровне.

Отличительные особенности данной образовательной программы от уже существующих в этой области заключается в том, что программа ориентирована на применение широкого комплекса различного дополнительного материала по формированию элементарных логических представлений и понятий.

Система постоянно усложняющихся заданий с разными вариантами сложности позволяет овладевать приемами творческой работы всем дошкольникам.

Создание увлекательной, но не развлекательной атмосферы занятий: игротренинги, физкультминутки, двигательная гимнастика для глаз, рук, способствуют снятию усталости и напряжения, развивают мелкую моторику.

Создание ситуации успеха, чувства удовлетворения от процесса выполненных заданий, положительная оценка от имени приходящих героев дошкольникам имеют значимость для них самих и для общества.

<b>Задачи и содержание работы</b>	<b>Формы работы</b>	<b>Формы организации детей</b>	<b>Примерный объем (в неделю)</b>
<b><i>Непосредственно-образовательная деятельность</i></b>			
Развитие и совершенствование мыслительных операций: анализ, синтез, обобщение, сравнение, отрицание, систематизация	- кружок: - игровая деятельность - рассматривание иллюстраций, предметов окружающей действительности	фронтальная (групповая)  подгрупповая  индивидуальная	60 мин    12мин\день
<b><i>Образовательная деятельность, осуществляемая в ходе режимных моментов</i></b>			
Развитие познавательного интереса детей, интеллектуальных способностей; способствовать укреплению здоровья детей средствами пальчиковой гимнастики, воспитание личности в процессе вхождения в мир математики	- кружок - дидактические и развивающие игры, в ходе которых дети расширяют свой кругозор	фронтальная (групповая)    подгрупповая   индивидуальная	50 мин       10мин\день
<b><i>Самостоятельная деятельность детей</i></b>			
Развитие познавательного интереса детей, интеллектуальных способностей; способствовать укреплению здоровья средствами пальчиковой гимнастики и двигательных упражнений, воспитание личности в процессе вхождения в мир математики	-создание соответствующей предметно-развивающей среды для самостоятельной деятельности детей -рассматривание иллюстраций - самостоятельная игровая деятельность - изготовление пособий для дидактических и развивающих игр	индивидуальная	120мин    24мин\день



#### IV. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

Современный окружающий ребенка мир носит постоянно изменяющийся, динамический характер. Система образования должна способствовать тому, чтобы ребенок получил такие знания, умения и навыки, которые позволили бы ему успешно адаптироваться к новым условиям социума.

Для успешного освоения программы школьного обучения ребенку необходимо не только много знать, но и последовательно и доказательно мыслить, догадываться, проявлять умственное напряжение, логически мыслить. Обучение развитию логического мышления имеет немаловажное значение для будущего школьника и очень актуально в наши дни. Овладевая любым способом запоминания, ребенок учится выделять цель и осуществлять для ее реализации определенную работу с материалом. Он начинает понимать необходимость повторять, сопоставлять, обобщать, группировать материал в целях запоминания. Обучение детей классификации способствует успешному овладению более сложным способом запоминания – смысловой группировкой, с которой дети встречаются в школе. Используя возможности развития логического мышления и памяти дошкольников можно более успешно готовить детей к решению тех задач, которые ставит перед нами школьное обучение. Знание логики способствует культурному и интеллектуальному развитию личности.

Психологией установлено, что основные логические структуры мышления формируются примерно в возрасте от 5 до 11 лет. Запоздалое формирование этих структур протекает с большими трудностями и часто остается незавершенными. Единственный правильный путь, ведущий к ускорению познания, состоит в применении методов обучения, способствующих ускорению интеллектуального развития, разумеется, без ущерба физическому развитию, а в грамотном единстве с ним.

Из всего вышесказанного можно сделать вывод, что уже в дошкольном возрасте можно и необходимо начинать работу по развитию логического мышления у детей.

Программа рассчитана на работу с детьми 3-7 лет и обеспечивает достижение целевых ориентиров дошкольного образования через развитие логического мышления у детей. Программа предполагает решение задач, актуальных для работы с детьми данного возраста: развитие познавательного интереса, конструктивного и логического мышления.

Программа выполнена на основе Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования (Приказ Министерства образования и науки РФ «Об утверждении Федерального государственного стандарта дошкольного образования» от 17 октября 2013 г. № 1155).

Выбор содержания программы в части, формируемой участниками образовательных отношений, обусловлен запросом родителей – 72%, желающих углубленно развивать интеллектуальные способности каждого ребенка, гарантирующие их поступление в образовательные учреждения повышенного уровня развития. Образовательная программа «Умный дошколенок» дополняет и расширяет задачи образовательной области «Познавательное развитие», за счет развития логического мышления детей дошкольного возраста. Программа реализуется в кружковой работе. Предполагает использование интерактивной доски, компьютерных программ. Работа кружка является логичным дополнением к комплексно - тематическому планированию общеобразовательной программы СП «Детский сад Улыбка» ГБОУ СОШ с. Камышла.

## V. ЛИТЕРАТУРА

1. Воскобович В. В., Харько Т. Т., Балацкая Т. И. Игровая технология интеллектуально – творческого развития детей дошкольного возраста 3 – 7 лет «Сказочные лабиринты игры». // Санкт – Петербург, 2003.
2. Воскобович В. В. Лабиринты цифр. Выпуск «Один, два, три, четыре, пять ... » (приложение к игре). // Санкт – Петербург, 2003.
3. Математика до школы: Пособие для воспитателей детских садов и родителей. - Санкт – Петербург, «Детство – Пресс», 2003.
4. Математика от трех до семи. Учебно – методическое пособие для воспитателей детских садов. Авт. - сост. З. А. Михайлова и др. СПб. : «Детство-пресс», 2010 г.
5. Методические советы к программе «Детство», СПб «Детство – Пресс», 2006.
6. Никитин Б. П. Развивающие игры. - М. : Издание «Занятие», 1994.
7. Носова Е. А., Непомнящая Р. Л. Логика и математика для дошкольников. - СПб «Детство – Пресс», 2004.
8. Смоленцова А. А., Суворова О. В. Математика в проблемных ситуациях для маленьких детей. С. - П-б. «Детство – Пресс»: 2004
9. Финкельштейн Б. Б. На золотом крыльце ... Конспект игр и упражнений с цветными счётными палочками Кьюизенера. - ООО «Корвет»: СПб, 2003.
10. Б. Б. Финкельштейн «Страна блоков и палочек»;
11. Б. Б. Финкельштейн «Лепим Нелепицы»
12. Б. Б. Финкельштейн «Вместе весело играть».
13. Михайлова З. А., Чеплашкина И. Н., Харько Т. Г. «Предматематические игры для детей младшего дошкольного возраста». Учебно-методическое пособие. 2011
14. Логика / сборник практических материалов для ДОУ. М., 2007
15. Тихомирова, Л.Ф. Логика дети 5-7 лет/ Л.Ф Тихомирова. Ярославль, 2001.
16. Михайлова З.А Игровые задачи для дошкольников. – СПб: Детство-Пресс, 2008.
17. Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. – СПб: Детство-Пресс, 2000.
18. Развивающие игры для детей. Справочник. Составитель - Ехевич Н., М., 1990
19. Игровые тестовые задания Е.А. Нефедовой «Готовимся к школе». 2013 г.
20. Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи: Математика для детей 5-7 лет» - М.:ТЦ Сфера, 2015 г.
21. З.А. Михайлова, Е.А. Носова «Логико – математическое развитие дошкольников: игры с логическими блоками Дьенеша и цветными палочками Кьюизенера» СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО ПРЕСС» 2015г. -128с.
22. Комарова, Л. Д. Как работать с палочками Кьюизенера? Игры и упражнения по обучению математике детей 5-7 лет / Л.Д.Комарова. – М, Издательство «ГномиД», 2008.
23. Метлина Л.С. Математика в детском саду / Л.С Метлина. – М.: Просвещение, 1984.
24. Метлина Л.С. «Делаем первые шаги в математику. Исследуем и экспериментируем».
25. Пиаже, Ж. Речь и мышление ребенка / Ж.Пиаже.- СПб: СОЮЗ, 1997.
26. Финкельштейн, Б.Б. Методические советы по использованию комплекта игр и упражнений с цветными палочками Кьюизенера/ Б.Б.Финкельштейн. 2003.
27. Глен Домен «Методика раннего развития детей», «Гармоничное развитие ребенка»

# **VI. Приложения**

**Перспективный план работы с родителями по теме  
«Развитие логического мышления у детей дошкольного возраста»**

**Средняя группа**

<b>Название мероприятия</b>	<b>Цель проведения мероприятия</b>	<b>Сроки</b>
Родительская копилка «Виды мышления»	Продолжать знакомить родителей с видами мышления дошкольников	Сентябрь
Консультация «Развитие логического мышления у детей 4 – 5 лет»	Повысить компетентность родителей в вопросе формирования логического мышления детей 4 - 5 лет	Октябрь
Ширма. Рекомендации: «Как организовать игры детей с использованием занимательного математического материала»	Познакомить родителей с математическими играми, которые можно использовать для развития детей	Ноябрь
День открытых дверей «Путешествие в страну чудес»	Познакомить родителей с играми, физ. минутками математического содержания, которые можно использовать в течение дня.	Декабрь
Буклет «Занимательные игры»	Познакомить родителей с логическими играми, которые можно использовать на кухне.	Январь
Выставка популярных книг и пособий для родителей «Учимся, играя»	Познакомить родителей с популярной литературой и пособиями для развития мышления детей.	Февраль
Совместная работа воспитатель, детей и родителей: изготовление дидактических игр «Чудесные превращения», «Четвертая картинка», «Что для кого?»	Привлечь родителей к совместному изготовлению дидактических игр	Март
Развлечение с приглашением родителей, использование занимательного материала «Теремок»	Развивать творческое взаимодействие родителей и детей	Апрель
Фото – выставка «Мы занимаемся, играем – математику мы знаем»	Показать наглядно, как дети занимаются, играют при изучении математики	Май

### Старшая группа

Название мероприятия	Цель проведения мероприятия	Сроки
Анкетирование родителей	Выявить компетентность родителей по вопросу развития логического мышления детей.	Сентябрь
Консультация «Игровые комплексы для развития мышления старших дошкольников»	Познакомить с играми, способствующими развитию логического мышления.	Октябрь
Страничка для родителей «Раз, два, три, четыре, пять – будем вместе мы играть»	Привлечь внимание родителей к совместным играм с детьми для развития логического мышления	Ноябрь
«Развитие логического мышления у детей дошкольного возраста через использование игр и упражнений с блоками Дьенеша» (с использованием презентации Power Point)	Познакомить родителей с развитием элементарных приемов логического мышления как способов познавательной деятельности у дошкольников через использование логических фигур и блоков Дьенеша	Декабрь
Деловая игра «Математика – это интересно»	Познакомить родителей с ролью дидактических игр в математическом развитии детей. - развивать умение обсуждать и согласовывать предложенные вопросы.	Январь
День открытых дверей «В гостях у мудрой тетушке Совы»	Показать родителям, как организуется занятие с детьми, какие методы и приемы используются для развития логического мышления. Установить партнерские взаимоотношения с семьями воспитанников	Февраль
Мастер - класс «Кольца Лилия – своими руками»	Познакомить с дидактическим пособием. Научить изготавливать его своими руками.	Март
Всеобуч для родителей. Готовимся к школе. Развиваем мышление дошкольников.	Продолжать знакомить родителей с приемами развития мышления дошкольников.	Апрель
Развлечение «В стране - Логика»	Развивать творческое взаимодействие родителей и детей	Май

### Подготовительная к школе группа

Название мероприятия	Цель проведения мероприятия	Сроки
Газета для любознательных родителей «Мышление дошкольника 6 – 7 лет»	Повысить компетентность родителей в вопросе формирования логического мышления детей 6 - 7 лет	Сентябрь
Консультация «Словесно – логическое мышление»	Расширить знания родителей об особенностях формирования познавательной деятельности у детей дошкольного возраста.	Октябрь
Памятка «Развитие логического мышления у детей старшего дошкольного возраста через развивающие игры»	Повысить компетентность родителей в вопросе формирования логического мышления детей	Ноябрь
Рекомендации «Логика на прогулке»	Познакомить родителей с логическими играми, которые можно использовать на прогулке.	Декабрь
Семинар – практикум Влияние дидактической игры на развитие логического мышления	Познакомить родителей с играми нового содержания на развитие логического мышления; Учить использовать полученные знания в индивидуальной работе с детьми.	Январь
Совместное развлечение «Математический турнир»	Развивать желание играть вместе с детьми, оказывать им посильную помощь в затруднениях	Февраль
Всеобуч для родителей. «Логическое мышление и о его формировании с помощью блоков Дьениша»	Дать рекомендации родителям по использованию блоков Дьениша, и методических разработок к ним в домашних условиях.	Март
Круглый стол «Сказка, как способ развития мышления детей дошкольного возраста» (с использованием презентации Power Point)	Познакомить родителей с методом использования сказок для развития мышления детей.	Апрель
Страничка для родителей «Логика в отпуске»	Дать рекомендации родителям, о том, как можно использовать окружающую обстановку для развития логического мышления у детей	Май

**Диагностические методики развития логического мышления:****Методика «Чего не хватает на этих рисунках?»**

Суть этой методики состоит в том, что ребенку предлагается серия рисунков, представленных на рис 1. На каждой из картинок этой серии не хватает какой-то существенной детали. Ребенок получает задание как можно быстрее определить и назвать отсутствующую деталь.

Проводящий психодиагностику с помощью секундомера фиксирует время, затраченное ребенком на выполнение всего задания. Время работы оценивается в баллах, которые затем служат основой для заключения об уровне развития восприятия ребенка.

**Оценка результатов:**

- 10 баллов – ребенок справился с заданием за время меньше, чем 25 сек, назвав при этом все 7 недостающих на картинках предметов.

- 8-9 баллов – время поиска ребенком всех недостающих предметов заняло от 26 до 30 сек.

6-7 баллов – время поиска всех недостающих предметов заняло от 31 до 35 сек.

4-5 баллов – время поиска всех недостающих предметов составило от 36 до 40 сек.

2-3 балла – время поиска всех недостающих предметов оказалось в пределах от 41 до 45 сек.

0-1 балл – время поиска всех недостающих деталей составило в целом больше чем 45 сек.

**Выводы об уровне развития:**

10 баллов – очень высокий.

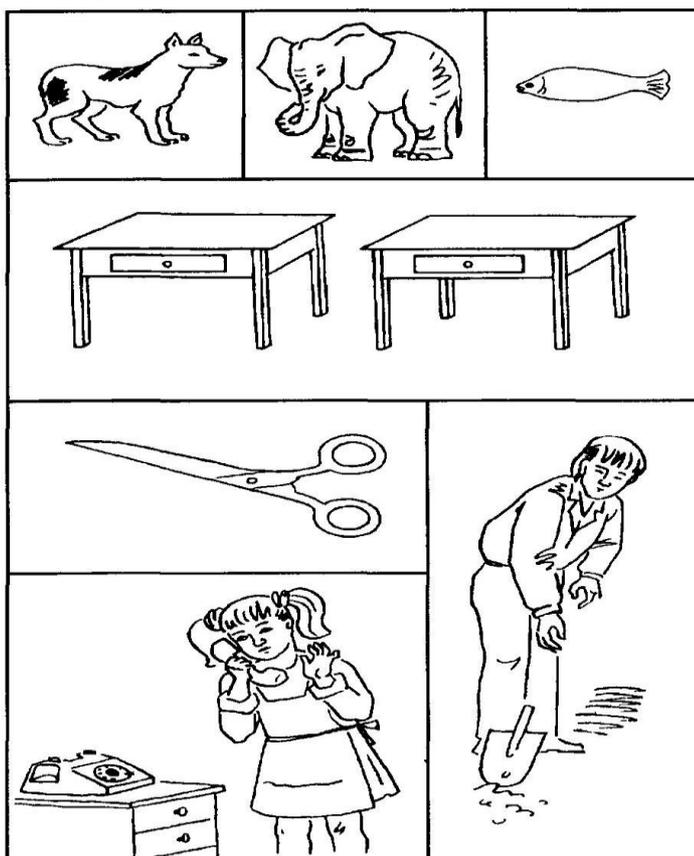
8-9 баллов – высокий

4-7 баллов – средний

2-3 балла – низкий

0-1 балл – очень низкий.

Серия картин: Рисунок 1 к методике «Чего не хватает на этих рисунках?»



## Методика «Чем залатать коврик?»

Цель этой методики – определить, насколько ребенок в состоянии, сохраняя в кратковременной и оперативной памяти образы виденного, практически их использовать, решая наглядные логические задачи по матрицам. В данной методике применяются картинки-матрицы, представленные на рис. 2.

Перед его показом ребенку говорят, что на данном рисунке изображены два коврика, а также кусочки материи, которую можно использовать для того, чтобы залатать имеющиеся на ковриках дырки таким образом, чтобы рисунки коврика и заплатки не отличались.

Для того, чтобы решить задачу, из нескольких кусочков материи, представленных в нижней части рисунка, необходимо подобрать такой, который более всего подходит к рисунку коврика.

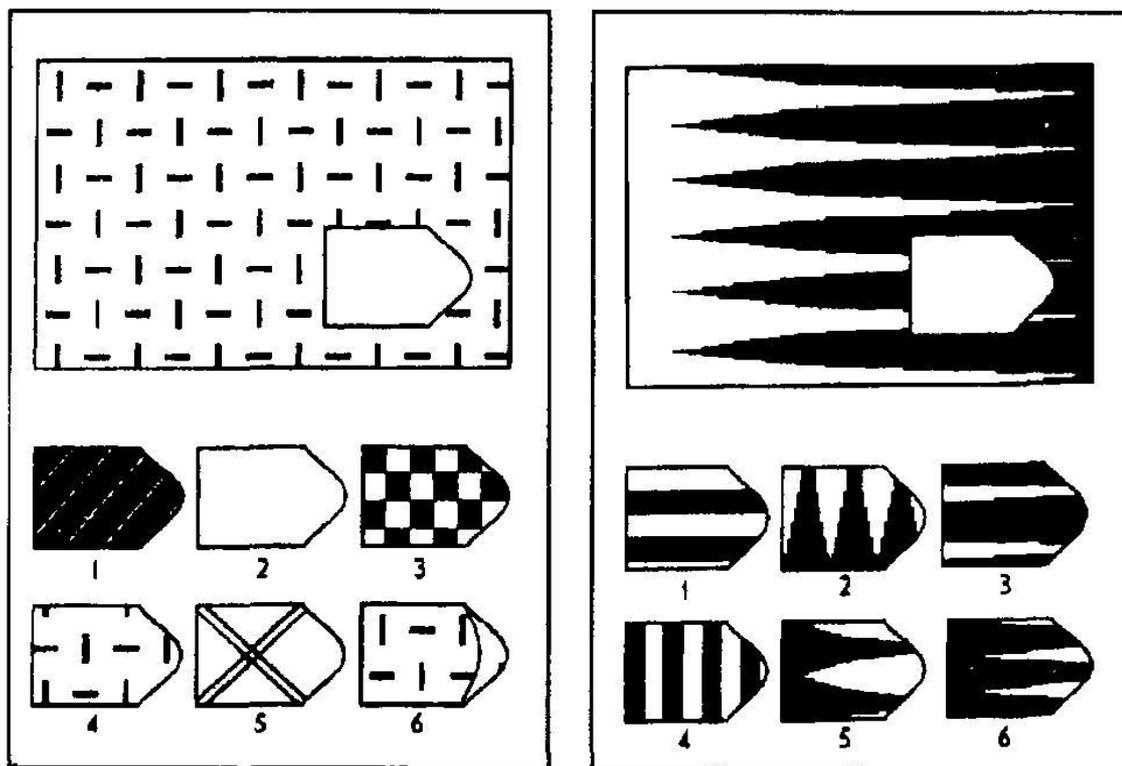
### Оценка результатов:

- 10 баллов – ребенок справился с заданием меньше чем за 20 сек
- 8-9 баллов – ребенок решил правильно все четыре задачи за время от 21 до 30 с.
- 6-7 баллов – ребенок затратил на выполнение задания от 31 до 40 сек.
- 4-5 баллов – ребенок израсходовал на выполнение задания от 41 до 50 сек.
- 2-3 балла – время работы ребенка над заданием заняло от 51 до 60 сек.
- 0-1 балл – ребенок не справился с выполнением задания за время свыше 60 с.

### Выводы об уровне развития:

- 10 баллов – очень высокий
- 8-9 баллов – высокий
- 4-7 баллов – средний
- 0-1 балла – низкий

Рис. 2. Картинки к методике «Чем залатать коврик?»



## Методика «Времена года»

Эта методика предназначена для детей в возрасте от 5 до 7 лет. Ребенку показывают рис. 3 и просят, внимательно посмотрев 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, т.е. объяснить, почему он так думает, указать те признаки, которые, по его мнению, свидетельствуют о том, что на данной части рисунка показано именно это, а не какое-либо иное время года

### Оценка результатов:

- 10 баллов – за отведенное время ребенок правильно назвал и связал все картинки с временами года, указав на каждой из них не менее двух признаков, свидетельствующих времени года.
- 8-9 баллов – ребенок правильно назвал и связал с нужными временами года все картинки, указав при этом 5-7 признаков, подтверждающих его мнение, на всех картинках, вместе взятых.
- 6-7 баллов – ребенок правильно определил на всех картинках времена года, но указал только 3-4 признака, подтверждающих его мнение.
- 4-5 баллов – ребенок правильно определил время года только на одной-двух картинках из четырех и указал только 1-2 признака в подтверждение своего мнения.
- 0-3 балла – ребенок не смог правильно определить ни одного времени года и не назвал точно ни одного признака (разное количество баллов, от 0 до 3, ставится в зависимости от того, пытался или не пытался ребенок это сделать).

### Выводы об уровне развития:

- 10 баллов – очень высокий.
- 8-9 баллов – высокий.
- 6-7 баллов – средний.
- 4-5 баллов – низкий.
- 0-3 балла – очень низкий.

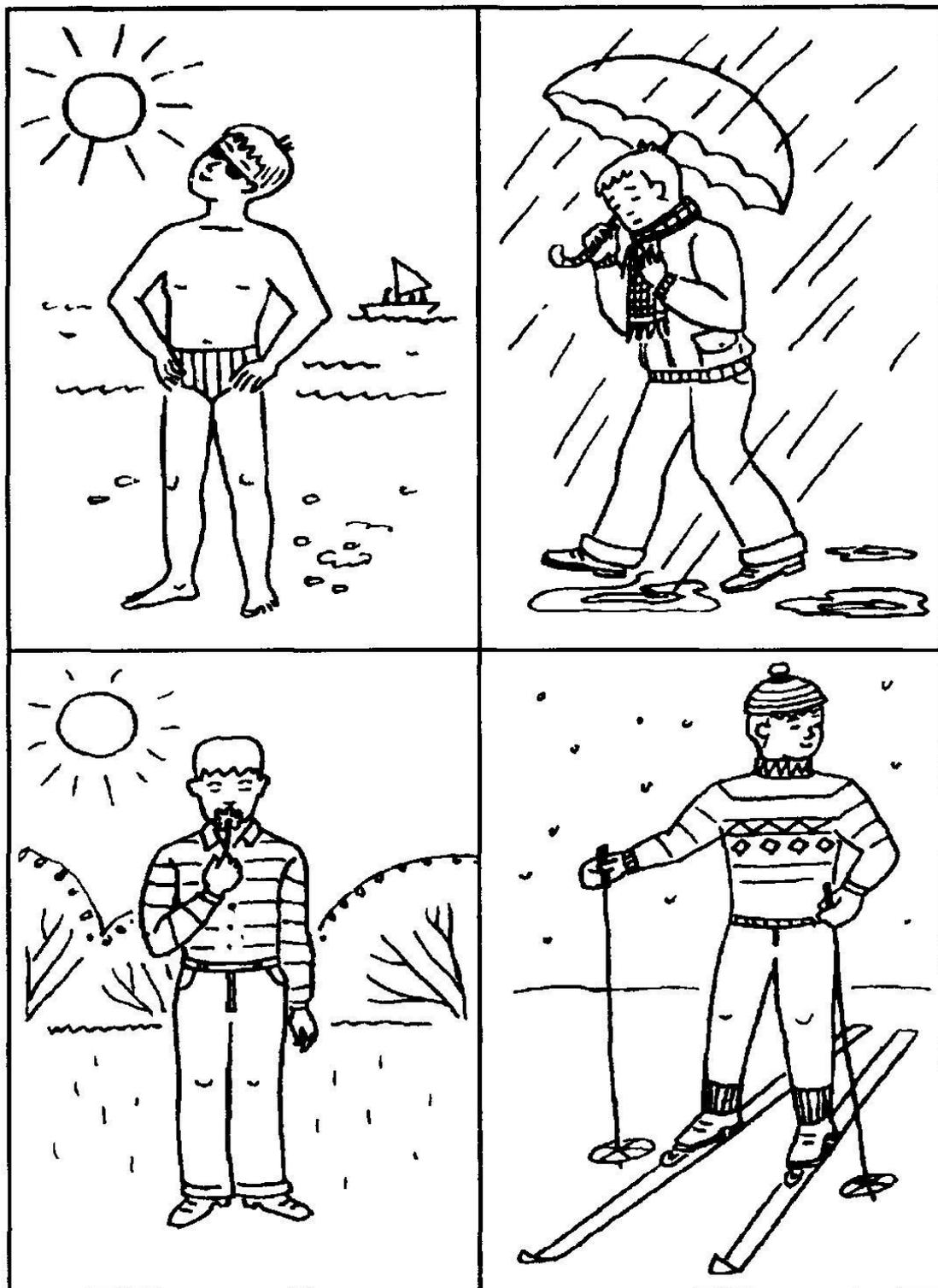


Рис.3. Картинки к методике «Времена года»

### Методика «Что здесь лишнее?»

Эта методика предназначена для исследования процессов образно-логического мышления, умственные операции анализа и обобщения у ребенка. В методике детям предлагается серия картинок (рис. 4), на которых представлены разные предметы, в сопровождении следующей инструкции:

«На каждой из этих картинок один из четырех изображенных на ней предметов является лишним. Внимательно посмотри на картинку и определи, какой предмет и почему является лишним».

На решение задачи отводится 3 минуты

#### Оценка результатов:

- 10 баллов – ребенок решил поставленную перед ним задачу за время, меньшее, чем 1 мин, назвав лишние предметы на всех картинках и правильно объяснив, почему они являются лишними.
- 8-9 баллов – ребенок правильно решил задачу за время от 1 мин до 1,5 мин.
- 6-7 баллов – ребенок справился с задачей за время от 1,5 до 2,0 мин.
- 4-5 баллов – ребенок решил задачу за время от 2,0 до 2,5 мин.
- 2-3 балла – ребенок решил задачу за время от 2,5 мин до 3 мин.
- 0-1 балл – ребенок за 3 мин не справился с заданием.

#### Выводы об уровне развития:

- 10 баллов – очень высокий,
- 8-9 баллов – высокий,
- 4-7 баллов – средний,
- 2-3 балла – низкий,
- 0-1 балл – очень низкий.

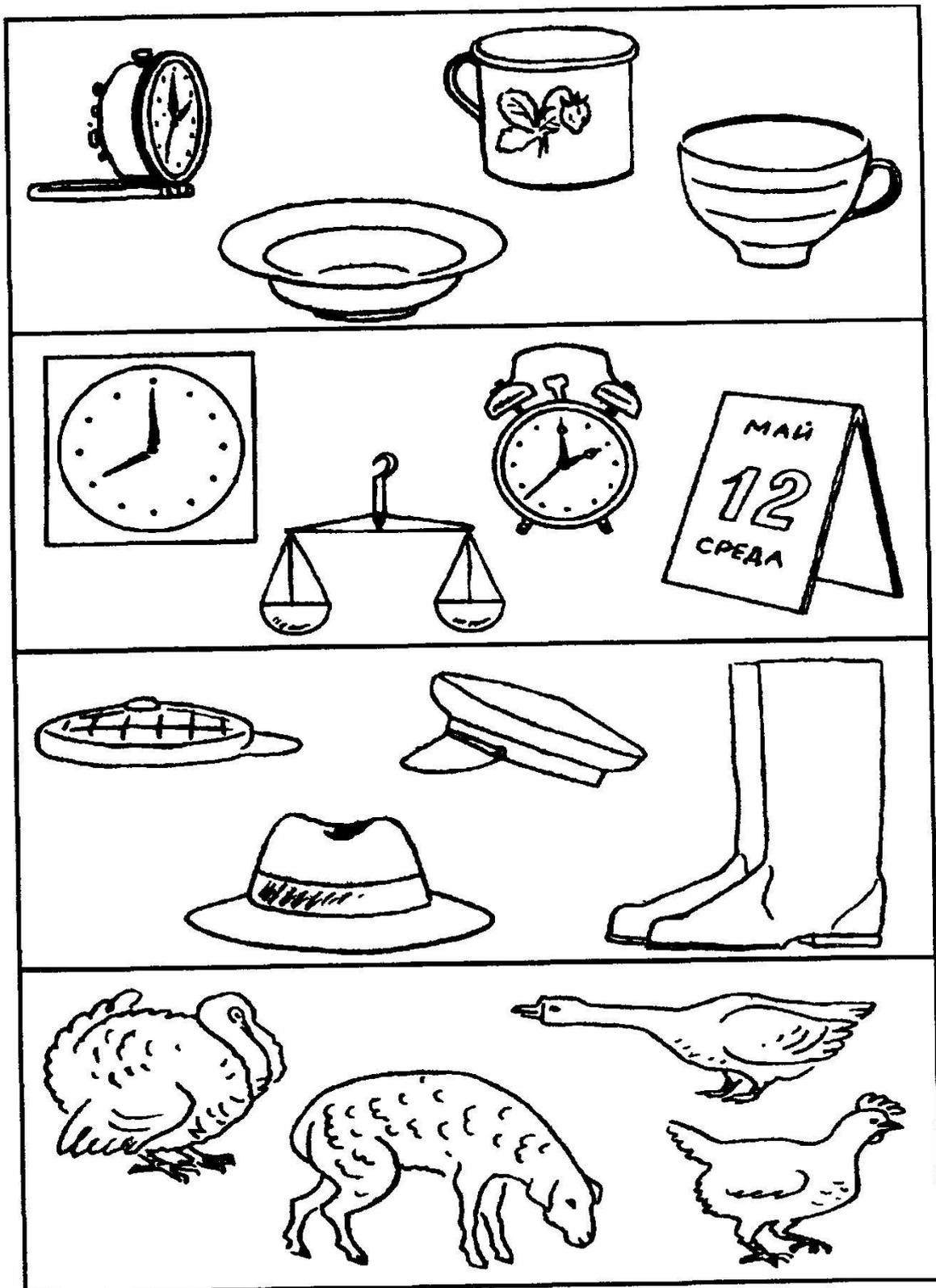


Рис. 4. Картинки к методике «Что здесь лишнее?»

### Методика «Кому чего не достает?»

Эта методика предназначена для диагностики логического мышления детей в возрасте от 5 до 7 лет. Перед началом выполнения задания, включенного в данную методику, ребенку поясняют, что ему будет показан рисунок (рис. 5), на котором слева изображены дети, каждому из которых чего-то не хватает. То, чего им не хватает, изображено отдельно внизу на этом рисунке.

Задание, получаемое ребенком, заключается в том, чтобы как можно быстрее определить, кому и чего не хватает, назвать соответствующих детей и указать те предметы, которых им не хватает.

#### Оценка результатов:

- 10 баллов – время выполнения задания оказалось меньше чем 30 сек.
- 8-9 баллов – время выполнения задания оказалось в пределах от 31 с до 49 с.
- 6-7 баллов – время выполнения задания составило от 50 сек до 69 сек.
- 4-5 баллов – время выполнения задания заняло от 70 сек до 89 сек.
- 2-3 балла – время выполнения задания оказалось в пределах от 90 с до 109
- 0-1 балл – время выполнения задания заняло до 110 сек и выше.

#### Выводы об уровне развития:

- 10 баллов – очень высокий
- 8-9 баллов – высокий
- 4-7 баллов – средний
- 2-3 балла – низкий
- 0-1 балл очень низкий

Рис.5. Стимульный материал к методике «Кому чего не достает?»



## Методика «Раздели на группы»

Цель данной методики – оценка образно-логического мышления ребенка, рассчитан на детей в возрасте от 5 до 7 лет. Ему показывают картинку, изображенную на рис 6, 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 мин.

### Оценка результатов:

10 баллов – ребенок выделил все группы фигур за время меньше чем 2 мин. Эти группы фигур следующие треугольники, круги, квадраты, ромбы, красные фигуры (на рис они черного цвета), синие фигуры (заштрихованы в линейку), желтые фигуры (в клеточку), большие фигуры, малые фигуры

Замечание. Одна и та же фигура при классификации может войти в несколько разных групп

8-9 баллов – ребенок выделил все группы фигур за время от 2,0 до 2,5 мин  
6-7 баллов – ребенок выделил все группы фигур за время от 2,5 до 3,0 мин  
4-5 баллов – за время 3 мин ребенок сумел назвать только от 5 до 7 групп фигур  
2-3 балла – за время 3 мин ребенок сумел выделить только от 2 до 3 групп фигур  
0-1 балл – за время 3 мин ребенок сумел выделить не более одной группы фигур

### Выводы об уровне развития:

10 баллов – очень высокий  
8-9 баллов – высокий  
4-7 баллов – средний  
2-3 балла – низкий  
0-1 балл – очень низкий

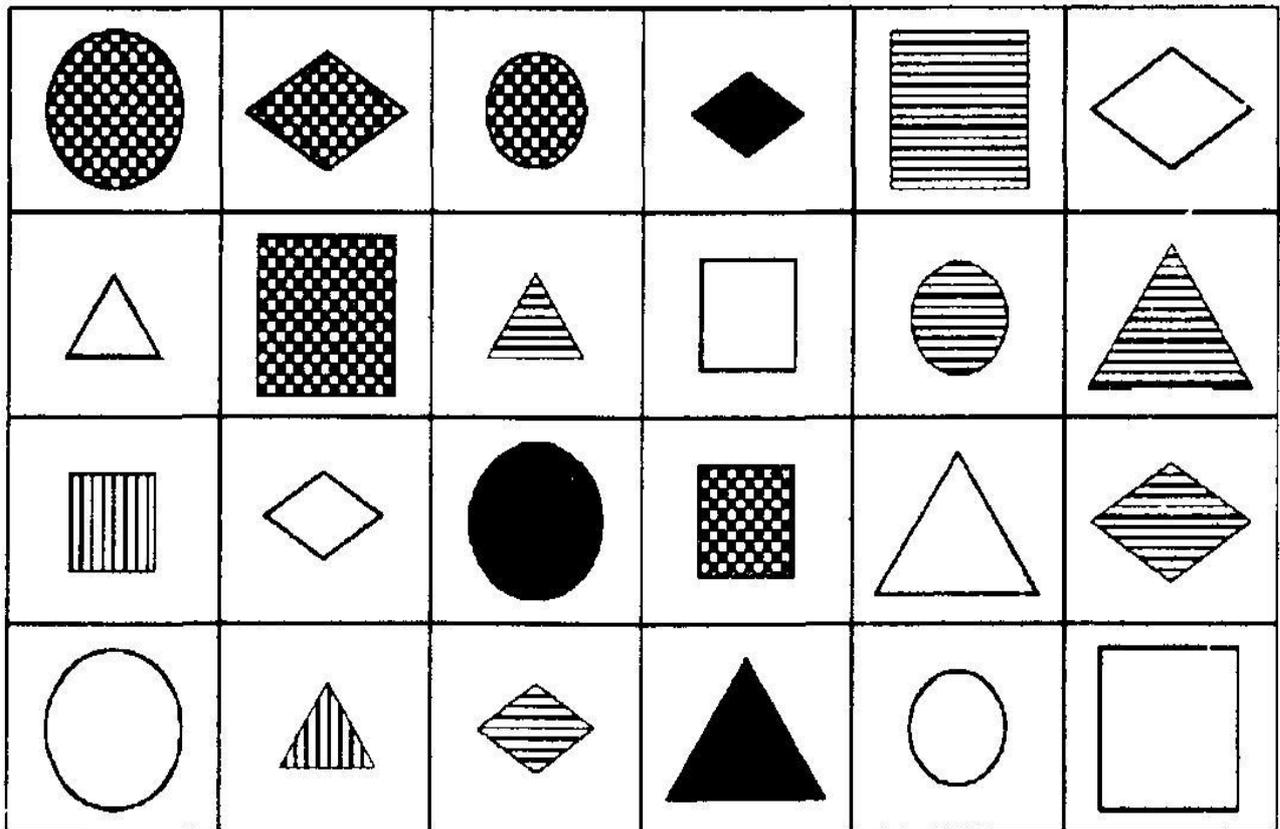


Рис.6. Стимульный материал к методике «Раздели на группы»

После диагностирования ребенка по выше приведенным методикам рассчитывается средний арифметический балл и выявляется уровень развития логического мышления

**Ожидаемые результаты:**

Развитие у детей старшего дошкольного возраста их интеллектуально – творческих способностей через освоение логико-математических представлений (свойства, отношения, связи, зависимости) и способы познания (сравнение, упорядочивание, группировка, сериация, классификация). Ребенок владеет основными логическими операциями. Умеет мысленно устанавливать сходства и различия предметов по существенным признакам. Способен объединять и распределять предметы по группам. Свободно оперирует обобщающими понятиями. Умеет мысленно делить целое на части и из частей формировать целое, устанавливая между ними связь. Ребенок находит закономерности в явлениях, умеет их описывать. Может при помощи суждений делать умозаключения. Способен ориентироваться в пространстве и на листе бумаги. У ребенка достаточно большой словарный запас, широкий спектр бытовых знаний. Он наблюдателен, внимателен, усидчив, заинтересован в результатах своей работы. Владеет навыками сотрудничества, умеет работать в паре и микрогруппе.

Итоговая таблица исследования логического мышления детей старшей группы  
(первичная диагностика)

Диагностируемые умения	высокий	средний	низкий
Овладение операциями анализа и синтеза	0%	17%	83%
Умение детей запоминать, воспроизводить усвоенный материал, доказывать, рассуждать.	0%	17%	83%
Умение ориентироваться в пространстве, различать право - лево, верх и низ.	10%	20%	70%
Овладение операциями сравнения и обобщения: Сравнение по величине.	0%	10%	90%
Сравнение по форме.	24%	33%	43%
Сравнение по количеству.	21%	32%	47%
Установление логических связей и закономерностей. Находит закономерности в явлениях, умеет их описывать. Может при помощи суждений делать умозаключения.	10%	33%	57%
Умение детей работать в парах, микрогруппах	10%	33%	57%
<b>Общий уровень развития логического мышления</b>	<b>10%</b>	<b>24%</b>	<b>66%</b>

**Заключение по результатам исследования логического мышления детей:**

Исследование проводилось по методике З.А. Михайловой «Диагностика уровня логического мышления», которая позволяет выявить умения детей владеть следующими логическими операциями: сравнение, анализ, синтез, классификация, группировка предметов по их свойствам, абстрагирование свойств от предмета.

В исследовании участвовали дети группы в количестве 22 человек.

Выводы по результатам исследования логического мышления у детей в детском саду:

1. Недостаточно хорошо умеют выделять свойства объекта, соединять различные элементы в единое целое, сравнивать предметы по величине, по форме, по количеству, слабо могут применить знания и умения в решении проблемно - игровых и практических задач.
2. У них недостаточно хорошо сформированы представления о математических свойствах и закономерностях.
3. Дети плохо умеют классифицировать предметы по их свойствам.
4. Недостаточно хорошо устанавливают логические связи и закономерности.  
Дети этой группы плохо владеют количественными операциями; плохо рассуждают, делают выводы.
5. Дети недостаточно умеют выделять свойства объекта, соединять различные элементы в единое целое, сравнивать предметы по величине, по форме, по пространственным признакам, недостаточно хорошо сформированы представления

о математических свойствах и закономерностях, дети не умеют классифицировать предметы по их свойствам, не могут устанавливать логические связи и закономерности, не могут рассуждать, делать выводы.

Вывод по результатам исследования: высокий уровень развития логического мышления у детей группы – 2 (10%); средний уровень развития логического мышления у детей группы – 5 (24%), низкий уровень развития логического мышления у детей группы – 15 (66%).

### Итоговая таблица исследования логического мышления детей старшей группы (вторичная диагностика)

Диагностируемые умения	высокий	средний	низкий
Овладение операциями анализа и синтеза	%	%	%
Умение детей запоминать, воспроизводить усвоенный материал, доказывать, рассуждать.	%	%	%
Умение ориентироваться в пространстве, различать право - лево, верх и низ.	%	%	%
Овладение операциями сравнения и обобщения: Сравнение по величине.	%	%	%
Сравнение по форме.	%	%	%
Сравнение по количеству.	%	%	%
Установление логических связей и закономерностей. Ребенок находит закономерности в явлениях, умеет их описывать. Может при помощи суждений делать умозаключения.	%	%	%
Умение детей работать в парах, микрогруппах	%	%	%
Общий уровень развития логического мышления	%	%	%

Заключение по результатам исследования логического мышления детей.

Исследование проводилось по методике З.А. Михайловой «Диагностика уровня логического мышления», которая позволяет выявить умения детей владеть следующими логическими операциями: сравнение, анализ, синтез, таких умственных операций, как классификация, группировка предметов по их свойствам, абстрагирование свойств от предмета. В исследовании участвовали дети группы в количестве 22 человек.

Выводы по результатам исследования логического мышления у детей в детском саду:

1. Достаточно хорошо умеют выделять свойства объекта, соединять различные элементы в единое целое, сравнивать предметы по величине, по форме, по количеству, по пространственным признакам.
2. У них достаточно хорошо сформированы представления о математических свойствах и закономерностях.
3. Достаточно хорошо устанавливают логические связи и закономерности.
4. Дети этой группы плохо сравнивают предметы по пространственным признакам, плохо умеют классифицировать предметы по их свойствам и плохо рассуждают, делают выводы.

5. Дети достаточно хорошо умеют выделять свойства объекта, соединять различные элементы в единое целое, сравнивать предметы по величине, по форме, по количеству, дети достаточно хорошо сравнивают предметы по пространственным признакам; устанавливают логические связи, закономерности, умеют рассуждать, делать выводы.

Вывод по результатам исследования: высокий уровень развития логического мышления у детей старшего дошкольного возраста – 6 (27%), средний уровень – 13 (59%), низкий уровень – 1(5%)

### **Критерии диагностики логического мышления детей старшего дошкольного возраста**

- Умение детей сравнивать, классифицировать, обобщать, систематизировать предметы окружающей действительности.
- Умение ориентироваться в пространстве, различать право - лево, верх и низ.
- Умение детей запоминать, воспроизводить усвоенный материал, доказывать, рассуждать.

Умение детей работать в парах, микрогруппах; проявление доброжелательного отношения к сверстнику, умение его выслушать, помочь при необходимости.

Оценка уровня развития логического мышления старших дошкольников:

**Высокий уровень:** Ребенок владеет основными логическими операциями. Умеет мысленно устанавливать сходства и различия предметов по существенным признакам. Способен объединять и распределять предметы по группам. Свободно оперирует обобщающими понятиями. Умеет мысленно делить целое на части и из частей формировать целое, устанавливая между ними связь. Ребенок находит закономерности в явлениях, умеет их описывать. Может при помощи суждений делать умозаключения. Способен ориентироваться в пространстве и на листе бумаги. У ребенка достаточно большой словарный запас, широкий спектр бытовых знаний. Он наблюдателен, внимателен, усидчив, заинтересован в результатах своей работы. Владеет навыками сотрудничества, умеет работать в паре и микрогруппе.

**Средний уровень:** Ребенок владеет такими логическими операциями, как сравнение, обобщение, классификация, систематизация. Умеет мысленно устанавливать сходства и различия предметов, но не всегда видит все их существенные признаки. Умеет объединять предметы в группы, но испытывает трудности в самостоятельном распределении их по группам, т.к. не всегда оперирует обобщающими понятиями. Деление целого на части и наоборот вызывает затруднения, но с помощью взрослого справляется с заданиями. Ребенок не всегда видит закономерности в явлениях, но способен составить описательный рассказ о них. Затрудняется самостоятельно делать умозаключения. Ребенок имеет достаточный словарный запас. Способен ориентироваться в пространстве и на листе бумаги. Ребенок чаще всего внимателен, наблюдателен, но не усидчив. Умеет работать в паре, но испытывает трудности при работе в микрогруппах.

**Низкий уровень:** Ребенок не владеет логическими операциями: сравнение, обобщение, классификация, систематизация. Не может мысленно установить сходство и различие предметов. Не умеет пользоваться обобщающими понятиями. Ребенок имеет небольшой словарный запас, не внимателен, ему не хватает усидчивости.

Для диагностики использованы развивающие задания игр:

- «Отгадай-ка»
- «Умникам и умницам»
- игра на классификацию «Назови одним словом».

## Уровни и критерии сформированности у детей операций логического мышления

Уровни	Критерии	Баллы				
	Анализ	Синтез	Сравнение	Обобщение	Классификация	
Высокий	За отведенное время (3 мин) ребенок заметил все 7 нелепиц и успел объяснить 5-7 нелепиц, как должно быть на самом деле	За отведенное время ребенок правильно назвал и связал все картинки с временем года, назвав 6-10 признаков	За отведенное время (3 мин) нашел 12-15 отличий, назвал и показал	Ребенок решил поставленную задачу за время от 1 до 1,5 мин, назвав лишний предмет на всех картинках и правильно объяснив, почему он и являются лишними	Ребенок выделил все группы фигур за время до 2,5 мин	8-10
Средний	Ребенок заметил и отметил все имеющиеся нелепицы, но 4-6 нелепиц не успел объяснить и сказать, как должно быть на самом деле	Ребенок правильно определил на всех картинках времена года, но указал только 1-5 признаков, подтверждающих его мнение	За отведенное время нашел 8-10 отличий	Ребенок справился с задачей от 1,5 до 2,5 мин	Ребенок выделил 7-9 групп фигур за время от 2,5 до 3 мин	5-7
Низкий	За отведенное время ребенок успел обнаружить меньше 4 нелепиц, не объяснив ни одной	Ребенок правильно определил времена года меньше, чем на 3-х картинках и не назвал ни одного признака	За отведенное время нашел меньше, чем 8 отличий	Ребенок решил задачу за время более 3 мин, или вовсе не справился	За время 3 мин выделил меньше чем 5 групп фигур	0-4

**Занимательный материал для детей****Задачи-шутки для детей старшего дошкольного возраста**

-Как можно одним мешком пшеницы наполнить 2 пустых мешка, таких же, как и мешок, в котором находится пшеница? *(Надо один из пустых мешков вложить в другой, а затем насыпать в него пшеницу).*

У бабушки Даши есть внучка Маша, кот Пушок, собака Дружок. Сколько у бабушки внуков? *(Одна внучка Маша)*

У стены стоит кадушка, а в кадушке той – лягушка. Если б было 7 кадушек, сколько было бы лягушек? *(Возможно, ни одной)*

- Мельник пришел на мельницу. В каждом углу он увидел по 3 мешка, на каждом мешке сидело по 3 кошки, каждая кошка имела 3 котят. Сколько ног было на мельнице?

*(Две ноги. У кошек – лапы)*

- Над рекой летели птицы: голубь, щука, 2 синицы, 2 стрижа и 5 угрей. Сколько птиц? Ответь скорей!

- Если курица стоит на одной ноге, то она весит 2 кг. Сколько будет весить курица, если будет, стоять на 2 ногах? *(2 кг)*

У трех братьев по одной сестре. Сколько всего детей в семье? *(Четверо)*

- Надо разделить 5 яблок между 5 девочками так, чтобы одно яблоко осталось в корзине. *(Одна должна взять яблоко вместе с корзиной)*

- Росло 4 березы. На каждой березе по 4 большие ветки. На каждой большой ветке по 4 маленькие. На каждой маленькой ветке - по 4 яблока. Сколько всего яблок? *(Ни одного. На березах яблоки не растут)*

- Что едят крокодилы на Северном полюсе? *(На Северном полюсе нет крокодилов)*

- Кто быстрее долетит до цветка: бабочка или гусеница? *(Гусеница не умеет летать)*

- Наступил долгожданный январь. Сначала зацвела яблоня, потом три сливы. Сколько деревьев зацвело? *(Нисколько. В январе деревья не цветут)*

- Что произойдет с белым платком, если его опустить в Черное море? *(Он станет мокрым)*

- Один ослик вез 10 кг сахара, а другой – 10 кг ваты. У кого груз тяжелее? *(Груз одинаковый)*

В вазе три ромашки и два тюльпана. Сколько всего ромашек в вазе? *(Три ромашки)*

- На груше выросло пять яблок, а на елке - только два. Сколько всего яблок выросло? *(Ни одного. На этих деревьях яблоки не растут)*

- 4 мышки грызли корку сыра. Подкралась кошка и схватила 1 мышку. Сколько мышек продолжало грызть корку сыра? *(Ни одной, все мышки разбежались)*

## Логические загадки для детей дошкольного возраста

- 4 крыла, а не бабочка. Крыльями машет, а ни с места. Что это такое?  
(*Ветряная мельница*)
- Имеет 4 зуба. Каждый день появляется за столом, а ничего не ест. Что это?  
(*Вилка*)
- Дом без окон и дверей. В нем 6 кругленьких детей, в темноте проводят дни... Угадайте, кто они? (*Горошины в стручке*)
- Для 5 мальчиков пятеро чуланчиков, а выход один. Что это? (*Перчатка*)
- 1 ствол, много ветвей, а на веточках много гостей. (*Дерево*)
- Кто становится выше, когда садится? (*Собака*)
- Что становится легче, когда его надувают? (*Резиновый шарик*)
- 3 брата по одной дорожке бегут. 1 впереди, а 2 – позади: эти 2 бегут, но никак переднего догнать не могут. (*Колеса детского велосипеда*)
- Всегда шагаем мы вдвоем, похожие как братья. Мы за обедом – под столом, а ночью под кроватью. (*Тапочки*)
- У него 4 лапки, лапки – цап-царапки, пара чутких ушей, он – гроза для мышей. (*Кот*) На четырех ногах стою, ходит же всюю не могу. (*Стол*)
- Возле елок из иголок летним днем построен дом. За травой не виден он, а жильцов в нем – миллион. (*Муравейник*)
- Этот конь не ест овца, вместо ног – колеса. Сядь верхом да мчись на нем, только лучше правь рулем. (*Велосипед*)
- Один сторож, много веток: все по горнице гуляют, сор повсюду подбирают. (*Веник*)
- На 2 пальца меня надевают и что нужно мною разрезают. (*Ножницы*)
- Работать примется одна – другая ей тотчас поможет, и даже вымыться одна без помощи другой не может. (*Руки*)
- Рядышком двое стоят, направо, налево глядят. Только друг друга совсем им не видно, это, должно быть, им очень обидно. (*Глаза*)
- Спинка, доска и 4 ноги – что я задумал, скорей назови. (*Стул*)
- Как только с места тронусь я, так четверо начнут кружиться (*Телега*)
- 4 брата по улицам бродят, один другого не обгоняет, один от другого не отстает. (*Колеса автомобиля*)
- Один льет, другой пьет, а третий зеленеет, да растет. (*Дождь, земля, трава*)
- Вверху зелено, внизу красно, в землю росло. (*Морковь*)
- Восемь ног, как восемь рук, вышивают шелком круг. Мастер в шелке знает толк. Покупайте, мухи, шелк. (*Паук*)
- 5 братьев: годами равные, ростом разные. (*Пальцы*)
- У двух матерей по 5 сыновей. (*Пальцы*)
- 5 братьев - всем одно имя. (*Пальцы*)

## Занимательные задачи для детей дошкольного возраста

- Два числа – 1 и 3, быстро их сложите и ответ скажите.
- На дереве сидят 4 птицы: 2 воробья, остальные вороны. Сколько ворон?
- Купил на одну копейку, заплатил 2 копейки. Сколько дадут сдачу?
- На столе лежало 4 яблока. Одно из них разрезали пополам и положили на стол. Сколько яблок на столе? (4)
- Кто в твоей семье самый старший? Кто самый низкий? Кто выше, отец или мать?
- Кто старше тебя? Кто выше тебя, но ниже мамы?
- Как разрезать квадрат, чтобы из полученных частей можно было сложить 2 новых квадрата?
- Ты да я да мы с тобой. Сколько нас всего? (*Двое*)
- Как с помощью только одной палочки образовать на столе треугольник? (*Положить ее на угол стола*)
- Сколько орешков в пустом стакане? (*Нисколько. Он пустой*)
- На столе лежат в ряд 3 палочки. Как сделать среднюю крайней, не трогая, ее? (*Переложить крайнюю*)
- Как с помощью 2 палочек образовать на столе квадрат? (*Положить их в угол стола*)
- Тройка лошадей пробежала 5 км. По сколько километров пробежала каждая лошадь? (*По 5 км*)
- Может ли дождь идти 2 дня подряд? (*Не может. Ночь разделяет дни*)
- Одного человека спросили, сколько у него детей. Ответ был такой; "У меня 6 сыновей, а у каждого есть родная сестра". (7)
- У какой фигуры нет ни начала, ни конца? (*У кольца*)
- Андрей ссыпал вместе три кучки песка, а потом высыпал туда еще одну. Сколько стало кучек песка? (*Одна большая кучка*)
- Как в решете воду принести? (*Заморозив ее*)
- В море плавало 9 пароходов. Два парохода пристали к пристани. Сколько пароходов в море? (*Девять пароходов*)
- В пруду плавало семь уток. Три из них нырнули. Сколько уток осталось в пруду? (*Семь. Четыре плавают, а три под водой*)
- Дети лепили снеговика. После этого на батарее сохли шесть варежек. Сколько детей лепили снеговика? (*Трое*)
- Бабушка связала на зиму внукам шарфы и варежки. Всего она связала три шарфа и шесть варежек. Сколько внуков у бабушки? (*Трое внуков*)

### Задачи в стихотворной форме:

Ежик по лесу шел,  
На обед грибы нашел:  
Два – под березой,  
Один – у осины.  
Сколько их будет  
В плетеной корзине?

Под кустами у реки  
Жили майские жуки:  
Дочка, сын, отец и мать.  
Кто их может сосчитать?

Ну-ка, сколько всех ребят  
На горе катается?  
Трое в саночках сидят,  
Один дожидается.

Три цыпленка стоят,  
На скорлупки глядят,  
Два яичка в гнезде  
У наседки лежат.  
У Сосчитай поверней,  
У Отвечай поскорей:  
Сколько будет цыплят  
У наседки моей?

Дарит бабушка-лисица  
Трем внучатам рукавицы:  
«Это вам на зиму, внуки,  
Рукавичек по две штуки.  
Берегите, не теряйте».  
Сколько всех, пересчитайте!

Расставил Андрюшка  
В два ряда игрушки.  
ВРядом с мартышкой –  
Плюшевый мишка.  
Вместе с лисой –  
Зайка косой.  
Следом за ними –  
Еж и лягушка.

Сколько игрушек  
Расставил Андрюшка.

Сидят рыбаки,  
Стерегут поплавки.  
Рыбак Евсей –  
Четырех карасей.  
Сколько рыб рыбаки  
Натаскали из реки?

Рада Аленка –  
Нашла два масленка!  
Да четыре в корзинке!  
Сколько грибов на картинке?  
Шесть веселых медвежат  
За малиной в лес спешат.  
Но один малыш устал:  
От товарищей отстал.  
А теперь ответ найди:  
Сколько мишек впереди?

Семь гусей пустились в путь,  
Два решили отдохнуть.  
Сколько их под облаками?  
Сосчитайте, дети, сами?  
Раз зайчонку на обед  
Прискакал дружок-сосед.  
На пенек зайчата сели  
И по пять морковок съели.  
Кто считать, ребята, ловок?  
Сколько съедено морковок?

Посадила мама в печь  
Пироги с капустой печь.  
Для Наташи, Коли, Вовы  
Пироги уже готовы,  
Да еще один пирог  
Кот под лавку уволок.  
Да еще из печки пять  
Маме нужно вынимать.  
Если можешь, помоги –  
Сосчитай-ка пироги!

К серой цапле на урок  
Прилетели семь сорок,  
А из них лишь три сороки  
Приготовили уроки.  
Сколько лодырей-сорок.  
Прилетело на урок?

Подарил утятам ежик  
Восемь кожаных сапожок.  
Кто ответит из ребят,  
Сколько было всех утят?

В снег упал Сережка,  
А за ним Маринка.  
А за ней Алешка,  
А за ним Иринка.  
А потом упал Игнат.  
Сколько было всех ребят?

У куклы пять нарядных платьев.  
Какое нынче надевать ей?  
Есть у меня для платья шерсть,  
Свяжу и платьев будет... (шесть).

- Подогрела чайка чайник,  
Пригласила девять чаек.  
«Приходите все на чай!»  
Сколько чаек, отвечай!

-Мама вышила ковер.  
Посмотри, какой узор.  
Две большие клеточки,  
В каждой по три веточки,  
Села Маша на кровать,  
Хочет ветки сосчитать.  
Да никак не может.  
Кто же ей поможет?

-Яблоки в саду поспели.  
Мы отведать их успели.  
Пять румяных, наливных,  
Три с кислинкой.  
Сколько их?

**Методический материал**  
**«Логико – математические игры для дошкольников»**  
(технологии различных авторов)

На современном этапе воспитания и обучения широко используются логико-математические игры - это игры, в которых смоделированы математические отношения, закономерности, предполагающие выполнение логических операций и действий. В процессе игр дети овладевают мыслительными операциями: анализ, синтез, абстрагирование, сравнение, классификация, обобщение.

Логико – математические игры развивают у детей: самостоятельность, способность автономно, независимо от взрослых решать доступные задачи в разных видах деятельности, а также способность к элементарной творческой и познавательной активности. Также данные игры способствуют развитию психических процессов, создают положительную эмоциональную атмосферу, побуждают детей к обучению, коллективному поиску, активности в преобразовании игровой ситуации.

В настоящее время предлагается множество логико-математических игр различных авторов:

1. Игры на развитие интеллектуальных способностей. (А.З. Зак).
2. Обучающие игры с элементами информатики и моделирования. (А.А. Столяр).
3. Игры на развитие познавательных процессов с элементами моделирования. (Л.А. Венгер, О.М. Дьяченко).
4. Игры на развитие конструктивного и творческого мышления, комбинаторных способностей (Б.П. Никитин, З.А. Михайлова, В.Г. Гоголева).
5. Игры с блоками Дьенеша.
6. Игры с цветными палочками Кюизенера.
7. Игры Воскобовича
8. Игры-головоломки

Логико-математические игры специально разработаны таким образом, чтобы они формировали не только элементарные математические представления, способности, но и определенные, заранее спроектированные логические структуры мышления и умственные действия, необходимые для усвоения в дальнейшем математических знаний и их применение к решению различного рода задач.

Наблюдая за детьми во время непосредственной образовательной деятельности, в самостоятельной игровой деятельности, видно, что они часто отвлекаются, не могут сделать простейшие выводы, быстро устают, а это ведёт к снижению внимания, памяти, а значит, дети плохо усваивают программный материал. В то время, когда дети играют в игры с логико-математическим содержанием, при этом используя в них нетрадиционный материал, они легко и

быстро ориентируются на микро и макро плоскости, без проблем сравнивают предметы, считают. Передо мной встала проблема, как сделать так, чтобы сформировать у детей элементарные математические представления, развить логическое мышление и при этом заставить детей самостоятельно мыслить, а так же доставить им радость от процесса познания.

Поэтому в свою работу по развитию логического мышления я стала включать технологии и методики таких известных авторов, как: Д. Кюизенера, З. Дьенеша В. Воскобовича, В. Кайе, К. Гаттегно, игры-головоломки на выкладывание изображений из геометрических деталей - это Танграм, Пентамиммо..., а также логико-математические игры и пособия, заимствованные из сети интернет и изготовленные мною из бросового и подручного материала.

Благодаря использованию игровых технологий, процесс обучения дошкольников проходит в доступной и привлекательной форме.

**Для того, чтобы способствовать развитию у детей дошкольного возраста логического мышления, необходимо соблюдать ряд условий:**

- работу с детьми следует проводить в системе, связывать мероприятия с работой в повседневной жизни,
- учитывать индивидуальные и физиологические особенности детей,
- использовать разнообразные формы работы (игры, наблюдения, досуги и т. д.)
- творчески и с интересом подходить к организации процесса обучения
- создавать соответствующую развивающую среду и при этом использовать разнообразие и вариативность развивающих игр с математическим содержанием.

Хотелось бы обратить Ваше внимание на следующие авторские методики и разработки, которые я использую в своей работе.

- **Джордж Кюизенер** бельгийский педагог. Одним из его изобретений был набор цветных деревянных палочек (в основу метода легла методика Фридриха Фребеля, немецкого педагога позапрошлого столетия). Кюизенер использовал их при обучении арифметике.

**Плюсы методики Кюизенера:**

- Эта методика универсальна. Ее применение не противоречит никаким другим методиками, а потому она может быть использована как отдельно, так и в сочетании с другими методиками, дополняя их.
- Хотя палочки Кюизенера предназначены непосредственно для обучения математике и объяснения математических концепций, они оказывают дополнительное положительное воздействие на ребенка: развивают мелкую моторику пальцев, пространственное и зрительное восприятие, приучают к порядку.
- Палочки Кюизенера просты и понятны, работу с ними малыши воспринимают как игру.

В каждом из наборов действует правило: чем больше длина палочки, тем больше значение того числа, которое она выражает. Цвета, в которые окрашены палочки, зависят от числовых соотношений, определяемых простыми числами первого десятка натурального ряда чисел. Каждая палочка - это число, выраженное цветом и размером.

Хотелось бы отметить еще одну замечательную методику – **блоки Дьенеша**. Игры этого замечательного венгерского педагога заслуживают самого пристального внимания: они способствуют развитию логического мышления, аналитических способностей, навыков решения логических задач, умения выявлять в объектах разнообразные свойства, называть их, адекватно обозначать их отсутствие, а также удерживать в памяти одно–три свойства одновременно.

Игры с логическими блоками дают первоначальное представление о таких понятиях, как алгоритм и кодирование информации. Они способствуют развитию речи: малыш строит высказывания, используя союзы «и», «или», охотно вступает в речевой контакт со взрослыми.

Логические блоки являются отличными помощниками на физкультурных занятиях, на занятиях по математике, развитию речи, конструированию, изобразительной деятельности (аппликация), а также в сюжетно-ролевых играх. Логические блоки Дьенеша представляют собой игры, составленные на основе комплекта, который состоит из 48 геометрических фигур четырех форм (круги, треугольники, квадраты, прямоугольники); трех цветов (красные, синие и желтые); двух размеров (большие, маленькие); двух объемов (толстые, тонкие). В наборе нет ни одной одинаковой фигуры. Каждая геометрическая фигура характеризуется четырьмя признаками: формой, цветом, размером, толщиной. Вторая составляющая игры – карточки, на которых закодирована информация о геометрической фигуре и ее признаках.

Одни кодовые карточки разделены на две части: первая указывает на то, какую геометрическую фигуру (логический блок) мы ищем; вторая содержит информацию о том, какого цвета эта фигура. На следующих карточках к указанной информации добавляются такие понятия, как величина геометрической фигуры и ее толщина.

С блоками Дьенеша могут играть дети разного возраста: от самых маленьких до начальной (и даже средней) школы.

Еще одна не менее интересная методика по развитию логико-математических представлений у детей – это игры Воскобовича.

- **Игры Воскобовича**

*Немного истории*

Вячеслав Вадимович – изобретатель, который придумал более 50 пособий для развития умственных и творческих способностей ребенка. По профессии он инженер-физик. Но так сложились обстоятельства в родной стране, что молодому отцу Воскобовичу пришлось углубиться в педагогику с головой.

Когда у Вячеслава Владимировича появились дети, он всерьез задумался о их всестороннем развитии. К сожалению, в те годы не было большого выбора среди игр, а те педагоги-новаторы, кто предлагал методику раннего обучения, советовали изготавливать все игры из подручных материалов. Вдохновившись работами Зайцева и Никитина, Воскобович решил создать что-то совершенно новое, что было бы интересно не только его детям, но и их сверстникам.

Пусть у Вячеслава Воскобовича не было педагогического образования, но интуиция в выборе методов для воспитания своих детей, открыла перед ним двери настоящего педагогического творчества. Создавая свою первую игру, он придумал интересную сказку, в ходе которой герои должны вместе с ребятами разгадать загадку новой игры и сделать интересное открытие.

### **Особенности развивающих игр Воскобовича:**

□□ *Игры разработаны исходя из интересов детей.*

Занимаясь с такими игровыми пособиями дети получают истинное удовольствие и открывают для себя всё новые и новые возможности.

□□ *Широкий возрастной диапазон.*

В одну и ту же игру могут играть дети от 2х до 7 лет и старше. Игра начинается с простого манипулирования, а затем усложняется за счет большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений.

□□ *Образность, многофункциональность и универсальность.*

Это самое главное, что отличает игры Воскобовича от других.

Играя только в одну игру, ребенок имеет возможность проявлять свое творчество, всесторонне развиваться и осваивать большое количество образовательных задач (знакомится с цифрами или буквами; цветом или формой; счетом и т.д.).

Игры наполнены ощущением сказки, особого языка, который мы, взрослые, утрачиваем за рациональными словоформами. Сказки - задания, добрые образы такие, как мудрый ворон Метр, храбрый малыш Гео, умная гусениц Фифа, забавный зайчонок Лопушок, сопровождая ребёнка по игре, учат ребёнка не только логике, грамоте, правильной речи, но и человеческим взаимоотношениям.

□□ *Творческий потенциал*

Все игры - свободный полет воображения, которое может вылиться в какое-нибудь открытие. Любая получившаяся фигура, может разжечь воображение малыша до такой степени, на которую мы взрослые, просто не способны.

□□ *Систематизированный по возрастам и образовательным задачам готовый развивающий дидактический материал.*

□□ *Методическое сопровождение.*

Многие игры сопровождаются специальными методическими книгами со сказками, в которых переплетаются различные сюжеты с интеллектуальными заданиями, вопросами и иллюстрациями. Сказки-задания и их добрые герои - мудрый ворон Метр, храбрый малыш Гео, хитрый, но простоватый Всюсь,

забавный Магнолик - сопровождая ребенка по игре, учат его не только математике, чтению, логике, но и человеческим взаимоотношениям.

### **Сказочная огранка**

Методические сказки, которые содержат сюжеты о превращениях и приключениях веселых героев и одновременно логические вопросы, задания и упражнения по моделированию, преобразованию предметов. Эту авторскую игровую технологию Вячеслав Воскобович назвал «Сказочные лабиринты игры». Он предлагает создать развивающую среду Фиолетовый лес.

Фиолетовый лес соответствует всем требованиям, которым должна отвечать развивающая среда по ФГОС. Новый стандарт дошкольного образования делает упор на игровой метод, который и использует Воскобович в своих пособиях и сенсорной среде.

В «Фиолетовом лесу» можно использовать самые разнообразные формы работы: специально организованная деятельность: занятия, решение проблемных заданий, придумывание историй с участием «жителей» леса и детей группы, сочинение загадок, сказок, стихотворений, исследовательская деятельность, проведение математических праздников и досугов и пр.; свободная деятельность детей, связанная с использованием игр В.В. Воскобовича, а также героев сказок.

### **Способы реализации технологии:**

В отношениях "взрослый-ребенок" здесь не предполагается положение взрослого над ребенком, только партнерские отношения. Ребенок окружается непринужденной, веселой, интеллектуально-творческой атмосферой

### **Игры В. Воскобовича можно разделить на:**

- игры, направленные на творческое конструирование;**
- игры на развитие логики и воображения;**
- игры, обучающие чтению;**
- игры на развитие математических способностей.**

Приведу примеры самых известных игр и заданий с ними, которые используются в моей работе:

**«Квадрат Воскобовича»** или **«Игровой квадрат»** бывает 2-х цветным (для детей 2-5 лет) и 4х цветным (для 3-7летних детей)

Это игра на развитие логики и воображения. Косынка, Вечное Оригами, Кленовый листок – все это синонимы Квадрата Воскобовича. Игра представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных с двух сторон на расстоянии 3-5 мм друг от друга на гибкую тканевую основу. С одной стороны «Квадрат» - зеленого и желтого цвета, с другой – синего и красного. «Квадрат» легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях по принципу «оригами» для получения объемных и плоскостных фигур. Потому-то эту игру называют еще «Вечное оригами» или «Квадрат–трансформер».

Решать задачи ребенку помогают мама Трапеция, папа Прямоугольник и дедушка Четырехугольник. Вариантов сложения – 1.000.000 (!).

Игру сопровождает методическая сказка об удивительных превращениях-приключениях квадрата. В ней "Квадрат" оживает и превращается в различные образы: домик, мышку, ежика, котенка, лодку, туфельку, самолетик, конфетку и т.п. Ребенок собирает фигуры по картинкам в альбоме, где показано, как сложить квадрат, и дано художественное изображение того же предмета.

Этот квадрат-головоломка позволяет не только поиграть, развить пространственное воображение и тонкую моторику, но и является материалом, знакомящим с основами геометрии, стереометрии, счетным материалом, основой для моделирования, творчества, которое не имеет ограничений по возрасту.

#### □□«Прозрачный квадрат» или «Нетающие льдинки озера Айс»

Прозрачный квадрат - это головоломка, конструктор и пособие для решения логико-математических задач. Игра состоит из 30 квадратных прозрачных пластинок с геометрическими фигурами: квадрат, прямоугольник, треугольник, трапеция, пятиугольник и шестиугольник. Вся остальная часть пластины прозрачная, за счёт чего при наложении их друг на друга узор меняется. Из этих пластинок можно составлять разные картинки, и даже целые композиции. Играя с пластинками, ребёнок знакомится с такими понятиями, как форма, величина, соотношение целого и части, у него развивается память, внимание, логическое мышление, сенсорные и творческие способности, конструкторские способности, воображение. Эта игра прекрасно развивает образное и пространственное мышление, логику, даёт математические знания и представления о геометрии. Инструкция к игре – это сказочная история об удивительных нетающих льдинках Озера Айс. Вместе с мудрым Вороном Мэтром ребёнок выполнит задания Хранителя Озера Айс и получит в награду волшебные нетающие льдинки, из которых можно сложить множество забавных фигурок. Можно складывать фигурки из альбома, а можно придумывать свои.

Задания в инструкции разделены на три группы (три дня провел Ворон Мэтр на Озере Айс, состязаясь с его хранителем). В первый день Ворон решал задачки на анализ геометрических фигур и соотношение части и целого, во второй день он складывал квадраты из различных частей и самые разные фигурки, а на третий день играл с Хранителем Озера Айс в «Вертикальное домино». В эту игру могут играть в паре и подгруппой. Все пластинки кладутся на середину стола, игроки по очереди берут по одной пластинке и строят из них квадрат (если пластинка не подходит она кладется рядом и дает начало новому квадрату). Тот, кто достраивает квадрат до целого – забирает его себе и получает столько очков – сколько частей в квадрате. Выигрывает тот, у кого больше пластинок (или очков).

## □□«Прозрачная цифра»

«Прозрачная цифра» - необычная игра, которая способствует развитию математических представлений и понятий о пространственных отношениях; структуре цифр и букв, как знаков.

С ней ребенок познакомится с такими свойствами предметов, как гибкость и прозрачность; поймет, как классифицировать предметы по определенным признакам; научится сортировать пластинки по цвету, количеству, расположению полосок; усвоит, что один и тот же образ может быть воспроизведен различными способами; сможет составлять знаки и фигуры по образцу и по памяти.

Игра способствует развитию внимания, памяти, логического мышления. Составляя из пластинок цифры, буквы и самые разные фигуры, ребенок будет развивать воображение и творческие способности, мелкую моторику рук и речь.

Игра состоит из 24 прозрачных пластинок с элементами «электронной восьмерки» четырех основных цветов: красного, синего, желтого и зеленого и 10 картонных карточек-трафаретов. Размер прозрачных карточек – 5\*8 см. Элементы цифр на картонных и прозрачных карточках – одинакового размера. Основная суть игры в том, что, накладывая прозрачные карточки друг на друга или на трафареты, можно составлять различные знаки и фигуры. Причем, составлять их можно самыми разными способами – одну и ту же цифру можно сложить и из двух и из четырех пластинок. Необходимо соблюдать лишь одно правило – цветные полоски должны накладываться только на не закрашенные, иначе игра теряет смысл. На первоначальном этапе можно использовать трафареты, как подсказку, в дальнейшем знаки рекомендуется собирать по памяти.

Помните, как в детстве учились писать почтовый индекс? Теперь его можно не только написать, но и собрать необычным и интересным способом!

Из полосок еще можно конструировать еще и буквы, и предметные силуэты (как из альбома, так и собственные, фантазийные).

## □□«Игровизор»

Что он из себя представляет? Это блокнот размера А4 из двух скреплённых листов. Нижний лист картонный, верхний - из прозрачного пластика. Под пластиковый слой подкладываются листы с развивающими заданиями, на нём ребёнок маркером на водной основе выполняет различные задания, которые затем легко удаляются.

В своей работе я использую аналог этой замечательной игры –тренажера, которую назвала «Необычный экран» (идею подсмотрела в интернете). За основу я взяла обыкновенные прозрачные уголки для бумаги. Вставляя любые черно-белые и цветные графические задания, можно рисовать маркером на водной основе, раскрашивать, штриховать и не бояться ошибки. Ошибка легко стирается салфеткой. С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач.

**На что следует обратить внимание во время занятий с детьми по играм Воскобовича:**

- **Подготовка.**

Перед тем как предлагать игру детям, ознакомьтесь с методическими рекомендациями и самой игрой.

- **Речь.**

В основном дети работают руками и мало говорят. Во время занятий расспрашивайте детей, что они делают, почему выбрали именно эту фигуру, а не другую, просите пересказать сказочное задание или придумать свой сюжет.

- **Статичность.**

Занимаясь с игровыми материалами, ребенок чаще всего находится в одной и той же сидячей позе. Необходимо учитывать возрастные особенности детей и вовремя отвлекать их от слишком долгого сидения.

- **Усидчивость.**

Для игры с пособиями Воскобовича требуется усидчивость, а это не каждому малышу по душе и по силам.

Еще бы хотелось обратить ваше внимание на игровые пособия российского изобретателя, инженера-физика **Виктора Августовича Кайе**.

***Немного истории***

Виктор Кайе - инженер-техник, поэт, бард, да к тому же еще изобретатель. В его авторской коллекции более 1000 игр и игрушек, сделанных своими руками. Беда в том, что большинство его изобретений, не найдя массового покупателя, так и остаются в единичных экземплярах.

Рождение второго сына послужило для Виктора Кайе своеобразным катализатором. Большинство советских игрушек будущий изобретатель “испытал” еще на старшем, и с появлением второго ребенка захотелось чего-то новенького, оригинального. Так, в 1979 году двухлетний Алексей получил в подарок от папы игрушечную ракетную установку. И Виктор Августович просто-таки с головой погрузился в новое увлечение. К 1984 году он получил уже 11 авторских свидетельств, а в 1987 стал лауреатом конкурса научно-технического творчества молодежи.

***Развивающие методики и технологии В. Кайе решают следующие задачи:***

- формируют творческое объёмно – пространственное и ассоциативное мышление, сенсомоторные координации;
- формируют и развивают восприятие, концентрацию внимания, памяти, воображения; оказывают стимулирующее влияние на развитие речи; тренируют тонкие движения пальцев; развивают умения сравнивать, сопоставлять, анализировать, моделировать цвета и предметы;
- развивают фантазию, воображение, глазомер, архитектурно – художественный вкус, творческое начало, индивидуальность в сочетании с умением работать в коллективе сверстников;

- формируют исследовательское поведение, поисковую деятельность и такие волевые качества, как аккуратность, сосредоточенность, усидчивость, терпение. Игры В.А. Кайе относятся к особому виду детских самостоятельных игр – «игр экспериментирования» и представляют собой целую развивающую систему. Самая главная особенность его игр – это многофункциональность (сочетают в себе пасьянсы, плоские трансформеры, графические конструкторы и супердомино) и вариативность: игра может легко видоизменяться, что позволяет развивать у детей гибкость ума.

**Вот некоторые из них:**

- «Ромбики Кайе»
- «Дуги Кайе» и «Колечки Кайе»
- «Радужный (речной, лесной, солнечный ) лабиринт»
- «Трикубики»
- строительный набор «СтройКайе»
- мозаики «Насыпные шарики»
- волчки (пластмассовые, деревянные, расписные);
- «Зелёные поляны», «Мосты и берега»
- Развивающая предметно – игровая система «Соты Кайе»

Хочу остановиться подробнее на игре, которую я активно использую в своей работе. Это развивающая предметно-игровая система «Соты Кайе».

□ □ **Развивающая предметно – игровая система «Соты Кайе»** служит для индивидуальной или коллективной игры в возрасте от 3 до 11 лет.

Набор состоит из 84 объёмных элементов. Элемент имеет форму шестигранника. На лицевой стороне - мозаичный рисунок, обратная сторона однотонная.

Многофункциональность:

- В качестве графического конструктора для создания фигур, из частей рисунков на элементах.
- В качестве графического трансформера для изменения полученных фигур.
- В качестве плоской мозаики.
- Для игры в домино.
- Для конструирования и экспериментирования.

Возможности элементов:

- элемент можно свободно перемещать по горизонтальной плоскости;
- элемент можно установить в угол, образованный другими элементами;
- изменять рисунок за счёт поворота элементов;
- создание композиций больших размеров.

Занятия и игры Кайе способствуют осмысленному восприятию внешнего мира, ориентации на плоскости, и в пространстве, развитию чувства гармонии пропорции, симметрии и асимметрии, формы и красоты. Занятия способствуют формированию и развитию компенсаторных фондов, которые всегда имеют место в развитии ребёнка с наличием дефекта, благотворно влияют на

психоэмоциональное состояние, снимают эмоциональное напряжение, оказывают стимулирующее влияние на развитие речи.

В процессе применения данной игры, я решила немного расширить его возможности. Мною было изготовлен ее напольный вариант. В процессе игры с этим вариантом, дети не находятся в одном положении, а постоянно находятся в движении, выкладывая изображение на ковре.

□□Еще одно игровое пособие - *Математический планшет*

#### **Что такое математический планшет?**

Эта классическая дидактическая игра известна еще с 50-х годов XX века. Ее прототип под названием Geoboard («геометрическая доска») изобрел египетский педагог Калев Гаттегно. Вариациями «Геоборда» являются также "Геоконт" Воскобовича и планшет "Геометрик".

Математический планшет представляет собой резиночный конструктор. На квадратном поле расположено 25 штырьков (5 рядов и 5 столбцов). На них натягиваются цветные резиночки, и на поле возникают всевозможные силуэтные изображения - от букв и цифр до сюжетных картинок. Можно дополнить линии геометрическими фигурами - и эти изображения станут еще более разнообразными и яркими.

#### **Что входит в набор:**

- квадратный планшет с 25 штырьками
- комплект цветных геометрических фигур (2 квадрата, 2 треугольника, 2 круга)
- комплект цветных резинок
- книжка с заданиями

#### **Что развивает математический планшет?**

Несмотря на свое «математическое» название, это пособие универсально. Занятия с ним тренируют различные виды мышления: не только логическое и пространственное, но также образное и творческое. Во время работы со сказками, стихами, загадками активно развивается речь. Решение разного вида задач формирует познавательные способности ребенка. Нацепляя резиночки на штырьки, ребенок совершенствует мелкую моторику рук. А если он делает это еще и по координатам, то улучшает внимание.

#### **С чего начать:**

Сначала нужно дать ребёнку планшет, посчитать штырьки, а потом, взяв, резиночки, (небольшое количество) показать, как натягивать резинки на штырьки. Тут вы должны запомнить сами и постоянно об этом напоминать ребёнку, что сначала цепляем резиночку за штырёк, а потом тянем снизу вверх или слева направо. В процессе игры можно практиковать счёт: сколько штырьков внутри фигуры, сколько по периметру.

#### **Варианты игр:**

□□С детьми 3-5 лет:

- Изображаем с помощью линий знакомые предметы и явления (например, дождик, солнышко, кораблик).

- «Оживляем» геометрические фигуры: так, квадрат превращается в домик, треугольник - в вазу с цветами.
- Отгадываем загадки - а отгадки ребенок «рисует» резиночками на планшете. Таким же образом иллюстрируем сказки, стихи, песенки. Подобные задания отлично развивают не только фантазию, но и речь.
- Также в этом возрасте важно научить ребенка «читать» схему и воспроизводить картинку по уже готовой схеме (например, выкладывать резинками цифры и буквы).

#### □□С детьми 6-7лет:

- Сочиняем сказку в картинках. В этой игре участвует сразу несколько ребят: каждый создает на планшете свою сцену, а затем все объединяются и рассказывают историю целиком.
- Знакомимся с понятием «система координат». Можно пронумеровать ряды и столбцы штырьков: от 1 до 5 и от А до Д. Соответственно, точки поля имеют координаты А1, Б3, Г2 и так далее.
- Проводим слуховые диктанты. Вы задаете ребенку координаты, а он по ним создает изображение.

В своей работе по применению логико-математических игр мною были найдены в сети интернет множество интересных пособий фабричного производства, а также изготовленных из бросового материала, и некоторые из них я применила в своей практике, немного видоизменив.

#### □□Палочки Гранна

Данная игра является вариантом хорошо нам известных счетных палочек.

Игра является аналогом польской игры фирмы Granna «Палочки» и является прекрасным дидактическим, строительным и художественным материалом. В мой набор данного пособия входит 48 палочек (по 12 цветов красного, желтого, зеленого и синего цветов), изготовленных из ПВХ, размером (12x1,5см). В комплект входит 16 ярких схем-картинок размером А5. Карточки разделены по цветам, обозначая уровень сложности: светло-розовый цвет карточек - самый простой, для малышей, светло-голубой - посложнее, светло-желтый - самый сложный.

Играть с палочками можно и с малышами, и с детками более старшего дошкольного возраста. Игра состоит в том, чтобы из палочек сложить фигуры указанные на картинках или придуманные самими детьми.

С помощью этих палочек, ребята научились собирать разные картинки, как рисунок, которые, самостоятельно, придумали, закрепляли навыки счета и состав чисел, с детьми подготовительной к школе группы мы выкладывали буквы, собирали фантастических животных и многое другое.

***Игры с палочками способствуют развитию у детей дошкольного возраста*** креативного, логического, наглядно-образного мышления; развивают внимание, мелкую моторику. Развивают навыки счета. Формируют начальные представления о геометрии.

### □□ **Конструктор «Велькрош»** (автор Олеся Жукова)

Этот простой в изготовлении и применении конструктор предназначен для дошкольников от 2 до 7 лет. Для изготовления конструктора мне понадобилась только застежка-липучка, называемая также «велкро», шириной 2 см. и ножницы. Чтобы конструктор был нарядным и интересным, я приобрела липучку 5-7 разных цветов, выбирая самые яркие и красивые.

Как и любая развивающая игрушка, этот конструктор принесет пользу, только если правильно с ним заниматься и показав ребенку все его интересные возможности.

Я показывала детям приемы, с помощью которых полоски могут изменять свою форму и соединяться друг с другом. Так детали с разной поверхностью можно соединять разными способами: внахлест под разными углами, концами в линию, в кольцо или в «лодочку», сторонами в широкую полоску, по всей длине со сдвигом (что позволяет получать детали разной длины с разными по типу сопряжения кончиками, или замкнуть одну деталь на поверхности другой в круглое кольцо.

Только после того, как дети научились повторять собранные мною модели и освоили разнообразные приемы конструирования, я стала давать задания на словах, например, сделай зайчика или сделай ракету, побуждая ребенка использовать полученные навыки, память и фантазию.

Возможности «Велькрошки», несмотря на простоту, достаточно разнообразны, чтобы изображать растения, животных, предметы, архитектурные сооружения и многое другое.

### □□ **Вязаный конструктор «Фантазия»**

Пособие включает набор вязаных полосок длиной 10 см и шириной 2, 5 см, по 10 шт. каждого из представленных цветов в пособии, с одной стороны полосы - пришита пуговица, с другой - находится петля, в набор входят карточки-схемы. Пособие дополнено полосками из фетра, длиной 10 см и шириной 2,5 см. Пособие предназначено для детей 2-7 лет.

#### ***Цель:***

- развитие тактильных ощущений, мелкой моторики;
- развитие психических процессов;
- изучение и закрепление знаний основных цветов;
- формирование умения создавать различные модели по образцу, по словесной инструкции воспитателя, по собственному замыслу;
- развитие умения самостоятельно решать поставленные задачи;
- совершенствование навыков количественного и порядкового счёта;
- уточнение (или знакомство) знаний о геометрических фигурах, букв и цифр;
- развитие свободного общения с взрослыми и детьми;
- развитие фантазии и творческих способностей.

Успешно применив данное пособие на практике, я пришла к выводу, что его можно дополнить полосками из фетра, такой же длины и ширины. В итоге, функциональные возможности моего пособия увеличились.

Пособие простое и понятное. Оставляет много простора для детской фантазии!

#### □□ **Дидактическое пособие «Геометрика»**

Представляет собой набор разноцветных, одинаковых по размеру, но разных по цвету, геометрических фигур (квадраты, треугольники, круги), а также фигуры прямоугольной формы, разного цвета с делениями для вставки друг в друга, карточки-образцы.

***Пособие позволяет сформировать:***

- способность к логическим операциям (анализ, синтез, сравнение)
- представление о геометрических фигурах, цвете;

***развивать:***

- наблюдательность,
- творческое воображение,
- мелкую моторику пальцев рук

***С помощью данного пособия дети в игровой форме смогут овладеть:***

- умениями плоскостного конструирования;
- умениями классификации геометрических фигур по цвету, форме;
- умением ориентироваться в пространстве и на плоскости;
- умениями выделения сходства и различия между геометрическими фигурами;
- умениями конструирования по схеме-образцу и по собственному замыслу.

#### □□ **Пентамино**

Пентамино - очень популярная логическая игра. Запатентовал головоломку «Pentomino» Соломон Вольф Голомб, житель Балтимора, математик и инженер, профессор университета Южная Калифорния.

Пентамино – это популярная логическая головоломка для детей и взрослых. Игра состоит из 12 плоских фигур. Все фигуры состоят из 5 квадратов. Каждый элемент обозначает латинскую букву, форму которой он напоминает. Многие уже давно знакомы с этой головоломкой по игре тетрис, которая основана на идее пентамино.

Из элементов головоломки складываются симметричные узоры, буквы, цифры, животные. Одной из самых распространенных задач пентамино - сложить прямоугольник из всех фигур. При этом фигуры не должны накладываться друг на друга и не должно быть пустот.

Пентамино развивает абстрактное мышление, воображение, воспитывает настойчивость и терпение, учит определять, создавать, анализировать. В пентамино фантазия может творить чудеса: из непонятных разной формы фигур может возникнуть фигура собаки, машины, дерева.

Ребенку 5-6 лет можно дать задание выложить фигуру по образцу или придумать самому. В результате получится плоскостное силуэтное изображение

- схематичное, но понятное по основным характерным признакам предмета, пропорциональному соотношению частей, по форме.

Малышу можно показать, как сложить прямоугольник. Обратите внимание ребенка на то, как фигуры лежат, нечаянно поломайте прямоугольник, попросите ребенка повторить. Также научите складывать по образцу, как мозаику.

Игру Пентамино можно изготовить самим. Для этого необходима бумага высокой плотности (или белый немелованный картон) и цветной принтер. Выбрала размер исходного квадрата для фигур (например, 2x2 см.). С помощью графического редактора Adobe Photoshop нарисовала элементы игры. И все, распечатала, заламинировала и вырезала. Изготовила аналогично схемы и задания к игре. Схемы распечатала на цветном принтере.

### □□Игра-шнуровка «Умные фигуры»

Идею развивающей игры - шнуровки много лет назад придумала и воплотила в жизнь Монтессори Мария, автор популярной развивающей методики, названной в честь ее имени методикой Монтессори. С тех пор занимательные игры шнуровки пользуются популярностью среди взрослых и детей во всем мире.

В магазинах можно выбрать много наборов для занятий с веревочкой, но фантазия подсказывает, как можно без каких-либо материальных затрат своим руками сделать игрушку, которая доставит малышам больше радости.

Кроме желания мне понадобились красивые шнурки и фигурки, материал для основы. Вариантов из чего можно вырезать контур игрушки очень много: пластик, линолеум, пенный полимер, плотный войлок, фетр и т. д.

Но я решила остановить свой выбор на ПВХ, посчитав, что материал гигиеничен (можно обрабатывать любым дезинфицирующим средством) и устойчив к длительному использованию.

Шнуровки бывают плоскими и объёмными; их делают в форме ботинок, различных зверушек, фруктов и пр. Мне захотелось апробировать вариант с использованием шаблонов из геометрических фигур, посчитав, что данный вариант поможет запомнить основные формы, который я с удовольствием реализовала.

Формирование математических представлений и элементов логического мышления требует постоянной, планомерной и системной работы, как в совместной деятельности взрослого и ребёнка, так и в самостоятельной деятельности. Развивающие игры математической направленности способствуют успешному обучению основам математики, формированию математического мышления, стимулируют развитие творческого воображения, воспитанию настойчивости, воли, усидчивости, целеустремленности.

Дошкольный возраст является крайне благоприятным для развития логического мышления, при условии, что этот процесс построен на использовании возможностей наглядно-образного мышления, присущего ребенку в данном возрасте.

Оказывать детям поддержку необходимо в случае затруднений, которая заключается в различных видах помощи.

*Стимулирующая* - используется в условиях низкого познавательного интереса ребенка, недостаточной произвольности поведения.

*Направляющая* - предъявляется в связи с несовершенством владения средствами и способами деятельности ребенка, сниженной способности планировать последовательность выполняемых действий.

*Обучающая* - применяется в ситуациях, когда предыдущие виды помощи не оказались достаточными.

Где стимулирующая помощь является наименьшей дозой помощи ребенку, а обучающая – наибольшей.

На сегодняшний день к решению проблемы надо подходить, повседневно решая задачи: приобщение к этой области познания в игровой и занимательной форме помогает ребенку в дальнейшем быстрее и легче усваивать школьную программу. Игры логического содержания помогают воспитывать у детей познавательный интерес, логические игры как один из наиболее естественных видов деятельности детей и способствует становлению и развитию интеллектуальных и творческих проявлений, самовыражению и самостоятельности.

Развитие логического мышления у детей через логико - математические игры имеет важное значение для успешности последующего школьного обучения, для правильного формирования личности школьника и в дальнейшем обучении помогут успешно овладеть основами математики и информатики.

Комплексная работа по развитию познавательного интереса у дошкольников способствует качественной подготовке их к школе, формированию умения использовать свои знания в жизни. Такие дети способны к нестандартному, творческому решению поставленных задач, они востребованы в обществе.

### Учебно - тематический план:

№	Тема	Кол ичес тво зая тий	Время					
			Теоретическое			Практическое		
			сред няя	стар шая	подг отов	средн яя	стар шая	подг отов
1	Формирование приёмов умственных действий классификация, обобщение. Развитие психических процессов (развитие произвольного внимания)	2	10 мин	10 мин	15 мин	10 мин	15 мин	20 мин
2	Развитие пространственных представлений и избирательности, зрительного внимания	2	10 мин	10 мин	10 мин	10 мин	15 мин	20 мин
3	Развитие и закрепление способности группировать предметы по цвету и величин, концентрации зрительного внимания	2	10ми н	10 мин	10 мин	10 мин	15 мин	20 мин
4	Выделение количественных характеристик множеств объектов ( визуальное распознавание количества, взаимно-однозначное соответствие, уравнивание количеств), закрепление способности группировать предметы по цвету и величине	2	10 мин	10 мин	10 мин	10 мин	15 мин	20 мин
5	Развитие пространственных представлений, анализ и синтез предметов сложной формы	2	10 мин	10 мин	10 мин	10 мин	15 мин	20 мин
6	Развитие пространственных представлений, анализ и синтез предметов сложной формы концентрации зрительного внимания	2	10 мин	10 мин	10 мин	10 мин	15 мин	20 мин
7	Развитие и закрепление способности группировать предметы по цвету, форме и величине; формирование приёмов умственных действий: классификации, сравнения, обобщения	2	10 мин	10 мин	10 мин	10 мин	15 мин	20 мин
8	Выделение количественных характеристик множеств объектов (визуальное распознавание количества, взаимно-однозначное соответствие, уравнивание количеств).	2	10 мину т	10 мин	10 мин	10 мин	15 мин	20 мин
9	Выделение количественных характеристик множеств объектов (визуальное распознавание количества, взаимно-однозначное соответствие, уравнивание количеств), концентрации зрительного внимания, развитие пространственных представлений	2	10 мину т	10 мин	10 мин	10 мин	15 мин	20 мин
10	Устанавливание логических связей и закономерности. Развитие зрительного глазомера, способности к логическим действиям и операциям, умение декодировать (расшифровывать) информацию, изображённую на карточке, умение действовать последовательно.	2	10 мину т	10 мин	10 мин	10 мин	15 мин	20 мин
11	Развитие пространственных представлений, психических процессов (внимания), поиск недостающего по нескольким признакам (анализ, сравнение)	2	10 мин	10 мин	10 мин	10 мин	15 мин	20 мин
12	Формирование и развитие умственных действий (логических операций): сериация, анализ, сравнение, синтез, выделение количественных характеристик множеств (количество, величина)	2	10 мин	10 мин	10 мин	10 мин	15 мин	20 мин
13	Формирование умения классифицировать предметы и выделять по каким-либо свойствам. Упражнять в составлении новых геометрических фигур из	2	10 мин	10 мин	10 мин	10 мин	15 мин	20 мин

	имеющихся по образцу и замыслу. Развитие зрительной сосредоточенности, мелкой моторики, способности к самоконтролю.							
14	Выделение свойства, умение задавать вопросы, понимание количественных отношений между числами первого десятка, нахождение связи между длиной предмета, размером мерки и результатами измерения, устанавливание логической связи измерения.	2	10 мин	10 мин	10 мин	10 мин	15 мин	20 мин
15	Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства, умение «читать схему», закреплять навыки порядкового счета, составлять фигуры из частей. Развитие ориентировки в пространстве, количественных представлений, учить находить полоски, по сумме равные двум данным.	2	10 мин	10 мин	10 мин	10 мин	15 мин	20 мин
16	Развитие способностей декодировать информацию. Умение выбирать блоки по заданным свойствам. Закреплять навыки вычисления. Учить отбирать заданный материал по словесному указанию, составлять числа из единиц, развивать глазомер. Закреплять понятия: который по счету. Развивать умение ориентироваться в пространстве.	2	10 мин	10 мин	10 мин	10 мин	15 мин	20 мин
17	Формирование умения осуществлять зрительно-мыслительный анализ на основе выделения сходных и отличных признаков группы предметов и каждого предмета в отдельности. Учить детей мыслить пространственными образами, объемными фигурами (3 фигуры), Развивать способности рассуждать при решении сложных задач.	2	10 мин	10 мин	10 мин	10 мин	15 мин	20 мин
18	Закрепление умения делать несложные умозаключения. Учить умственным действиям, направленным на анализ сложной формы и воссоздание ее из частей на основе восприятия. Упражнять детей в умении производить устные вычисления.	2	10 мин	10 мин	10 мин	10 мин	15 мин	20 мин
19	Закрепление умения делать несложные умозаключения, задавать вопросы, выделять свойства. Закрепление навыков ориентировки в пространстве (справа, слева); количественного и порядкового счета, сложения и вычитания. Учить оперировать числовыми значениями цветных полосок, уравнение количеств.	2	10 мин	10 мин	10 мин	10 мин	15 мин	20 мин
20	Выделение количественных характеристик множеств объектов (визуальное распознавание количества, взаимно-однозначное соответствие, уравнивание количеств).	2	10 минут	10 мин	10 мин	10 мин	15 мин	20 мин
21	Упражнять в формировании приёмов умственных действий (логических операций): сериация, классификация, обобщение, сравнение. Развитие психических процессов - (произвольного внимания, восприятие, характерных качеств мышления: гибкость, причинность, системность, пространственная подвижность)	2	10 мин	10 мин	10 мин	10 мин	15 мин	20 мин
22	Упражнять в формировании приёмов умственных действий (логических операций): сериация,	2	10 мин	10 мин	10 мин	10 мин	15 мин	20 мин

	классификация, обобщение, сравнение. Учить детей осуществлять зрительно-мыслительный анализ возможного способа расположения фигур, проверяя его практически. Решение задач, связанных с поиском единичного суждения (логические отношения свойств предметов)							
23	Упражнять в развитии пространственных представлений. Учить осуществлять зрительно-мыслительный анализ и синтез предметов сложной формы по нескольким признакам	2	10 мин	10 мин	10 мин	10 мин	15 мин	20 мин
24	Решение логических задачи на основе зрительного восприятия. Учить понимать предложенную задачу и решать ее самостоятельно. Развитие способности к логическим действиям и операциям, умение декодировать (расшифровывать) информацию, изображённую на карточке, умение действовать последовательно.	2	10 мин	10 мин	10 мин	10 мин	15 мин	20 мин
25	Развитие способности комбинировать, осуществлять преобразование. Обучение производить вычисления в соответствии с предложенным алгоритмом. Выполнение заданий связанных с перемещением по клеткам. (ориентировка в пространстве)	2	10 минут	10 мин	10 мин	10 мин	15 мин	20 мин
26	Развитие элементов зрительного контроля, пространственной ориентировки. Развитие логических операций на основе анализа, сравнение и обобщение фигур по 4 признакам. Комплексное решение задач на развитие произвольного внимания, пространственных взаимоотношений.	2	10 мин	10 мин	10 мин	10 мин	15 мин	20 мин
27	Выделение количественных характеристик множеств объектов ( визуальное распознавание количества, взаимно-однозначное соответствие, уравнивание количеств), закрепление способности группировать предметы по цвету и величине. Развитие пространственных представлений	2	10 мин	10 мин	10 мин	10 мин	15 мин	20 мин
28	Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства, рассуждать, аргументировать свой выбор. Решение логических задачи на основе зрительного восприятия, понимание предложенной задачи и решение ее самостоятельно	2	10 мин	10 мин	10 мин	10 мин	15 мин	20 мин
29	Развитие умения устанавливать логический принцип построения ряда и выстраивать свою последовательность на его основе. Обучение мыслить пространственными образами, объемными фигурами, умение выявлять закономерность расположения предметов.	3	10 мин	10 мин	10 мин	10 мин	15 мин	20 мин
30	Развитие умения устанавливать логический принцип построения ряда и выстраивать свою последовательность на его основе, решать простейшие ребусы. Развитие зрительной сосредоточенности, осуществление зрительно-мыслительного анализа возможного способа расположения фигур, составление новых геометрических фигур из имеющихся по образцу и замыслу.	2	10 мин	10 мин	10 мин	10 мин	15 мин	20 мин

## Перспективный план творческих развивающих игр для развития логического мышления в подготовительной группе

	Название и описание игры	Цель игры
СЕНТЯБРЬ	<p><b>З.А.Михайлова</b> Игры и задания из журналов «Веселые картинки», «Мурзилка».</p>	Стимулирование познавательных интересов; сознание детьми необходимости достигнуть определенной цели
	<p><b>Игры с блоками З.Дьенеша</b> Сказка <u>«В царстве блоков»</u> Дети выбирают цвет для своего царства (желтый, синий, красный). Ведущий рассказывает сказку, а дети назначают блоки на роли героев, и строят из них своё царство. «В некотором царстве, в некотором государстве жил-был царь. Он был сильный, большой, толстый и похож на прямоугольник (детям выбирают блок – большой толстый прямоугольник). У царя была царица, очень похожая на него, только тоньше (выбираем блок – большой тонкий прямоугольник). Жили они очень счастливо, и было у них двое детей, похожих на них, только маленьких (маленький толсты и тонкий прямоугольники). И вот однажды...» <u>«Чудесный мешочек»</u></p>	<p>знакомить с блоками, их свойствами, развивать внимание, умение выявлять, абстрагировать свойства (размер, форма, толщина), воображение, творческое мышление.</p> <p>Закреплять знания детей о геометрических фигурах, умение предметы угадать на ощупь.</p>
	<p><b>Игры Б.П.Никитина</b> «Найди фигурке место» «Мольберт Пабло»</p>	Формировать и корректировать тактильные ощущения, тактильную память; умение сравнивать на ощупь и идентифицировать формы различных объектов. Развивать воссоздающее воображение; устную речь; коммуникативные навыки.
	<p><b>Палочки Кюизинера</b> <u>«Зоопарк»</u> Дети выстраивают вольеры для животных разных размеров (высоты). Клетки получаются не только разной высоты, но и разного цвета <u>«Разноцветные вагончики»</u>. Дети строят необычный поезд из цветных палочек. С помощью белых палочек (1 место) определяется количество мест в вагончике.</p>	<p>убедиться в соответствии цвета и длины цветных палочек</p> <p>убедиться в соответствии цвета с длиной и числом</p>

ОКТАБРЬ	<p><b>Игра</b> «Чем похожи и чем отличаются?».</p> <p>Описание: ведущий предлагает детям два предмета, дети должны провести их сравнение и указать сходство и различие. Например: слива и персик; маленькая девочка и кукла; птица и самолет; кошка и белка; апельсин и оранжевый мячик такого же размера; фломастер и мел.</p>	Цель: развивать логическое мышление.
	<p><b>Игры – головоломки:</b>          «Танграм» («Сложи зайца» и т.д.)          «Головоломки Пифагора»          «Магический квадрат»</p>	Развивать умение анализировать простые изображения, выделять в них и в предметах геометрические формы, практически видоизменять фигуры путем разделения и составлять их из частей, конструирование фигур по предложенным схемам и силуэтам.
	<p><b>Игры с палочками Дж. Кюизенера</b>          «Весёлый поезд»</p> <p>Сколько поездов можно построить из 3-х вагонов разного цвета (красного, фиолетового, вишнёвого)?</p> <p>Получаются комбинации:          кр. – ф. – в. кр. – в. – ф. ф. – в. – кр.          4 – 6 – 8, 4 – 8 – 6, 6 – 8 – 4,          ф. – кр. – в. в. – кр. – ф. в. – ф. – кр.          6 – 4 – 8, 8 – 4 – 6, 8 – 6 – 4.</p>	учиться строить все возможные комбинации из 3-х цветов с помощью перестановок
	<p><b>Игры с блоками З. Дьенеша «Цепочка»</b>          От произвольно выбранной фигуры постарайтесь построить как можно более длинную цепочку. Варианты построения цепочки:          а) чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины);          б) чтобы рядом не было по форме и цвету фигур (по цвету и размеру, по размеру и форме, по толщине и т.д.);          в) чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, но разные по форме и т.д.          г) чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (одинакового размера, но разного цвета)</p> <p>«Бусы»          «Найди пару»          «Найди клад»</p>	<p>Освоение свойств фигур, слов «такой же», «не такой» по форме, размеру, цвету, толщине.</p> <p>Закреплять знания детей о геометрических фигурах, цвете.</p> <p>Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Развивать мышление</p>
	<p><b>Игры Б.П.Никитина «Сложи узор»</b></p>	Развитие пространственного мышления и логики.
	<p><b>Игры А. Зака «Разное-одинаковое»</b></p>	Развитие познавательных и аналитических способностей, связанных с рассмотрением и сопоставлением данных, предлагаемых в условиях задач.

<p><b>Авторская игра «Разноцветные цепочки»</b></p>	<p>Развитие внимания, умение коллективно решать поставленные задачи, развитие дружеских отношений между детьми внутри каждой команды; способности мозга активно работать в стрессовой ситуации и принимать правильное решение в короткий срок.</p>
<p><b>Игра «Придумай предложение».</b> Игровой материал и наглядные пособия: мячик для пинг-понга. Описание: воспитатель с детьми садится в круг и объясняет правила игры. Он говорит какие-либо слова, а дети придумывают с этим словом предложение. Например: воспитатель называет слово «близко» и передает ребенку мяч. Тот берет мяч и быстро отвечает: «Я живу близко от детского сада». Затем ребенок называет свое слово и передает мяч рядом сидящему. Так по очереди мяч переходит от одного к другому.</p>	<p>Цели: развивать логическое мышление, речевую активность; формировать чувство языка</p>
<p><b>Игры Б.П. Никитина «Шарик в лабиринте»</b></p>	<p>Развитие координации движений.</p>
<p><b>Игры-головоломки «Магический круг» «Колумбово яйцо» «Танграмм»</b></p>	<p>Зрительно анализировать форму плоскостной фигуры и ее частей, анализировать образец и словесно выражать способ соединения пространственного расположения частей.</p>
<p><b>Игры с блоками З. Дьенеша «Второй ряд»</b> Выложить в ряд 5-6 любых фигур. Построить под ним 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 и цвету. <b>«Магазин»</b>  «Сравни – где больше» «Разложи фигуры» «Что изменилось» «Сколько»</p>	<p>Освоение свойств фигур, слов «такой же», «не такой» по форме, размеру, цвету, толщине.  Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства, умения рассуждать, аргументировать свой выбор. Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Закреплять счет от 1 до 10, упражнять в умении уравнивать множества блоков. Развивать мышление.</p>
<p><b>Игра .А. Зака «Почтальон-читатель»</b></p>	<p>Развитие и совершенствование языковых навыков, при помощи которых ребенок должен сообразить, как почтальон добрался из одного пункта в другой.</p>

<p><b>Игры с палочками Дж. Кюизенера</b> «У кого больше»</p>	<p>Составлять фигуру из палочек, сравнивать фигуры по величине, развивать воображение</p>
<p><b>Игра «Ассоциации».</b> Описание: дети делятся на две группы. Одна группа предлагает другой рассказать о каком-либо предмете, используя в своем рассказе слова, обозначающие другие предметы. Например, рассказать о морковке, используя слова: утка, апельсин, кубик, Снегурочка. (Она такого же цвета, как апельсин. Ее можно нарезать кубиками. Верхнюю ее часть любят утки. Если ее не есть, то будешь такой же бледной, как Снегурочка.) Затем группы меняются ролями. Предмет для описания и слова- характеристики задаются ведущим.</p>	<p>Цель: развивать логическое мышление</p>
<p><b>Игра .А. Зака «Поиск девятого»</b></p>	<p>Развивать пространственное воображение, зрительную память, образное мышление.</p>
<p><b>Игра с блоками З. Дьенеша</b> «Домино» Варианты ходов: а) фигурами другого цвета (формы, размера) б) фигурами того же цвета, но другого размера или такого же размера, но другой формы в) фигурами другого цвета и формы (цвета и размера, размера и толщины); г) такими же фигурами по цвету и форме, но другого размера (такими же по размеру и форме, но другими по цвету); д) ход фигурами другого цвета, формы, размера, толщины «Украсим ёлку бусами» «Хоровод» «Найди меня»</p>	<p>Освоение свойств фигур, слов «такой же», «не такой» по форме, размеру, цвету, толщине.</p> <p>Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства. Умение «читать схему». Закрепление навыков порядкового счета</p> <p>Развитие умение читать кодовое обозначение геометрических фигур и находить соответствующий код.</p>
<p><b>Игры – головоломки</b> «Монгольская игра» «Вьетнамская игра»</p>	<p>Стимулировать образное, пространственное мышление, развивать память и воображение, способствовать совершенствованию интегративных функций посредством координации в системах «глаз-рука» и «ухо-глаз-рука»</p>
<p><b>Игра Б.П. Никитина «Сложи квадрат»</b></p>	<p>Развитие восприятия формы, основ черчения, конструкторские навыки, ощущение форм, воображение, комбинирование.</p>

<p><b>Игры на развитие внимания:</b> «Девочки» с различными вариантами заданий, «Дорисуй»</p>	<p>Учить концентрировать внимание на выполнение поставленной задачи; развивать навыки группировать предметы по общим признакам; развитие внимания, моторики рук.</p>
<p><b>Игра «Рассели птиц».</b> Игровой материал и наглядные пособия: 20 карточек с изображением птиц: домашних, перелетных, зимующих, певчих, хищных и т. п. Описание: предложить ребенку расселить птиц по гнездам: в одно гнездо - перелетных птиц, в другое - всех тех, кто имеет белое оперение, в третье - всех птиц с длинными клювами. Какие птицы остались без гнезда? Каких пернатых можно поселить в несколько гнезд?</p>	<p>Цель: развивать логическое мышление.</p>
<p><b>Игры с блоками З. Дьенеша</b> <i>«Раздели фигуры»</i> Делить фигуры между игрушками по заданным вариантам, с усложнением; отвечать на вопросы по итогам выполнения заданий</p> <p><i>«Кошки –и мышки»</i></p> <p><i>«Рассели жильцов»</i> <i>«Этажи»</i></p>	<p>Освоение свойств фигур, слов «такой же», «не такой» по форме, размеру, цвету, толщине.</p> <p>развивать умение «читать» карточки с символами свойств, выявлять необходимые свойства, стимулировать двигательную активность детей Развивать умение классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам. Упражнять в счете. Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление</p>
<p><b>Игра .А. Зака</b> <i>«Обмены»</i></p>	<p>Развитие планирования возможных действий для достижения требуемого результата (через продумывание разных вариантов преобразования исходного расположения нескольких элементов в конечном)</p>
<p><b>Игра Б.П. Никитина</b> <i>«Сложи квадрат»</i></p>	<p>Развитие восприятия формы, основ черчения, конструкторские навыки, ощущение форм, воображение, комбинирование.</p>
<p><b>Палочки Кюизинера.</b> <i>«Действие сложения»</i> Запись в числа. <math>6 + 2 = 8</math></p>	<p>Найти палочку равную сумме фиолетовой и розовой.</p>

**Игра «Я беру с собой в дорогу».**  
Игровой материал и наглядные пособия: картинки с изображениями одиночных предметов.  
Описание: выложить изображения вниз картинкой. Предложить ребенку отправиться в морское плавание. Но, для того чтобы путешествие прошло успешно, к нему надо основательно подготовиться, запастись всем необходимым. Попросить ребенка брать по одной картинке и рассказывать о том, как может пригодиться этот предмет. Предметы на картинках должны быть самыми разными. Например, ребенок достает изображение мяча: «В мяч можно играть во время отдыха, мяч можно использовать вместо спасательного круга, потому что он не тонет и т. п.». Можно обыграть различные ситуации: на необитаемом острове, в поезде, в деревне.

Цель: развивать логическое мышление.

**Игры с блоками Дьенеша**  
«Всё в ряд»

«Чудо-дерево»

«Художники»

Обучение работе с карточками, умение читать схемы, определять по ним свойства и выполнять задания  
Развитие умения классифицировать блоки по трем признакам и умение выделять основные признаки. Развивать логическое и образное мышление. развитие умения анализировать форму предметов  
• развитие умения сравнивать по их свойствам  
• развитие художественных способностей (выбор цвета, фона, расположения (композиции)).

**Игры – головоломки:**  
«Игра Пифагора»  
«Игра Архимеда»  
«Вьетнамская игра»

Стимулировать образное, пространственное мышление, развивать память и воображение, способствовать совершенствованию интегративных функций посредством координации в системах «глаз-рука» и «ухо-глаз-рука»

**Игра А.Зака «Дебют мыслителя»**

выявить особенности мышления у детей, повышение интеллектуальной готовности детей к обучению

**Палочки Кюизинера**  
«Действие сложения»

Нахождение вагона равного по длине сумме данных.

МАРТ	<p>Вагон чёрного (жёлтого, голубого и т.д.) цвета сломался. Его надо заменить двумя другими, сохранив длину заменяемого вагона. Запись в числах. 1 + 6    2 + 5    3 + 4 «<i>Действие вычитания</i>». Запись в числах. 4 – 1 = 3</p>	<p>Подобрать третью палочку так, чтобы вместе с фиолетовой они были равны вишнёвой по длине</p>
	<p><b>Игра Никитина «Уникуб»</b></p>	<p>Развивает: логику; целостное восприятие объекта; способность представлять трехмерные объекты.</p>
	<p><b>Игра «Выбери нужное».</b> Описание: детям предлагаются варианты, в которых есть лишние позиции, например:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• У сапога всегда есть: пряжка, подошва, ремешки, пуговицы.</li> <li>• В теплых краях живут: медведь, олень, волк, пингвин, верблюд.</li> <li>• Месяцы зимы: сентябрь, октябрь, декабрь, май.</li> <li>• В году: 24 месяца, 12 месяцев, 4 месяца, 3 месяца.</li> <li>• Отец старше своего сына: часто, всегда, редко, никогда.</li> <li>• Время суток: год, месяц, неделя, день, понедельник.</li> <li>• У дерева всегда есть: листья, цветы, плоды, корень, тень.</li> <li>• Времена года: август, осень, суббота, каникулы.</li> <li>• Пассажирский транспорт: комбайн, самосвал, автобус, тепловоз.</li> </ul> <p>Эту игру можно продолжить.</p>	<p><i>развивать логическое мышление.</i></p>
	<p><b>Игры с блоками Дьенеша</b> «Кто быстрее соберёт блоки» «Поручения» «Угощение»</p>	<p>Быстро и качественно выполнять игровую задачу с опорой на непосредственное восприятие развитие умение сравнивать предметы по одному - четырем свойствам, понимание слов: "разные", "одинаковые", проводить логическую операцию «не», умение взаимодействовать.</p>
<p><b>Игры – головоломки:</b> «Сфинкс», «Пентамино» («Пять квадратов»)</p>	<p>Стимулировать образное, пространственное мышление, развивать память и воображение, способствовать совершенствованию интегративных функций посредством координации в системах «глаз-рука» и «ухо-глаз-</p>	

	рука»
<b>Игра А.Зака «Дебют мыслителя»</b>	выявить особенности мышления у детей, повышение интеллектуальной готовности детей к обучению
<p><b>Палочки Кюизинера</b>  <b>Действие умножения</b>          Возьмите 1 три раза. Сколько получилось?          Проверка голубая палочка. (3)</p> <p>Сколько раз взять розовую палочку, чтобы получилось число 2. (1) 4? (2). Как проверить? <math>1 \times 1 = 1</math>, <math>1 \times 2 = 2</math>,  <math>2 \times 2 = 4</math>.</p> <p><b>Действие деления</b>          Двое детей рассматривают палочку фиолетового цвета. Это 6. А как можно разделить число 6 так, чтобы у каждого получилось по 3. <math>6 : 2 = 3</math></p>	<p>развитие представлений об операциях умножения, о составе числа</p> <p>развитие представлений об операциях деления, о составе числа</p>
<b>Игра Никитина «Уникуб»</b>	Развивает: логику; целостное восприятие объекта; способность представлять трехмерные объекты.
<p><b>Игра «Цветы на клумбах».</b>          Игровой материал и наглядные пособия: разноцветный картон, ножницы.          Описание: воспитатель вырезает из картона по три цветка красного, оранжевого, синего цвета и три клумбы - круглой, квадратной и прямоугольной форм. Предложить ребенку распределить цветы на клумбах в соответствии с рассказом: «Красные цветы росли не на круглой и не на квадратной клумбе, оранжевые - не на круглой и не на прямоугольной. Где какие цветы росли?»</p>	развивать логическое мышление.
<p><b>Игры с блоками Дьенеша</b>          «Мышки-норушки»          «Заселим домики»          «Кто быстрее спрячет»</p>	Развивать умение выявлять свойства блоков по слову без опоры на наглядность
<p><b>Игры – головоломки:</b>          «Гексатрион»,          «Абрис»</p>	Стимулировать образное, пространственное мышление, развивать память и воображение, способствовать совершенствованию интегративных функций посредством координации в системах «глаз-рука» и «ухо-глаз-рука»
<b>Игра А.Зака «Дебют мыслителя»</b>	выявить особенности мышления у детей, повышение интеллектуальной готовности детей к обучению

<p><b>Палочки Кюизинера</b>  <i>Играют трое детей и делят палочку 6, чтобы каждый получил по «2».</i>  <math>6 : 3 = 2</math>.  <i>А если играют шесть детей, то легко догадаться как разделить 6 так, чтобы получилось по одному.</i>  <math>6 : 6 = 1</math></p>	<p>развитие представлений об операциях деления, о составе числа</p>
<p><b>Игра Никитина «Уникуб»</b></p>	<p>Развивает: логику; целостное восприятие объекта; способность представлять трехмерные объекты.</p>
<p><b>Логические задачи.</b>          Описание: воспитатель предлагает детям поиграть в логические задачи, за каждый правильный ответ выдаются фишки. У кого больше фишек, тот и выиграл.          1) Перед Чиполлино стоят предметы: ведро, лопата, лейка. Как сделать так, чтобы лопата стала крайней, не переставляя ее с места? (Можно лейку поставить перед лопатой или перед ведром.)          2) Винни-Пух, Тигра и Пятачок вырезали три флажка разного цвета: синий, зеленый, красный. Тигра вырезал не красный, а Винни-Пух - не красный и не синий флажок. Какого цвета флажок вырезал каждый? (Винни-Пух вырезал зеленый флажок, Тигра — синий. Пятачок - красный.)          3) На столе лежат четыре яблока. Одно яблоко разрезали и положили обратно. Сколько яблок на столе? (4 яблока.)          4) Расставьте в комнате два стула так, чтобы у каждой стены стояло по стулу. (Надо поставить стулья в двух противоположных углах.)          5) Сложите на столе треугольник из одной палочки и квадрат из двух палочек. (Надо положить палочки на углу стола.)</p>	<p>развивать внимание, логическое мышление</p>
<p><b>Игры с блоками Дьенеша</b>  <i>«Переводчики»</i>  <i>«Помоги Незнайке»</i>    <i>«На свою веточку»</i>  <i>«Кто хозяин»</i>  <i>«Найди выход»</i></p>	<p>Освоение слов и знаков, обозначающих отсутствие свойства          Освоение детьми умений оперировать одновременно двумя свойствами          умение обобщать одновременно по двум свойствам с учётом наличия или отсутствия каждого: по наличию обоих заданных свойств, по их отсутствию, по наличию одного и отсутствия</p>

	<p><i>Игры с обручами:</i></p> <p>«Космический корабль»</p> <p>«Садовники»</p>	<p>второго.</p> <p>Формирование чёткого представления о внутренней и внешней области по отношению к некоторой замкнутой линии;</p> <p>формирование умения оперировать одновременно тремя свойствами</p> <p>формирование операции классификации и обобщении блоков по одному-четырёх признакам, развитие логического мышления, внимания.</p> <p>формирование операции классификации и обобщении блоков по одному-четырёх признакам, развитие логического мышления, внимания.</p> <p>Определение областей пересечения.</p>
	<p><b>Игры – головоломки:</b></p> <p>«Чудесный круг»,</p> <p>«Листик»,</p> <p>«Т-образная головоломка»</p>	<p>Стимулировать образное, пространственное мышление, развивать память и воображение, способствовать совершенствованию интегративных функций посредством координации в системах «глаз-рука» и «ухо-глаз-рука»</p>
	<p><b>Игра А.Зака «Дебют мыслителя»</b></p>	<p>выявить особенности мышления у детей, повышение интеллектуальной готовности детей к обучению</p>
	<p><b>Игра Никитина «Дробь»</b></p>	<p>развитие представлений о дробях, их соотношениях</p>
	<p><b>Игра «Я загадала...».</b></p> <p>Описание: воспитатель загадывает какой-либо предмет. Предложить ребенку с помощью уточняющих вопросов выяснить название объекта.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Этот предмет летает? (Да.)</li> <li>- У него есть крылья? (Да.)</li> <li>- Он высоко летает? (Да.)</li> <li>- Он одушевленный? (Нет.)</li> <li>- Он сделан из пластмассы? (Нет.)</li> <li>- Из железа? (Да.)</li> <li>- У него есть пропеллер? (Да.)</li> <li>- Это вертолет? (Да.)</li> </ul>	<p>развивать логическое мышление</p>

### Перспективный план (4 – 5 лет)

	Тема занятия	Программное содержание	Литература
о к т я б р ь	<b><u>1-2занятие</u></b> - Много – один. Один – ни одного. - Высокий – низкий - Ознакомление с названием месяца сентябрь – октябрь - Логическая игра «Путешественники» - Блоки Дьенеша	Знакомство с понятиями один, много, ни одного. Различать в окружающей обстановке, каких предметов много, каких по одному. Правильно пользоваться понятиями, употребляя их в речи. Формировать представление о свойствах предметов по высоте: высокий - низкий; учить сравнивать предметы по высоте правильно называет весь объем свойств у предмета. Правильно называет весь объем свойств у предмета. (Блоки Дьенеша)	« ФЭМП у дошкольников 4- 5 лет», «Путешествие в мир логики», «Считаю до 10» Шевелев К.В. Геом. фигуры «Блоки Дьенеша»
о к т я б р ь	<b><u>3- 4 занятие</u></b> - Число и цифра 1. - Геометрическая фигура - круг - Логическая игра «Закончи ряд» - Кубики Никитина	Знакомство с числом 1 и цифрой 1; формирование умения считать предметы; упражнение в написании цифры 1. Знакомить с плоскостной геометрической фигурой: кругом и его свойствами; уметь видеть и находить в окружающей обстановке предметы, похожие на круг. Развитие мелкой моторики, воображения, речи, внимания, сформированности сенсорных эталонов цвета, величины и формы, пространственного ориентирования, комбинаторных способностей.	« ФЭМП у дошкольников 4- 5 лет», «Путешествие в мир логики», «Считаю до 10» Шевелев К.В. Кубики Никитина
о к т я б р ь	<b><u>5-6 занятие</u></b> - Число и цифра 2. - Справа – слева. - Логическая игра « В магазине» - Палочки Кьюзенера	Знакомство с образованием и свойством числа 2, цифрой 2; понятие «пара»; считать предметы, согласуя числительные; Различать и называть пространственные отношения: справа – слева; упражнять в определении правой руки и правой стороны, левой руки и левой стороны	« ФЭМП у дошкольников 4- 5 лет», «Путешествие в мир логики», «Считаю до 10» Шевелев К.В. Палочки Кьюзенера
о к т я б р ь	<b><u>7-8 занятие</u></b> - Число и цифра 2. - Квадрат - Логическая игра «Закрась в нужный цвет» - Квадрат Воскобовича	Упражнение в написании цифры 2. Знакомить с плоскостной геометрической фигурой: квадратом и его свойствами; уметь видеть и находить в окружающей обстановке предметы, похожие на квадрат.	« ФЭМП у дошкольников 4- 5 лет», «Путешествие в мир логики», «Считаю до 10» Шевелев К.В. Квадрат Воскобовича
н о я б р ь	<b><u>1-2занятие</u></b> - Число и цифра 3. - Круг Квадрат - Ознакомление с названием месяца ноябрь - Логическая игра «Назови, кто это»	Знакомство с числом и цифрой 3; учить образовывать число 3 путем прибавления единицы к числу 2; уметь видеть и находить в окружающей обстановке предметы, похожие на квадрат, круг.	« ФЭМП у дошкольников 4- 5 лет», «Путешествие в мир логики», «Считаю до 10» Шевелев К.В. Счетные палочки.

	- Счетные палочки		
<b>н о я б р ь</b>	<b><u>3- 4 занятие</u></b> - Число и цифра 3. - Широкий – узкий - Логическая игра «Соедини предметы» - Блоки Дьенеша	Упражнение в порядковом счете. Упражнение в написании цифры 3. Формирование представлений о различных свойствах предметов по величине: широкий - узкий; находит сходство и различие между предметами. (Блоки Дьенеша)	«ФЭМП у дошколов 4-5 лет», «Путешествие в мир логики», «Считаю до 10» Шевелев К.В. «Блоки Дьенеша»
<b>н о я б р ь</b>	<b><u>5-6. занятие</u></b> - Треугольник. - Сравнение предметов по длине, по высоте. - Логическая игра «Нарисуй недостающие предметы» - Кубики Никитина	Знакомство с плоскостной геометрической фигурой: треугольником и его свойствами; уметь видеть и находить в окружающей обстановке предметы, похожие на треугольник учить сравнивать предметы по ширине. Развитие мелкой моторики, воображения, речи, внимания,	« ФЭМП у дошкольников 4- 5 лет», «Путешествие в мир логики», «Считаю до 10» Шевелев К.В. Кубики Никитина
<b>н о я б р ь</b>	<b><u>7-8 занятие</u></b> - Число и цифра 4. - Толстый – тонкий. - Логическая игра «Найди одинаковые предметы» - Палочки Кьюзенера <b>«Подбираем ленточки к фартучкам».</b>	Знакомство с числом и цифрой 4; считать в пределах четырех; познакомить с образованием числа 4 путем прибавления единицы к предыдущему числу; Формировать представление о различных свойствах предметов по величине: толстый - тонкий;	« ФЭМП у дошкольников 4- 5 лет», «Путешествие в мир логики», «Считаю до 10» Шевелев К.В. Палочки Кьюзенера
<b>д е к а б р ь</b>	<b><u>1-2занятие</u></b> - Число и цифра 4 - Толстый – тонкий - Ознакомление с месяца декабря - Логическая игра «»Лабиринт дорога к маме» - Квадрат Воскобовича	Счет в пределах четырех; упражнять в написании цифры 4. Формировать представление о различных свойствах предметов по величине: толстый - тонкий; учить сравнивать предметы по ширине	« ФЭМП у дошкольников 4- 5 лет», «Путешествие в мир логики», «Считаю до 10» Шевелев К.В. Квадрат Воскобовича
<b>д е к а б р ь</b>	<b><u>3- 4 занятие</u></b> - Число и цифра 5. - Прямоугольник - Логическая игра «Допиши нужную цифру» - Блоки Дьенеша	Знакомство с плоскостной геометрической фигурой: прямоугольником и его свойствами; уметь видеть и находить в окружающей обстановке предметы, похожие на прямоугольник Знакомство с числом и цифрой 5; считать в пределах пяти; познакомить с образованием числа 5 путем прибавления единицы к предыдущему числу; умеет группировать предметы по наличию и отсутствию одного свойства.	« ФЭМП у дошкольников 4- 5 лет», «Путешествие в мир логики», «Считаю до 10» Шевелев К.В. Геом. фигуры «Блоки Дьенеша»

д е к а б р ь	<b><u>5-6 занятие</u></b> - Число и цифра 5. - овал - Большой – маленький - Логическая игра «Разложи предметы по цвету» - Кубики Никитина	Знакомство с плоскостной геометрической фигурой: овалом и его свойствами; уметь видеть и находить в окружающей обстановке предметы, похожие на овал. упражнять в написании цифры 5. Формирование представление о различных свойствах предметов по величине: большой - маленький; учить сравнивать предметы по размеру.	« ФЭМП у дошкольников 4- 5 лет», «Путешествие в мир логики», «Считаю до 10» Шевелев К.В. Кубики Никитина
д е к а б р ь	<b><u>7-8 занятие</u></b> - Величины: большой, поменьше, маленький - Круг, треугольник, квадрат - Игра «Назови и покажи» - Палочки Кьюзенера «Мы по лесенке шагаем»	Упражнения на развитие пространственных представлений и избирательности зрительного внимания Развитие мелкой моторики, сформированности сенсорных эталонов цвета, величины и формы, комбинаторных способностей.	« ФЭМП у дошкольников 4- 5 лет», «Путешествие в мир логики», «Считаю до 10» Шевелев К.В. Палочки Кьюзенера
я н в а р ь	<b><u>1-2занятие</u></b> - Число и цифра 5. - Большой– маленький - Ознакомление с названием месяца январь - Логическая игра Квадрат Воскобовича	Знакомство с числом и цифрой 5; считать в пределах пяти; познакомить с образованием числа 5 путем прибавления единицы к предыдущему числу; Формировать представление о различных свойствах предметов по величине: большой - маленький; учить сравнивать предметы по размеру.	« ФЭМП у дошкольников 4- 5 лет», «Путешествие в мир логики», «Считаю до 10» Шевелев К.В. Квадрат Воскобовича
я н в а р ь	<b><u>3- 4 занятие</u></b> - Число и цифра 5 - геометрических фигур. - Логическая игра «Продолжи ряд» - Счетные палочки	упражнение в написании цифры 5. Умение осуществить зрительно-мысленный анализ способа расположения фигур; закрепление представлений о геометрических фигурах.	« ФЭМП у дошкольников 4- 5 лет», «Путешествие в мир логики», «Считаю до 10» Шевелев К.В. Счетные палочки.
я н в а р ь	<b><u>5-6. занятие</u></b> - Пространственные отношения: на, над, под. - Логическая игра «Заполни таблицы» - Блоки Дьенеша	Различие пространственных отношений: на, над, под; упражняться в определении расположения предметов на, над, под. Закрепление умений сопоставлять фигуры, сравнивать, находить отличительные признаки. умеет находить фигуру по знаково – символическим обозначениям свойств.	« ФЭМП у дошкольников 4- 5 лет», «Путешествие в мир логики», «Считаю до 10» Шевелев К.В. Геом. фигуры «Блоки Дьенеша»
ф е в р а л ь	<b><u>1-2занятие</u></b> - Число и цифра 7. - Внутри, снаружи, на стороне - Ознакомление с названием месяца февраль - Логическая игра «Соедини предметы»	Знакомство с числом и цифрой 7; считать в пределах семи; познакомить с образованием числа 7 путем прибавления единицы к предыдущему числу; упражняться в определении расположения предметов внутри, снаружи, на стороне Развитие мелкой моторики, воображения, речи, внимания,	« ФЭМП у дошкольников 4- 5 лет», «Путешествие в мир логики», «Считаю до 10» Шевелев К.В. Кубики Никитина

ф е в р а л ь	<b><u>3- 4 занятие</u></b> - Число и цифра 7. - Влево, вправо.вверх,вниз. -Д/игра «Куда едут автомобили» -Логическая игра - Палочки Кьюзенера	Знакомство с числом и цифрой 7; считать в пределах восьми; познакомить с образованием числа 7 путем прибавления единицы к предыдущему числу; Упражнять в написании цифры 7. Упражнять в счете до 7.	« ФЭМП у дошкольников 4- 5 лет», «Путешествие в мир логики», «Считаю до 10» Шевелев К.В. Палочки
ф е в р а л ь	<b><u>5-6. занятие</u></b> - Пространственные отношения: на, над, под. - Логическая игра « Найди нужную дорожку» - Квадрат Воскобовича	Различие пространственных отношений: на, над, под; упражняться в определении расположения предметов на, над, под. Развитие пространственных представлений. Формирование представлений об условных разрешающих и запрещающих знаках, направлениях «прямо», «налево», «направ	« ФЭМП у дошкольников 4- 5 лет», «Путешествие в мир логики», «Считаю до 10» Шевелев К.В Квадрат Воскобовича
ф е в р а л ь	<b><u>7-8 занятие</u></b> - Число и цифра 8 - Сравнение предметов по размеру, по форме, по цвету. - Логическая игра «Найди одинаковые предметы» - Блоки Дьенеша	Знакомство с числом и цифрой 8; считать в пределах восьми; познакомить с образованием числа 8 путем прибавления единицы к предыдущему числу; Ознакомление с классификацией фигур по двум свойствам (цвету и форме), находить фигуру по знаково – символическим обозначениям свойств.	« ФЭМП у дошкольников 4- 5 лет», «Путешествие в мир логики», «Считаю до 10» Шевелев К.В. Геом. фигуры «Блоки Дьенеша»
м а р т	<b><u>1-2занятие</u></b> - Число и цифра 8. - Определи закономерность. - Логическая игра «Заполни таблицу» Озн с названием месяца	упражнение в написании цифры 8. Развитие мелкой моторики, воображения, речи, внимания, сформированности сенсорных эталонов цвета, величины и формы, пространственного ориентирования, комбинаторных способностей.	« ФЭМП у дошкольников 4- 5 лет», «Путешествие в мир логики», «Считаю до 10» Шевелев К.В. Кубики Никитина
м а р т	<b><u>3- 4 занятие</u></b> - Счет до 9 - Больше, меньше, столько же, поровну - Логическая игра «Разложи фигуры по конвертам» - Палочки Кьюзенера «Лесенка широкая и лесенка узкая»	Знакомство с числом и цифрой 9; считать в пределах девяти; Закреплять представления о геометрических фигурах, умение сравнивать фигуры по свойствам и находить закономерность в их расположении.	« ФЭМП у дошкольников 4- 5 лет», «Путешествие в мир логики», «Считаю до 10» Шевелев К.В. Палочки Кьюзенера
м а р т	<b><u>5-6 занятие</u></b> - Число и цифра 9. - Раньше, позже, быстро, медленно. - Логическая игра «Лабиринт» - Счетные палочки	Знакомство с числом и цифрой 9; считать в пределах девяти; познакомить с образованием числа 9 путем прибавления единицы к предыдущему числу; Формирование представлений об условных разрешающих и запрещающих знаках, использовании правил, о рассуждениях методом исключения, направлениях «прямо», «налево»,	« ФЭМП у дошкольников 4- 5 лет», «Путешествие в мир логики», «Считаю до 10» Шевелев К.В Счетные палочки.

		«направо».	
<b>м а р т</b>	<b>7-8 занятие</b> - Число и цифра 9. - Уравнение множеств. - Логическая игра «Сладкие предметы» - Блоки Дьенеша	Упражнение в написании цифры 9. воссоздание из геометрических фигур образных и сюжетных изображений. - выделение свойства предметов, абстрагировать их от других, следовать определенным правилам при решении практических задач, используя блоки Дьенеша.	« ФЭМП у дошкольников 4- 5 лет», «Путешествие в мир логики», «Считаю до 10» Шевелев К.В. Геом. фигуры «Блоки Дьенеша»
<b>а п р е л ь</b>	<b>1-2занятие</b> - Шар, куб - Ознакомление с названием месяца апрель - Логическая игра «Детское лото» - Кубики Никитина	Развитие мелкой моторики, воображения, речи, внимания, сформированности сенсорных эталонов цвета, величины и формы, пространственного ориентирования, комбинаторных способностей.	« ФЭМП у дошкольников 4- 5 лет», «Путешествие в мир логики», «Считаю до 10» Шевелев К.В. Кубики Никитина
<b>а п р е л ь</b>	<b>3 - 4 занятие</b> - Число и цифра 10. - Ориентирование в пространстве. - Логическая игра «Путь белочки» работа по плану. - Палочки Кьюзенера « <i>Мосты через реку</i> »,	Знакомство с числом и цифрой 10; считать в пределах десяти; познакомить с образованием числа 10 путем прибавления единицы к предыдущему числу; Формирование представлений об условных разрешающих и запрещающих знаках, направлениях «прямо», «налево», «направо».	« ФЭМП у дошкольников 4- 5 лет», «Путешествие в мир логики», «Считаю до 10» Шевелев К.В. Палочки Кьюзенера
<b>а п р е л ь</b>	<b>5-6. занятие</b> - Число и цифра 10. - Сравнение предметов по двум признакам. - Логическая игра «Весы» - Квадрат Воскобовича	Упражнение в написании цифры 10. воссоздание из геометрических фигур образных и сюжетных изображений.	« ФЭМП у дошкольников 4- 5 лет», «Путешествие в мир логики», «Считаю до 10» Шевелев К.В. Квадрат Воскобовича
<b>а п р е л ь</b>	<b>7-8 занятие</b> - Число 0. - Временные части суток. - Логическая игра «Заполни пустые квадраты» - Счетные палочки	Упорядочивание предметов по различным признакам, развивать внимание, память, мышление, классифицировать предметы, называть группы предметов обобщенными словами, обогащает словарный запас	« ФЭМП у дошкольников 4- 5 лет», «Путешествие в мир логики», «Считаю до 10» Шевелев К.В. Счетные палочки.
<b>м а й</b>	<b>1-2занятие</b> - Число 0. Цифра 0 - Ознакомление с названием месяца май - Логическая игра « Соедини парн.картинки» - Блоки Дьенеша	Развитие внимания, памяти, мышления, классификация предметов, группы предметов обобщенными словами, обогащает словарный запас.	« ФЭМП у дошкольников 4- 5 лет», «Путешествие в мир логики», «Считаю до 10» Шевелев К.В. Геом. фигуры «Блоки Дьен.»
<b>м а й</b>	<b>3- 4 занятие</b> - Деление на части, группы, множества. - Логическая игра «Спортивные игры» - Кубики Никитина	Развитие мелкой моторики, воображения, речи, внимания, сформированности сенсорных эталонов цвета, величины и формы, пространственного ориентирования, комбинаторных способностей.	« ФЭМП у дошкольн.4- 5 лет», «Путешествие в мир логики», «Считаю до 10» Шевелев К.В. Кубики Никитина
<b>м а</b>	5-6. занятие Итоговое	Выявить полученные знания, представления, умения, которые дети получили в течение	

й		учебного года.	
м а й	7-8 занятие Итоговое.	Выявить полученные знания, представления, умения, которые дети получили в течение учебного года.	

### Перспективный план (5- 6 лет)

	Тема занятия	Программное содержание	Литература
о к т я б р ь	<b><u>1-2занятие</u></b> - Числа от 0 до 10 - Сравнение предметов по различным свойствам и признакам (размер, длина, высота, форма, цвет) - Логическая задача «Классификация предметов» - Блоки Дьенеша	Закрепить знания о числах и цифрах от 0 до 10; устанавливать соответствие между количеством предметов, числом и цифрой. Учится сравнивать предметы по различным признакам и разными способами, используя методы приложения, наложения, попарного сравнения; определять «лишний» предмет; подбирать и группировать предметы по одному или нескольким призна	« ФЭМП у дошкольников 5-6 лет», «Думаю, считаю, сравниваю», «Формирование математических способностей» Шевелев К.В. Геом. фигуры «Блоки Дьенеша»
о к т я б р ь	<b><u>3- 4 занятие</u></b> - Прямой и обратный счет от 1 до 10 и от 10 до 1. - Сравнение предметов по различным свойствам и признакам (размер, длина, высота, форма, цвет) - Логическая задача «Классификация» - Кубики Никитина	Учиться считать от 1 до 10 и обратно; находить и сравнивать «числа-соседи»; понятия «предшествующее» и «последующее» число. Учится сравнивать предметы по различным признакам и разными способами, определять «лишний» предмет; подбирать и группировать предметы по одному или нескольким признакам пространственного ориентирования	« ФЭМП у дошкольников 5-6 лет», «Думаю, считаю, сравниваю», «Формирование математических способностей» Шевелев К.В. Кубики Никитина
о к т я б р ь	<b><u>5-6. занятие</u></b> - Порядковые значения чисел от 1 до 10 - Плоскостные фигуры - Логическая задача «Обобщение» - Палочки Кьюзенера «Путешествие на поезде»	Познакомить с плоскостными геометрическими фигурами (круг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник, многоугольник, ромб, трапеция, параллелограмм) их признаками; познакомить с порядковыми числительными; подбирать и группировать предметы по одному или нескольким признакам.	« ФЭМП у дошкольников 5-6 лет», «Думаю, считаю, сравниваю», «Формирование математических способностей» Шевелев К.В Палочки Кьюзенера

о к т я б р ь	<p><b><u>7-8 занятие</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Порядковые значения чисел от 1 до 10</li> <li>- Состав числа 2</li> <li>- Плоскостные фигуры</li> <li>- Логическая задача «Сериация»</li> <li>- Квадрат Воскобовича</li> </ul>	<p>Познакомить с составом чисел от 2 до 10; составлять число из двух меньших.</p> <p>Знакомство с плоскостными геометрическими фигурами (круг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник, многоугольник, ромб, трапеция, параллелограмм); их признаками, подбирать и группировать предметы по одному или нескольким признакам.</p>	<p>« ФЭМП у дошкольников 5-6 лет», «Думаю, считаю, сравниваю», «Формирование математических способностей» Шевелев К.В Квадрат Воскобовича</p>
н о я б р ь	<p><b><u>1-2занятие</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Порядковые значения чисел от 1 до 10</li> <li>-Состав числа 3</li> <li>- Плоскостные фигуры</li> <li>- Логическая задача «Схематизация»</li> <li>- Счетные палочки</li> </ul>	<p>Познакомить с плоскостными геометрическими фигурами (круг, овал, треугольник, квадрат, прямоугольник, многоугольник, ромб, трапеция, параллелограмм); их признаками.</p>	<p>« ФЭМП у дошкольников 5-6 лет», «Думаю,считаю, сравниваю», «Формироване математических способностей» Шевелев К.В</p>
н о я б р ь	<p><b><u>3- 4 занятие</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Состав числа 4</li> <li>- Сложение , знак « +» « =»</li> <li>- Решение арифметических примеров</li> <li>- Точка, линия, луч, угол, отрезок.</li> <li>- Блоки Дьенеша</li> </ul>	<p>Формировать представление о сложении как об объединении группы предметов</p> <p>Решение арифметических примеров, используя имеющиеся знания, запись их решения. Знакомство с понятиями: точка, линия, луч, угол, отрезок. Формировать умение разделять фигуры на две группы по двум свойствам. Производить логические операции «не», «и», «или».</p>	<p>« ФЭМП у дошкольников 5-6 лет», «Думаю, считаю, сравниваю», «Формирование математических способностей» Шевелев К.В. Геом. фигуры «Блоки Дьенеша</p>
н о я б р ь	<p><b><u>5-6. занятие</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Состав числа 5</li> <li>- Знаки +,-,=, Сложение.</li> <li>- Решение арифметических примеров</li> <li>- Логическая задача «Найди отличия между двумя картинками»</li> <li>- Кубики Никитина</li> </ul>	<p>Формировать представление о сложении как об объединении группы предметов</p> <p>Решение арифметических примеров</p> <p>Знакомство с понятиями: точка, линия, луч, угол, отрезок. учить на основе зрительного сопоставления находить отличия между предметами. Развитие мелкой моторики, воображения, речи,</p>	<p>« ФЭМП у дошкольников 5-6 лет», «Думаю, считаю, сравниваю», «Формирование математических способностей» Шевелев К.В. Кубики Никитина</p>

н о я б р ь	<b><u>7-8 занятие</u></b> - Состав числа 6 . - Вычитание знак «-». - Решение арифметических примеров - Прямые горизонтальные, вертикальные. - Логическая задача «Найди два одинаковых предмета» - «Палочки Кьюзенера «Цвет и число», «Число и цвет»	Формировать представление о вычитании как об удалении из группы предметов ее части. Знакомство со знаком «-». Знакомство с понятиями: прямые горизонтальные, вертикальные.	« ФЭМП у дошкольников 5-6 лет», «Думаю, считаю, сравниваю», «Формирование математических способностей» Шевелев К.В Палочки Кьюзенера
д е к а б р ь	<b><u>1-2занятие</u></b> - Состав числа 7 - Вычитание, знак«-». - Решение арифметических примеров - Прямые горизонтальные, вертикальные. - Логическая задача «Какой предмет здесь лишний» - Квадрат Воскобовича	Формировать представление о вычитании как об удалении из группы предметов ее части. Знакомство со знаком « - ». Знакомство с понятиями: прямые горизонтальные, вертикальные. на основе зрительного анализа, сопоставления находить предмет, которого не должно быть на таблице;	« ФЭМП у дошкольников 5-6 лет», «Думаю, считаю, сравниваю», «Формирование математических способностей» Шевелев К.В Квадрат Воскобовича
д е к а б р ь	<b><u>3- 4 занятие</u></b> - Состав числа 8 - Знаки <, >, решение неравенств - Логическая задача «Продолжи ряд» -Счетные палочки	Решение неравенств, употреблять в речи учить улавливать закономерность расположения фигур, определять какая должна быть следующая	« ФЭМП у дошкольников 5-6 лет», «Думаю,считаю, сравниваю», «Формирование математических способностей» Шевелев К.В Счетные палочки
д е к а б р ь	<b><u>5-6. занятие</u></b> - Состав числа 9 - Кривые и ломаные, разомкнутые и замкнутые линии. - Логическая задача «Найди недостающую в ряду фигуру» - Блоки Дьенеша	Познакомить с понятиями: кривые и ломаные, разомкнутые и замкнутые линии_учить на основе зрительного анализа рядов фигур. Учить находить недостающую фигуру. Классифицировать блоки по двум – трем признакам: цвету, форме; цвету – форме – размеру.	« ФЭМП у дошкольников 5-6 лет», «Думаю, считаю, сравниваю», «Формирование математических способностей» Шевелев К.В. Блоки Дьенеша
д е к а б р ь	<b><u>7-8 занятие</u></b> - Состав числа 10 - Знаки +,-,=,<,> - Кривые и ломаные, разомкнутые и замкнутые линии. - Моделирование - Кубики Никитина	Учить использовать при решении задач и неравенств, употреблять в речи. Познакомить с понятиями: кривые и ломаные, разомкнутые и замкнутые линии. Формировать и развивать конструктивное мышление. Развитие мелкой моторики, воображения, речи, внимания, комбинаторных способностей.	« ФЭМП у дошкольников 5-6 лет», «Думаю, считаю, сравниваю», «Формирование математических способностей» Шевелев К.В. Кубики

			Никитина
<b>я</b> <b>н</b> <b>в</b> <b>а</b> <b>р</b> <b>ь</b>	<b>1-2занятие</b> - Числовой отрезок - Объемные фигуры (шар, куб, параллелепипед) . - Моделирование - Палочки Кьюзенера «Плоты на реке»	Сформировать представление о числовом отрезке, приемах присчитывания и отсчитывания единиц с помощью числового отрезка. Модель числового отрезка. Различать объемные фигуры: куб, шар, конус, призма, цилиндр, пирамида, параллелепипед; находить предметы, имеющие форму объемных фигур в окружающем мире (зонтик, труба, крыша дома и т.д.). Формировать и развивать конструктивное мышление	« ФЭМП у дошкольников 5-6 лет», «Думаю, считаю, сравниваю», «Формирование математических способностей» Шевелев К.В Палочки Кьюзенера
<b>я</b> <b>н</b> <b>в</b> <b>а</b> <b>р</b> <b>ь</b>	<b>3- 4 занятие</b> - Числовой отрезок - Объемные фигуры (шар, куб, параллелепипед) - Логическая задача «Найди недостающую в ряду фигуру» - «Квадрат Воскобовича	Сформировать представление о числовом отрезке, приемах присчитывания и отсчитывания единиц с помощью числового отрезка. Различать объемные фигуры: куб, шар, конус, призма, цилиндр, пирамида, параллелепипед; находить предметы, имеющие форму объемных фигур в окружающем мире	« ФЭМП у дошкольников 5-6 лет», «Думаю, считаю, сравниваю», «Формирование математических способностей» Шевелев К.В Квадрат Воскобовича
<b>я</b> <b>н</b> <b>в</b> <b>а</b> <b>р</b> <b>ь</b>	<b>5-6. занятие</b> - Начертание и измерение геометрических фигур линейкой - Логическая задача « Лабиринт» - Счетные палочки	Черчение фигур при помощи линейки; измерение и запись длины сторон фигур. Черчение при помощи линейки линий, лучей, отрезков. Сравнение предметов по длине, высоте.	« ФЭМП у дошкольников 5-6 лет» «Думаю, исчитаю, сравниваю», «Формирование математических способн Шевелев К.В
<b>ф</b> <b>е</b> <b>в</b> <b>р</b> <b>а</b> <b>л</b> <b>ь</b>	<b>1-2занятие</b> - Начертание геометрических фигур линейкой - Логическая задача «Сравнение предметов по 1 признаку» - Блоки Дьенеша	Знакомство с ученической линейкой, Черчение при помощи линейки фигур, линий, лучей, отрезков. Сравнение предметов по длине, высоте. Расшифровывать информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково – символическим обозначениям.	« ФЭМП у дошкольников 5-6 лет», «Думаю, считаю, сравниваю», «Формирование математических способностей» Шевелев К.В. Геом. фигуры «Блоки Дьенеша
<b>ф</b> <b>е</b> <b>в</b> <b>р</b> <b>а</b> <b>л</b> <b>ь</b>	<b>3- 4 занятие</b> - Решение арифметических задач. - Деление фигур на 2, 4 части. - Логическая задача «Сравнение предметов по 1 признаку» - Кубики Никитина	Классифицировать фигуры по одному, двум, трем признакам; видоизменять фигуры; делить на равные и неравные части Развитие мелкой моторики, воображения, речи, внимания, сформированности сенсорных эталонов цвета, величины и формы,	« ФЭМП у дошкольников 5-6 лет», «Думаю, считаю, сравниваю», «Формирование математических способностей» Шевелев К.В. Кубики Никитина

ф е в р а л ь	<b>5-6. занятие</b> - Составление арифметических задач. - Деление фигур на 2, 4 части. - Логическая задача «Таблица» - Палочки Кьюзенера	Классифицировать фигуры по одному, двум, трем признакам; видоизменять фигуры; делить на равные и неравные части	« ФЭМП у дошкольников 5-6 лет», «Думаю, считаю, сравниваю», «Формирование математических способностей» Шевелев К.В
ф е в р а л ь	<b>7-8 занятие</b> - Штриховка - Слева, справа, вверху, внизу, вперед, назад. - Логическая задача «Изменение предметов по 1 признаку» - Квадрат Воскобовича	Развивать мелкую моторику. Закрепление знаний пространственных отношений: слева, справа, вверху, внизу, вперед, назад. Сравнение предметов по длине, высоте.	« ФЭМП у дошкольников 5-6 лет», «Думаю, считаю, сравниваю», «Формирование математических способностей» Шевелев К.В
м а р т	<b>1-2 занятие</b> - Составление арифметических задач. - Слева, справа, вверху, внизу, вперед, назад. - Логическая задача «Логическая связь и закономерность»	Закрепление знаний пространственных отношений: слева, справа, вверху, внизу, вперед, назад. Анализировать и сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам, используя карточки – символы с отрицанием свойств.	« ФЭМП у дошкольников 5-6 лет», «Думаю, считаю, сравниваю», «Формирование математических способностей» Шевелев К.В
м а р т	<b>3- 4 занятие</b> - Ближе, дальше, близко, далеко, низко, высоко. - Логическая задача « Логическая связь и закономерность»	Закрепление знаний пространственных отношений: ближе, дальше, близко, далеко, низко, высоко.	« ФЭМП у дошкольников 5-6 лет», «Думаю, считаю, сравниваю», «Формирование математических способностей» Шевелев К.В
м а р т	<b>5-6. занятие</b> - Графический диктант. - Ближе, дальше, близко, далеко, низко, высоко. - Схема - Логическая задача «Сравнение предметов по 2 признакам» - Блоки Дьенеша	Развитие графических навыков, Рисование узоров на слух от исходной точки закрепление знаний пространственных отношений: ближе, дальше, близко, далеко, низко, высоко. Анализировать и сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам.	« ФЭМП у дошкольников 5-6 лет», «Думаю, считаю, сравниваю», «Формирование математических способностей» Шевелев К.В. Геом. фигуры
м а р т	<b>7- 8 занятие</b> - Пространственные отношения: в, на, над, за, перед, между, посередине. - Логическая задача «Сравнение предметов	Формирование понятий о пространственных отношениях: в, на, над, за, перед, между, посередине	« ФЭМП у дошкольников 5-6 лет», «Думаю, считаю, сравниваю», «Формирование математических

	по 2 признакам» -Кубики Никитина		способностей» Шевелев К.В. Кубики Никитина
<b>а</b> <b>п</b> <b>р</b> <b>е</b> <b>л</b> <b>ь</b>	<b>1-2занятие</b> - Пространственные отношения: в, на, над, за, перед, между, посередине - План - Логическая задача « Изменение фигур по 2 признакам» - Палочки Кьюзенера	Формирование понятий о пространственных отношениях: в, на, над, за, перед, между, посередине	« ФЭМП у дошкольников 5-6 лет», «Думаю, считаю, сравниваю», «Формирование математических способностей» Шевелев К.В Палочки Кьюзенера
<b>а</b> <b>п</b> <b>р</b> <b>е</b> <b>л</b> <b>ь</b>	<b>3- 4 занятие</b> - Ориентировка в тетради, графические работы. - План - Логическая задача « Изменение фигур по 2 признакам» - Квадрат Воскобовича	Знакомство с клеткой, строчкой, столбиком клеток, страницей, листом; названия клеток: левая, правая, нижняя, верхняя. Рисование узоров на слух от исходной точки, изображение предметов окружающего мира, написание графических диктантов	« ФЭМП у дошкольников 5-6 лет», «Думаю, считаю, сравниваю», «Формироване математических способностей» Шевелев К.В Квадрат
<b>а</b> <b>п</b> <b>р</b> <b>е</b> <b>л</b> <b>ь</b>	<b>5-6. занятие</b> - Ориентировка в тетради, графические работы написание графических диктантов - Логическая задача «Сравнение предметов по 3 признакам - Счетные палочки	Знакомство с клеткой, строчкой, столбиком клеток, страницей, листом; названия клеток: левая, правая, нижняя, верхняя. Рисование узоров на слух от исходной точки, изображение предметов окружающего мира, написание графических диктантов	« ФЭМП у дошкольников 5-6 лет», «Думаю, считаю, сравниваю», «Формирование математических способностей» Шевелев К.В Счетные палочки
<b>а</b> <b>п</b> <b>р</b> <b>е</b> <b>л</b> <b>ь</b>	<b>7-8 занятие</b> - Ориентировка в тетради, графические работы написание графических диктантов - Логическая задача «Сравнение предметов по 3 признакам» - Блоки Дьенеша	Рисование узоров на слух от исходной точки, изображение предметов окружающего мира, написание графических диктантов. Анализировать и сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам, используя карточки – символы с отрицанием свойств. Работа в парах.	« ФЭМП у дошкольников 5-6 лет», «Думаю, считаю, сравниваю», «Формирование математических способностей» Шевелев К.В. Геом. фигуры «Блоки Дьенеша
<b>м</b> <b>а</b> <b>й</b>	<b>1-2занятие</b> - Шифр - Логическая задача «Установление причинно – следственных связей» - Кубики Никитина	Развитие логическое, пространственное мышление,речь,внимание,память; Анализировать и сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам, используя карточки – символы с отрицанием свойств.	« ФЭМП у дошкольников 5-6 лет», «Думаю, считаю, сравниваю», «Формирование математических способностей» Шевелев К.В. Кубики Никитина
<b>м</b> <b>а</b>	<b>3- 4 занятие</b> - Шифр	Развитие логическое, пространственное мышление,речь,внимание,память;	« ФЭМП у дошкольников 5-6

й	- Логическая задача «Установление причинно – следственных связей» - Палочки Кьюзенера	Анализировать и сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам, используя карточки – символы с отрицанием свойств.	лет», «Думаю, считаю, сравниваю», «Формирование математических способностей» Шевелев К.В Палочки Кьюзенера
м а й	<b><u>5-6. занятие Итоговое</u></b>	Выявить полученные знания, представления, умения, которые дети получили в течение учебного года.	
м а й	<b><u>7-8 занятие Итоговое</u></b>	Выявить полученные знания, представления, умения, которые получили в течение учебного года.	

### **Перспективный план (6 -7 лет)**

	<b>Тема занятия</b>	<b>Программное содержание</b>	<b>Литература</b>
о к т я б р ь	<b><u>1-2занятие</u></b> - Счет до 10. Десяток - Таблица - «Блоки Дьенеша»	Закрепление прямого и обратного и порядкового счета. Знакомство с понятием десятка. Развитие логическое, пространственное мышление, речь, внимание, память;	« ФЭМП у дошкольников 6 - 7лет», « Развивающие задания», «Считаю до 20» Шевелев К.В. Геом. фигуры «Блоки Дьенеша»
о к т я б р ь	<b><u>3- 4 занятие</u></b> -Число 11. - Порядковый счет - «Схематизация» - Кубики Никитина	Знакомство с образованием числа 11. Упражнение в написании цифры 11. Закрепление порядкового счета Развитие логическое, пространственное мышление, речь, внимание, память;	« ФЭМП у дошкольников 6 - 7лет», « Развивающие задания», «Считаю до 20» Шевелев К.В. Кубики Никитина
о к т я б р ь	<b><u>5-6. занятие</u></b> - Ориентировка по плану. – Решение примеров в пределах 11. - Логическая задача « Лабиринт» - Палочки Кьюзенера	Знакомство с числовым отрезком 0 – 11.Закреплять умение в решении примеров. Развитие логическое, пространственное мышление, речь, внимание, память;	« ФЭМП у дошкольников 6 - 7лет», « Развивающие задания», «Считаю до 20»» Шевелев К.В Палочки Кьюзенера
о к т я б р ь	<b><u>7-8 занятие</u></b> - Геометрические фигуры. – Решение задач в пределах 11. - План - Квадрат Воскобовича	соотношение формы геометрической фигуры с предметами окружающего мира. Учить решать задачи. Развитие логическое, пространственное мышление, речь, внимание, память;	« ФЭМП у дошкольников 6 - 7лет», « Развивающие задания», «Считаю до 20» Шевелев К.В. Квадрат Воскобовича

н о я б р ь	<b><u>1-2занятие</u></b> - Число 12 - Порядковый счет - Вьетнамская игра	Знакомство с образованием числа 12. Упражнение в написании цифры 12. Закрепление порядкового счета Развитие логическое, пространственное мышление, речь, внимание, память;	« ФЭМП у дошкольников 6 - 7лет», « Развивающие задания», «Считаю до 20» Шевелев К.В.
н о я б р ь	<b><u>3- 4 занятие</u></b> - Выделение групп из множества - Решение задач в пределах 12 - Таблица - «Блоки Дьенеша»	Знакомство с числовым отрезком 0 – 12. Учить решать задачи в пределах 12. Развитие логическое, пространственное мышление, речь, внимание, память;	« ФЭМП у дошкольников 6 - 7лет», « Развивающие задания», «Считаю до 20» Шевелев К.В. «Блоки Дьенеша»
н о я б р ь	<b><u>5-6. занятие</u></b> <b><u>- Цикличность времен года.</u></b> - Решение задач в пределах 12 - Знаки +,-,=,<,> - Логическая задача « Лабиринт» - Кубики Никитина	Повторение времени года, знакомство с их цикличностью. Учить использовать при решении задач неравенств, употреблять в речи. Развитие логическое, пространственное мышление, речь, внимание, память;	« ФЭМП у дошкольников 6 - 7лет», « Развивающие задания», «Считаю до 20» Шевелев К.В. Кубики Никитина
н о я б р ь	<b><u>7-8 занятие</u></b> - Число 13. - Порядковый счет - План - Палочки Кьюзенера	Знакомство с образованием числа 13. Упражнение в написании цифры 13. Закрепление порядкового счета Развитие логическое, пространственное мышление, речь, внимание, память;	« ФЭМП у дошкольников 6 - 7лет», « Развивающие задания», «Считаю до 20» Шевелев К.В. Палочки Кьюзенера
д е к а б р ь	<b><u>1-2занятие</u></b> - Объединение предметов в группы по 1 -3 признакам. - Решение задач в пределах 13. «Схематизация» - Квадрат Воскобовича	Знакомство с числовым отрезком 0 – 13. Закрепление объединять группы в множества по заданным признакам. Учить решать задачи в пределах 13. Развитие логическое, пространственное мышление, речь, внимание, память;	« ФЭМП у дошкольников 6 - 7лет», « Развивающие задания», «Считаю до 20» Шевелев К.В. Квадрат Воскобовича
д е к а б р ь	<b><u>3- 4 занятие</u></b> - Мера длины – сантиметр. Измерение длины отрезков. - Круги Эйлера. - План - Вьетнамская игра	Знакомство с ученической линейкой, с мерой длины – сантиметром, с обозначением сантиметра в записи. Формировать умение классифицировать предметы по 3 признакам.	« ФЭМП у дошкольников 6 - 7лет», « Развивающие задания», «Считаю до 20» Шевелев К.В. Вьетнамская игра
д е к а б р	<b><u>5-6. занятие</u></b> - Число 14. - Знаки +,-,=,<,> , решении неравенств - Логическая задача « Лабиринт»	Знакомство с образованием числа 14. Упражнение в написании цифры 14. Использование при решении неравенств знаки +,-,=,<,>. Развитие логическое, пространственное мышление, речь, внимание, память;	« ФЭМП у дошкольников 6 - 7лет», « Развивающие задания», «Считаю до 20» Шевелев К.В. «Блоки Дьенеша

ь	- «Блоки Дьенеша»		
д е к а б р ь	<b>7-8 занятие</b> -Определение закономерности. - Числовой отрезок 0 – 14 - Таблица - Кубики Никитина	Знакомство с числовым отрезком 0 – 14 Развитие логическое, пространственное мышление, речь, внимание, память;	« ФЭМП у дошкольников 6 - 7лет», « Развивающие задания», «Считаю до 20» Шевелев К.В.
я н в а р ь	<b>1-2занятие</b> <b>- Начертание отрезков,</b> <b>измерение длин отрезков.</b> Решение задач в пределах 14. «Схематизация» - Палочки Кьюзенера	Знакомство с приемом с начертание отрезков заданной длины. Сравнение отрезков по длине (длиннее, короче, одинаковой длины) Развитие логическое, пространственное мышление, речь, внимание, память;	« ФЭМП у дошкольников 6 - 7лет», « Развивающие задания», «Считаю до 20» Шевелев К.В. Палочки Кьюзенера
я н в а р ь	<b>3 – 4. занятие</b> - Число 15. - Решение логических задач - Квадрат Воскобовича	Знакомство с образованием числа 15. Упражнение в написании цифры15. Развитие логическое, пространственное мышление, речь, внимание, память;	« ФЭМП у дошкольников 6 - 7лет», « Развивающие задания», «Считаю до 20» Шевелев К.В Квадрат Воскобовича
я н в а р ь	<b>5-6. занятие</b> - Видоизменение фигур по 1-3 признакам. - Числовой отрезок 0 – 15 - Логическая задача « Лабиринт» - Вьетнамская игра	Знакомство с числовым отрезком 0 – 15. Формировать умение видоизменять фигуры по 3 признакам (форма, цвет, размер) Развитие логическое, пространственное мышление, речь, внимание, память;	« ФЭМП у дошкольников 6 - 7лет», « Развивающие задания», «Считаю до 20» Шевелев К.В. Вьетнамская игра
ф е в р а л ь	<b>1-2занятие</b> - Цикличность временных частей суток. - Решение задач в пределах 15. - Таблица - «Блоки Дьенеша»	Знакомство с сутками. Учить решать задачи в пределах 15. Развитие логическое, пространственное мышление, речь, внимание, память;	« ФЭМП у дошкольников 6 - 7лет», « Развивающие задания», «Считаю до 20» Шевелев К.В. «Блоки Дьенеша
ф е в р а л ь	<b>3- 4 занятие</b> - Число 16. - Порядковый счет - План - Кубики Никитина	Знакомство с образованием числа 16. Упражнение в написании цифры16. Закрепление порядкового счета Развитие логическое, пространственное мышление, речь, внимание, память;	« ФЭМП у дошкольников 6 - 7лет», « Развивающие задания», «Считаю до 20» Шевелев К.ВКубики Никитина
ф е в р а л ь	<b>5-6. занятие</b> <b>- Деление фигур на части.</b> - Числовой отрезок 0 – 16 -Геометрические фигуры. Деление фигур на части - Логическая задача « Лабиринт»	Знакомство с числовым отрезком 0 – 16. Закрепление знания о геометрических фигурах. Деление фигур на части, создание фигуры из частей. Развитие логическое, пространственное мышление, речь, внимание, память;	« ФЭМП у дошкольников 6 - 7лет», « Развивающие задания», «Считаю до 20» Шевелев К.В. Палочки Кьюзенера

	- Палочки Кьюзенера		
<b>ф</b> <b>е</b> <b>в</b> <b>р</b> <b>а</b> <b>л</b> <b>ь</b>	<b>7-8 занятие</b> - Мера емкости – литр, измерение объема жидкости - Решение задач в пределах 16. «Схематизация» - Квадрат Воскобовича	Знакомство с понятиями сыпучее вещество, жидкое вещество, измерение жидкости разными мерками. Выделение «лишней фигуры» в ряду.  Развитие логическое, пространственное мышление, речь, внимание, память;	« ФЭМП у дошкольников 6 - 7 лет», « Развивающие задания», «Считаю до 20» Шевелев К.В. Квадрат Воскобовича
<b>м</b> <b>а</b> <b>р</b> <b>т</b>	<b>1-2занятие</b> - Число 17. - «Множество» - Таблица - Вьетнамская игра	Знакомство с образованием числа 17. Упражнение в написании цифры 17. Счет элементов в множестве, сравнение множеств. Развитие логическое, пространственное мышление, речь, внимание, память;	« ФЭМП у дошкольников 6 - 7 лет», « Развивающие задания», «Считаю до 20» Шевелев К.В. Вьетнамская игра
<b>м</b> <b>а</b> <b>р</b> <b>т</b>	<b>3- 4 занятие</b> - Числовой отрезок 0 – 17 - Объемные геометрические фигуры. - Решение задач в пределах 17. - Логическая задача « Лабиринт» - Вьетнамская игра	Знакомство с числовым отрезком 0 – 17 Различать объемные фигуры: куб, шар, конус, призма, цилиндр, пирамида, параллелепипед; находить предметы, имеющие форму объемных фигур в окружающем мире (зонтик, труба, крыша дома и т.д.). Развитие логическое, пространственное мышление, речь, внимание, память;	« ФЭМП у дошкольников 6 - 7 лет», « Развивающие задания», «Считаю до 20» Шевелев К.В. Вьетнамская игра
<b>м</b> <b>а</b> <b>р</b> <b>т</b>	<b>5-6. занятие</b> - Числовой ряд -Графический диктант. - План - «Блоки Дьенеша»	Рисование узоров на слух от исходной точки, изображение предметов окружающего мира, написание графических диктантов. Развитие логическое, пространственное мышление, речь, внимание, память;	« ФЭМП у дошкольников 6 - 7 лет», « Развивающие задания», «Считаю до 20» Шевелев К.В. «Блоки Дьенеша
<b>м</b> <b>а</b> <b>р</b> <b>т</b>	<b>7-8 занятие</b> - Число 18. - Порядковый счет - Графический диктант. ОРТ - Кубики Никитина	Знакомство с образованием числа 18. Упражнение в написании цифры 18. Закрепление порядкового счета Написание графических диктантов на слух от исходной точки, изображение предметов окружающего мира. Развитие логическое, пространственное мышление, речь, внимание, память;	« ФЭМП у дошкольников 6 - 7 лет», « Развивающие задания», «Считаю до 20» Шевелев К.В. . Кубики Никитина
<b>а</b> <b>п</b> <b>р</b> <b>е</b> <b>л</b> <b>ь</b>	<b>1-2занятие</b> - Цикличность дней недели - Решение задач в пределах 18. - Измерение сторон геометрических фигур линейкой. - «Схематизация» - Палочки Кьюзенера	Закрепить последовательность недели. Черчение фигур при помощи линейки; измерение и запись длины сторон фигур. Развитие логическое, пространственное мышление, речь, внимание, память; Развивать умение выявлять и абстрагировать свойства, умение «читать схему», закреплять навыки порядкового счета	« ФЭМП у дошкольников 6 - 7 лет», « Развивающие задания», «Считаю до 20» Шевелев К.В. Палочки Кьюзенера
<b>а</b> <b>п</b>	<b>3- 4 занятие</b> - Сравнение множеств по	Знакомство с числовым отрезком 0 – 18.	« ФЭМП у дошкольников

р е л ь	количеству. Деньги. +- Числовой отрезок 0 – 18 - Знаки,-,=,<,> , решении неравенств. - Таблица - Квадрат Воскобовича	Знакомство с деньгами. Использование при решении неравенств знаки +,-,=,<,>. Развитие логическое, пространственное мышление, речь, внимание, память;	6 - 7лет», « Развивающие задания», «Считаю до 20» Шевелев К.В. В Квадрат Воскобовича
а п р е л ь	<b><u>5-6. занятие</u></b> - Число 19. - Порядковый счет - Логическая задача « Лабиринт» - Вьетнамская игра	Знакомство с образованием числа 19. Упражнение в написании цифры 19. Закрепление порядкового счета Развитие логическое, пространственное мышление, речь, внимание, память;	« ФЭМП у дошкольников 6 - 7лет», « Развивающие задания», «Считаю до 20» Шевелев К.В. Вьетнамская игра
а п р е л ь	<b><u>7-8 занятие</u></b> - Ориентация во времени - Решение задач в пределах 19. - План - «Блоки Дьенеша	Закрепление понятий: вчера, сегодня, завтра. Развитие логическое, пространственное мышление, речь, внимание, память;	« ФЭМП у дошкольников 6 - 7лет», « Развивающие задания», «Считаю до 20» Шевелев К.В. «Блоки Дьенеша
м а й	<b><u>1-2 занятие</u></b> - Мера массы – килограмм. - Числовой отрезок 0 – 19 - Кубики Никитина	Знакомство с числовым отрезком 0 – 19 Развитие логическое, пространственное мышление, речь, внимание, память;	« ФЭМП у дошкольников 6 - 7лет», « Развивающие задания», «Считаю до 20» Шевелев К.В. Кубики Никитина
м а й	<b><u>3- 4 занятие</u></b> - Число 20 Числовой отрезок 0 – 20 - Порядковый счет - «Схематизация» - Палочки Кьюзенера	Знакомство с образованием числа 20. Упражнение в написании цифры 20. Закрепление порядкового счета Развивать умение выявлять и абстрагировать свойства, умение «читать схему», закреплять навыки порядкового счета	« ФЭМП у дошкольников 6 - 7лет», « Развивающие задания», «Считаю до 20» Шевелев К.В Палочки Кьюзенера
м а й	<b><u>5-6. занятие Итоговое</u></b>	Выявить полученные знания, представления, умения, которые дети получили в течение учебного года.	
м а й	<b><u>7-8 занятие Итоговое.</u></b>	Выявить полученные знания, представления, умения, которые дети получили в течение учебного года.	

*Комплекс упражнений гимнастики для глаз*

1. Быстро поморгать, закрыть глаза и посидеть спокойно, медленно считая до 5. Повторить 4—5 раз.

2. Крепко зажмурить глаза (считать до 3), открыть их и посмотреть вдаль (считать до 5). Повторить 4—5 раз.

3. Вытянуть правую руку вперед. Следить глазами, не поворачивая головы, за медленным движением указательного пальца вытянутой руки влево и вправо, вверх и вниз. Повторить 4—5 раз.

4. Посмотреть на указательный палец вытянутой руки на счет 1—4, потом перенести взор вдаль на счет 1—6. Повторить 4—5 раз.

5. В среднем темпе проделать 3—4 круговых движения глазами в правую сторону, столько же в левую сторону. Расслабив глазные мышцы, посмотреть вдаль на счет 1—6. Повторить 1—2 раза.

6. Сидя за столом, расслабиться и медленно подвигать глазами слева направо. Затем справа налево. Повторить 3 раза в каждую сторону.

7. Медленно переводить взгляд вверх-вниз, затем наоборот. Повторить 3 раза.

8. Представить вращающийся перед вами обод велосипедного колеса и, наметив на неопределённую точку, следить за вращением этой точки.

Сначала в одну сторону, затем в другую. Повторить 3 раза.

9. Сложить ладони так, чтобы образовался треугольник, закрыть этим треугольником глаза и повторить все упражнения в той последовательности, какая описана выше. Глаза под ладонями должны быть открытыми, но ладони, неплотно лежащие на глазницах, не должны пропускать свет.

Рекомендуется использовать различные цветные фигуры В. Ф. Базарного (овалы, восьмерки, зигзаги, спирали), нарисованные на листе ватмана.

*Комплекс физкультурных минуток.*

1. Декламируя стихотворение, дети должны стоять, широко расставив ноги.

На каждый счет, руки поочередно:

- на пояс,
- на плечи,
- вверх,
- два хлопка,
- на плечи,
- на пояс,
- вниз,
- два хлопка.

А — начало алфавита,

Тем она и знаменита.

А узнать ее легко:

Ноги ставит широко.

Темп постепенно убыстряется.

2. Дети выполняют указанные движения:

Буратино потянулся,

Раз — нагнулся,

Два — нагнулся,

Три — нагнулся.

Руки в сторону развел,

Ключик, видно, не нашел.

Чтобы ключик нам достать,

Нужно на носочки встать.

3. Дети имитируют дуновение ветра, раскачивая туловище то в одну, то в другую сторону.

На слова «тише, тише, тише» — дети приседают, на «выше, выше» — выпрямляются.

Ветер дует нам в лицо,

Закачалось деревцо.

Ветер тише, тише, тише.

Деревцо все выше, выше.

4. Дети стоят, вытянув руки вперед, ладони вниз.

После первой строки начинают свободно встряхивать кистями рук. Затем, продолжая встряхивания, поворачивают ладони вверх, потом снова поворачивают руки ладонями вниз.

Приплыли тучи дождевые:

Лей, дождь, лей!

Дождинки пляшут, как живые:

Пей, рожь, пей!

Рожь, склоняясь к земле зеленой,

Пьет, пьет, пьет.

А теплый дождик неугомонный

Льет, льет, льет.

5. Дети декламируют и показывают.

На лужайке, на ромашке

Жук летал в цветной рубашке.

Жу-жу-жу, жу-жу-жу,

Я с ромашками дружу,

Тихо по ветру качаюсь.

Я нашла себе жука

На большой ромашке.

Не хочу держать в руках -

Пусть лежит в кармашке (дети показывают).

Ой, упал, мой жук (нагибаются),

Нос испачкал пылью.

Улетел, улетел зеленый жук,

Улетел на крыльях (дети машут руками).

6. Текст сопровождается движениями.

Каждый день по утрам

Делаем зарядку (ходьба на месте).

Очень нравится нам

Делать по порядку:

Весело шагать (ходьба),

Руки поднимать (руки вверх),

Приседать и вставать (приседание 4-6 раз),

Прыгать и скакать (10 прыжков).

7. Дети отталкиваются одной ногой и мягко приземляются на другую.

Поднимайте плечики,

Прыгайте, кузнечики.

Прыг — скок, прыг — скок.

Сели, травушку покушаем,

Тишину послушаем.

Тише, тише, высоко

Прыгай на носках легко.

8. Дети бегают и садятся согласно тексту стихотворения.

Мы листики осенние,

На ветках мы сидим.

Дунул ветер — полетели.

Мы летели, мы летели

И на землю тихо сели.

Ветер снова набежал

И листочки все поднял.

Закружились, полетели

И на землю снова сели.

9. Воспитанники слегка пружинят в коленях с раскачиванием рук вперед — назад (качели).

Когда говорят: «Да — да — да!», хлопают, произнося две последние строчки, прыгают.

Лучшие качели —

Гибкие лианы.

Это с колыбели

Знают обезьяны.

Кто весь век качается,

Да — да — да,

Тот не огорчается

Никогда!

10. Дети выполняют движения, повторяя их за учеником у доски.

Мы цветы в саду сажаем,

Их из лейки поливаем.

Астры, лилии, тюльпаны.

Пусть растут для нашей мамы!

11. Дети наклоняют головы то к одному плечу, то к другому;

раскачиваются «в такт маятнику».

Тик — так, тик — так —

Все часы идут вот так:

Тик — так.

Смотри скорей, который час:

Тик — так, тик — так, тик — так.

Налево — раз, направо — раз,

Мы тоже можем так.

Тик — так, тик — так.

## Приложение №7

### *Описание электронного сопровождения*

**1. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Приложение к методическому пособию по информатике. – СПб.: БХВ-Петербург, 2009. – CD-R.**

#### *Программа "Собери картинку"*

Программа предназначена для развития логического, образного и пространственного мышления.

Предусмотрены задания различной сложности – исходные картинки разрезаны на 4, 9 и 16 фрагментов, из которых требуется собрать целое изображение по представленному образцу; выбор сложности задания осуществляется с помощью меню, в каждой категории находится от 6 до 15 картинок.

#### *Программа "Раскрась-ка"*

Программа предназначена для развития образного мышления. В задании предлагается 5 вариантов картинок для раскрашивания. Задание предусматривает раскрашивание исходной картинки с помощью предлагаемой палитры. Чтобы раскрасить картинку, необходимо с начала выбрать цвет из палитры, расположенной в правой части экрана, а затем щелкнуть на одной из областей исходной картинки - закрасивание происходит по замкнутым областям.

Для того чтобы перекрасить любую часть картинки, надо выбрать новый цвет в палитре и щелкнуть на той области, в которой нужно заменить цвет.

#### *Программа "Внимание"*

Программа предназначена для развития внимания, памяти, логического и образного мышления, для закрепления умения ориентироваться на плоскости по клеточкам в направлениях вверх, вниз, влево, вправо.

Предусмотрены следующие варианты заданий:

- "Рисовать по образцу" - Предусмотрено 10 заданий для рисования по образцу.

- "Искать отличия" — предусмотрено 5 вариантов задания. После выбора конкретного задания на экране появляются 2 рисунка. Требуется найти и указать элементы, которыми рисунки отличаются друг от друга. Чтобы указать фрагмент, нужно щелкнуть на нем левой кнопкой мыши на любом из двух рисунков. Если фрагмент выбран правильно, он выделится на обоих рисунках.

#### *Программа "Последовательности"*

Программа предназначена для развития логического мышления.

Предлагается продолжить последовательность по предложенному образцу.

В программе предусмотрено 2 задания, каждое из которых содержит серию последовательностей.

#### *Программа "Третий лишний"*

Программа предназначена для формирования умения находить общие признаки предметов в группе и использовать его для определения "лишнего" предмета в группе из трех предметов (или "лишнего" слова в группе из трех слов).

В программе предусмотрено 3 задания, каждое из которых содержит серию вопросов.

#### *Программа "Укажите лишнего"*

Программа предназначена для формирования умения находить общий признак предметов в группе и использовать его для определения "лишнего" предмета в группе из нескольких предметов.

В программе предусмотрено 4 задания.

#### *Программа "Счет"*

Программа предназначена для закрепления навыков счета.

Предусмотрены следующие варианты заданий:

- "Теремок";
- "Пирамидка";
- "Бусы".

#### *Программа "Загадки"*

Программа предназначена для развития логического мышления, памяти.

Предлагается 3 варианта наборов загадок. Ответ следует выбрать из представленных на экране вариантов. Если введен неверный ответ, то нужно заново выбрать ответ. Если ответ выбран правильно, программа предлагает новую загадку. Поле Попыток, расположенное в нижней части экрана, позволяет отследить количество неправильных ответов, данных в процессе решения загадок.

### *Программа "Фантазия"*

Программа нацелена на развитие креативных способностей и воображения. Предлагается, используя одну фигуру и изменяя ее цвет, "нарисовать" на экране картинку.

Выбор цвета осуществляется в левой части экрана, поворот фигуры – в правой части (с помощью кнопок поворота).

### *Программа "Танграм"*

Программа предназначена для развития логического мышления, зрительного восприятия формы и размера фигур, а также их ориентации на плоскости. Требуется из одних и тех же заранее заданных геометрических фигур (в правой части экрана) складывать фигуры, предлагаемые программой (14 заданий).

### *Программа "Конструктор"*

Требуется заполнить рабочее поле произвольным узором из предлагаемых программой фигур.

## **2.ПрограммаСББПО «TuxPaint»**

TuxPaint –простая программа рисования, с приятными понятным интерфейсом, для детей младшего возраста (от 3-хдо 12лет). Забавные звуковые эффекты и использование во время работы мультипликационных героев, упрощает освоение программы детьми.

После запуска TuxPaint перед малышом появится чистый холст и панель Инструментов рисования, благодаря которым ребенок сможет развивать свои творческие способности.

## Игры и упражнения с логическими блоками

### Игра «Сколько?»

Материал: логические фигуры.

Цель игры: развивать умение задавать вопросы и развивать умение выделять свойства.

Описание игры: дети делятся на две команды. Воспитатель раскладывает логические фигуры в любом порядке и предлагает детям придумать вопросы, начинающиеся со слов «Сколько...». За каждый правильный вопрос фишка. Выигрывает команда, набравшая большее количество фишек.

### **«Карточки с символами свойств»**



Во многих играх с блоками Дьенеша и логическими фигурами используются карточки с символами свойств. Знакомство ребенка с символами свойств - важная ступенька в освоении всей знаковой культуры, грамоты математических символов, программирования и т.д. На карточках условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). Всего 11 карточек. И 11 карточек с отрицанием свойств, например: не красный. Карточки с символами свойств могут использоваться не только как дополнение к блокам Дьенеша и логическим фигурами, но и как самостоятельный материал для игр, наподобие известных во всем мире «мемори».

### **Игра «Найди пару»**

**Материал:** 2 комплекта карточек с символами (без отрицания) 22 шт.

**Цель:** ознакомление с символами свойств, развитие зрительной памяти.

**Описание игры:** карточки перемешиваются и раскладываются «рубашкой» вверх по 6 карточек в ряду, в последнем ряду 4 карточки.



**Правила:** Первый игрок переворачивает две любые карточки, если карточки одинаковые, берет их себе и делает еще один ход. Если разные - показывает всем и кладет на свои места «рубашками» вверх, стараясь запомнить, что изображено на карточках. Все дети внимательно следят за ходом игры, так как всем важно помнить, где лежит та или иная карточка. Затем второй игрок по одной берет две карточки ... и делает дальше как первый. Выигрывает игрок, набравший больше парных карточек.

### «Логические кубики»

**Материал:** 5 кубиков, на гранях которых изображены символы свойств блоков (размер, форма, цвет, толщина) и символы отрицания свойств, а также цифровой кубик (на гранях цифры 3- 8)

**Педагогические возможности материала:** логические кубики, как и карточки - символы, помогут придумать с детьми разнообразные игры, а эти игры, в свою очередь, будут полезны для овладения действиями замещения и наглядного моделирования, кодирования и декодирования. Логические кубики используют в комплекте с блоками Дьенеша и логическими фигурами. Своеобразие логических кубиков - возможность «случайного» выбора свойств (подбрасывание кубика), а это всегда нравится детям.

### «Угощение для медвежат»

**Материал:** 9 изображений медвежат, карточки со знаками символами свойств, логические фигуры или блоки Дьенеша.

#### **Цель игры:**

1. Развитие умения сравнивать предметы по одному - четырем свойствам.
2. Понимание слов: «разные», «одинаковые».
3. Подведение к пониманию отрицания свойств.

#### **Описание игры:**

**1 вариант:** в гости к детям пришли медвежата. Чем же будем гостей угощать? Наши медвежата - сладкоежки и очень любят печенье, причем разного цвета, разной формы. Какой материал нам удобно «превратить» в печенье? Конечно, блоки или логические фигуры. Давайте угостим медвежат. Угощают девочки. Печенье в левой и правой лапах должны отличаться только формой. Если в левой лапе у медвежонка круглое «печенье», то правой может быть или квадратное, или прямоугольное, или треугольное (не круглое). А сейчас угощают мальчики. Печенье в лапах медвежат отличается только цветом. В дальнейшем условии игры: отличие печенья по двум признакам: цвету и форме, цвету и размеру, форме и размеру и т. д. В работе с детьми старшего возраста возможно отличие «печенья» по 3-4 свойствам. В этом случае используются блоки Дьенеша. Во всех вариантах ребенок выбирает любой блок «печенье» в одну лапу, а во вторую подбирает по правилу, предложенному воспитателем.

**2 вариант:** с использованием карточек с символами свойств. Последовательность действий (алгоритм) игры. Карточки с символами свойств кладут стопкой «рубашками» вверх. Ребенок вынимает из стопки любую карточку. Находит «печенье» с таким же свойством. Ищет еще одно печенье, отличающееся только этим свойством. Угощает мишку. «Записывает», как угощал мишку. Например, выбрана карточка «большой», ребёнок выбрал логическую фигуру: большой, красный треугольник; второе печенье - маленький красный треугольник. Печенье отличается по размеру. Усложнение: отличие не только по одному, а по двум, трем и четырем свойствам. В играх с нахождением отличия по 4 свойствам используются блоки Дьенеша. В играх можно использовать логические кубики кроме цифровых. В играх могут быть элементы соревнований, чья команда быстрее угостит мишек.

### **«Художники»**

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

#### **Цель игры:**

- развитие умения анализировать форму предметов;
- развитие умения сравнивать по их свойствам;
- развитие художественных способностей (выбор цвета, фона, расположения, композиции).

**Описание 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, устраивают выставку картин, а экскурсовод рассказывает посетителям выставки, что изображено на картине.

### «Магазин»

**Материал:** товар (карточки с изображением предметов), логические фигуры.

**Цель игры:**

1. Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства.
2. Развитие умения рассуждать, аргументировать свой выбор.



**Описание игры:** Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор игрушек. У каждого ребенка

Логические фигуры «денежки». На одну «денежку» можно купить только одну игрушку.



Правила покупки: купить можно только такую игрушку,

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

### «Украсим ёлку бусами»

**Материал:** изображение елки, 15 карточек с символами, комплект логических фигур

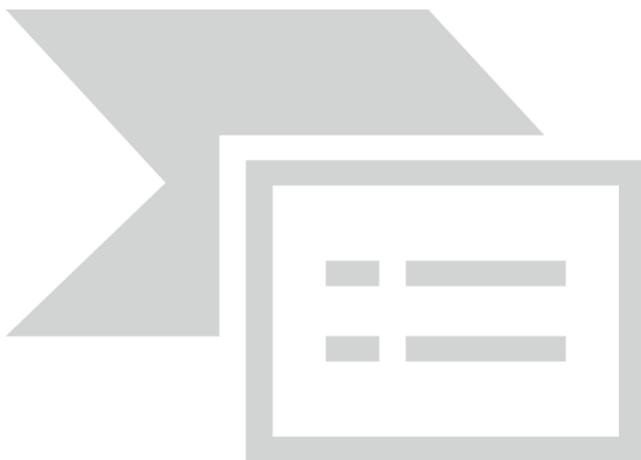
**Цель:**

1. Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства.
2. Умение «читать схему», закрепление навыков порядкового счета.

**Описание игры:** надо украсить елку бусами. На елке должно быть 5 рядов бус. В каждом ряду три бусинки. Цифра на карточке указывает порядковый номер нитки бус (счет начинаем с верхушки елки). Повесим первый ряд бус (карточки с цифрой 1). Закрашенный кружок показывает нам место бусинки на ниточке. Первая бусинка - маленький желтый круг, вторая - большой желтый квадрат, третья - маленький желтый треугольник. Аналогично развешиваем остальные бусы.

### «Архитекторы»

**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. Таким образом, весь наш строительный материал будет не красным и некруглым (размер и толщина роли не играют). Можно приступать к строительству. Приветствуются самые смелые проекты. Самые смелые могут приступать к более сложному выбору материала, используя алгоритм № 2 (идея игр принадлежит О.Финкельштейну).

## «Логический поезд»

### Материал:

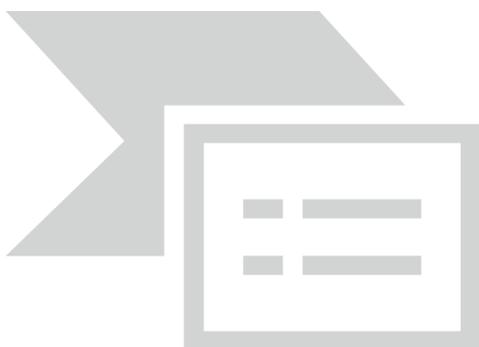
- Три паровоза разного цвета (синий, желтый, красный).
- На каждом поезде его номер: 1 2 3 4, 5 6 7 8, 9 10 11 12.
- 4 вагона .
- Карточки с символами изменения свойств, карточки с изображением отношений между числами.
- Комплекты блоков Дьенеша или логических фигур.

### Цель игры:

1. Развитие способности к логическим действиям и операциям.
2. Умение декодировать (расшифровывать) информацию, изображенную на карточке.
3. Умение видоизменять свойства предметов в соответствии со схемой, изображенной на карточке.
4. Умение действовать последовательно, в строгом соответствии с правилами.

### Описание игры:

В игре может участвовать вся подгруппа детей: 9-12 человек. Педагог, а затем сами дети раскладывают игровой материал: поезда, вагончики, над каждым вагончиком кладут карточку с символом изменения свойств (карточка выбирается произвольно), также раскладываются карточки с числовыми соотношениями. Наш грузовой поезд необычный, логический. Грузы, которые он везет, перезагружаются из вагона в вагон. В каждом вагоне с ними происходят изменения в соответствии с правилами, изображенными на карточке над вагоном.



## Последовательность действий.

Распределение команд по поездам. Каждый ребенок берет карточку с числовыми соотношениями, например, находит число, обозначенное \* - это 3. Значит, его груз «поедет» в желтом поезде («3» входит в номер этого поезда 1 2 3 4). Таким образом, все дети распределяются на три команды (везут грузы в желтом, синем и красном поездах)

\* Перевозка груза: свой груз надо провезти по всем вагонам в соответствии с правилами (изменение свойств по часовой стрелке). Например, в желтом вагоне едет логическая фигура: большой красный треугольник, в первом вагоне (от головы поезда он изменит величину и станет маленьким красным треугольником, во втором вагоне после изменения цвета он станет маленьким желтым треугольником, в третьем вагоне изменится его форма: он станет маленьким желтым прямоугольником, в последнем четвертом вагоне повторное изменение цвета - наш груз маленький синий прямоугольник). Положить груз, с которым начинаем путешествие слева от поезда, груз, побывавший во всех вагонах справа от последнего вагона. Таким образом, слева от поезда мы положим большой красный треугольник, справа от последнего вагона маленький синий прямоугольник. Все дети команды участвуют вместе с воспитателем в проверке правильности выполнения задания. Взять следующий груз, произвести с ним те же действия. Выигрывает команда, подготовившая к перевозке большее количество груз.

Один из вариантов дальнейшего развития игры: выбор пункта отправки и назначения груза (постройки объектов и т.д.). Оформление сопроводительных документов для груза (количество, вид (шифрование свойств). В период освоения игры первоначальное количество вагонов 1 - 2, затем количество вагонов увеличивается до четырех. Изменение расположения карточек со свойствами над вагонами позволят проводить эту игру многократно (при желании и интересе детей).

## «Мозаика цифр»

**Материал:** 48 карточек с изображением символов и примеров;12 числовых карточек.

Карточки с изображением предметов (цветом показана толщина);15 предметных карточек; блоки Дьенеша

### Цель игры:

1. Развитие способности декодировать (расшифровывать) информацию, изображенную на карточке.
2. Умение выбирать блоки по заданным свойствам.
3. Закрепление навыков вычислительной деятельности.



**Описание игры:** Дети распределяют между собой 48 карточек с изображением символов и примеров (например, если играющих 12, каждый берет по 4 карточки). Каждый ребенок решает пример на своей 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. Например, ребенок выбрал карточку: красный, круг, не большой, не толстый, 6-4, следовательно, блок он должен взять красный круглый маленький тонкий и положить его на фигуру человечка, на деталь, обозначенную цифрой 2.

## Кубики Б.П. Никитина «Сложи узор»

**Материал:** 16 одинаковых кубиков. Все 6 граней каждого кубика окрашены по-разному в 4 цвета (4 грани одного цвета – жёлтая, синяя, белая, красная и 2 грани – жёлто-синяя и красно-белая).

### Цель игры:

1. Развивает способность детей к анализу и синтезу - важным мыслительным операциям;
2. Способность к комбинированию.

**Описание игры:** Сначала дети учатся составлять по узорам-заданиям складывать точно такой же узор из кубиков. Затем ставят обратную задачу: глядя на кубики, сделать рисунок узора, который они образуют. И наконец, третья - придумывать новые узоры из 9 или 16 кубиков, каких еще нет в книге, т.е. выполнить уже творческую работу.





## «Игры-головоломки»

Цель данных игр-головоломок, или геометрических конструкторов состоит в том, чтобы создавать на плоскости *силуэты* предметов по образцу и замыслу. Игры-головоломки привлекают детей своей занимательностью, свободой действий, подчинению правилам, возможности проявлять творчество и фантазию.

Виды игр-головоломок:

“ТАНГРАМ”

“ВОЛШЕБНЫЙ КРУГ”

“ГОЛОВОЛОМКА ПИФАГОРА”

“КОЛУМБОВО ЯЙЦО”

“ВЬЕТНАМСКАЯ ИГРА”

“ПЕНТАМИНО”

Игры-головоломки развивают:

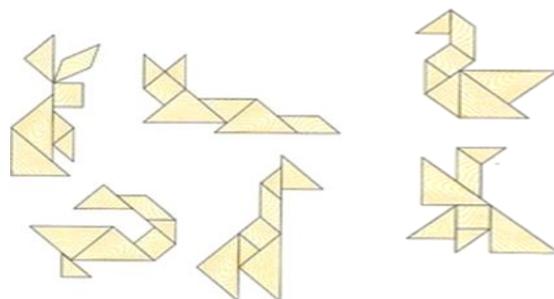
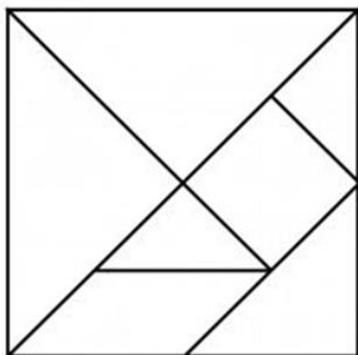
- \* Пространственные представления;
- \* Воображение;
- \* Конструктивное мышление;
- \* Комбинаторные способности;
- \* Сообразительность;
- \* Целенаправленность в решении практических и интеллектуальных задач;

Игры – головоломки способствуют успешной подготовке детей к школе.

Каждая игра представляет собой комплект геометрических фигур. Такой комплект получается в результате деления одной геометрической фигуры на несколько частей. Играть необходимо по принципу от простого - к сложному.

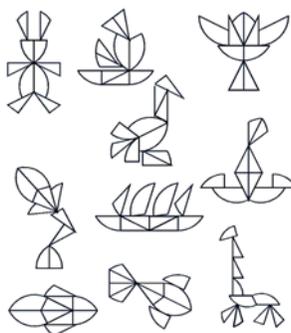
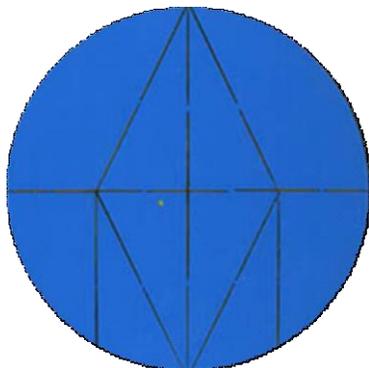
Изготовить игры очень просто. Перенести чертёж и вырезать, соблюдая все пропорции. Использовать лучше цветной картон.

### ТАНГРАМ



Это древняя китайская игра - квадрат, разделённый на 7 геометрических фигур.

### «ВОЛШЕБНЫЙ КРУГ»



Детали игры получают в результате деления круга на 10 частей. Игра даёт возможность создавать силуэты человека, домашних животных, птиц, рыб, предметов обихода и т.д.

Интерес к игре возрастает при внесении элементов соревнования.

### «ГОЛОВОЛОМКА ПИФАГОРА»



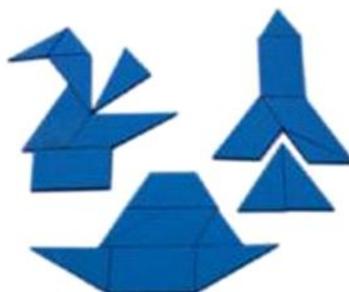
В набор «Головоломки Пифагора» входят 2 квадрата (большой и маленький), 4 треугольника (2 больших и 2 маленьких), и 1 параллелограмм. Простой вариант игры—это создание силуэтного изображения путём последовательного укладывания деталей на расчленённый образец. Тем же способом можно получать силуэтные изображения, пользуясь нерасчленённым образцом.

### «КОЛУМБОВО ЯЙЦО»



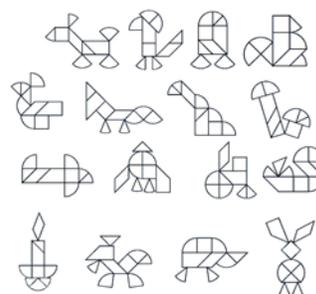
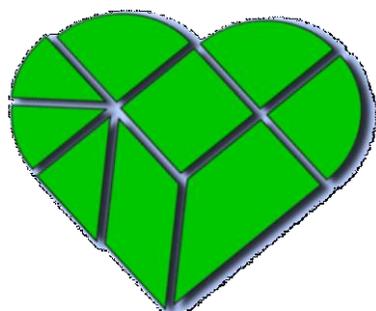
Игра состоит из 10 фигур: треугольника и 6 фигур округлой формы. Округлость фигур располагает к составлению из них силуэтов птиц, человека, животных.

### «СФИНКС»



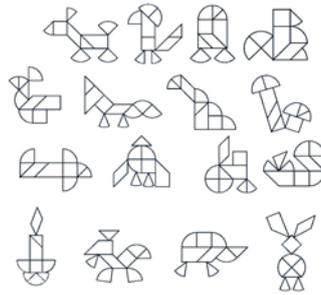
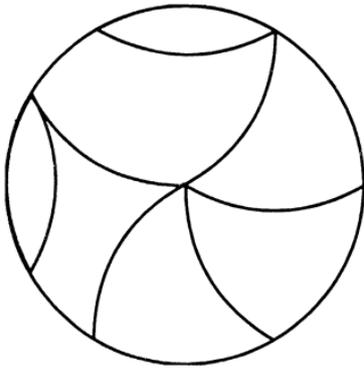
В наборе игры 7 простых геометрических фигур: 4 треугольника и 3 четырёхугольника. Опора на образец поможет детям справиться с задачей. В дальнейшем следует предлагать образцы без указания составных частей.

### «ЛИСТИК»



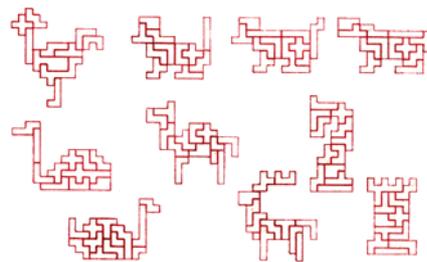
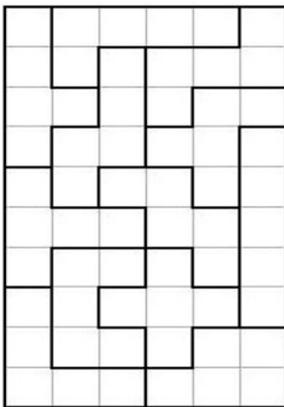
Игра напоминает схематическое изображение сердца или форму листа сирени, состоит из 9 элементов. Дошкольник может создавать силуэт не только по образцу, но и придумывать собственные. Творческие поиски ребёнка следует всячески стимулировать и поощрять.

## «ВЬЕТНАМСКАЯ ИГРА»



Элементы игры можно получить, разрезав круг на 7 частей, точно по образцу. Все элементы игры имеют обтекаемые контуры. Все действия ребёнка лучше перевести в игровую форму, стимулировать проявление смекалки, сообразительности, находчивости как в изготовлении силуэтов по схеме, так и в самостоятельном поиске способа осуществления задуманного.

## «ПЕНТАМИНО»



Игру составляют 12 разных по форме, но равных по размеру элементов. Каждый элемент состоит из 5 равных квадратов. Составлять силуэты этой игры достаточно сложно, поэтому необходимо вместе с ребёнком внимательно рассмотреть элементы и найти внешнее сходство их с предметами, буквами и т. п.

**Анкетирование родителей:****«Познавательные способности вашего ребенка».**

1. Что интересует вашего ребенка (область знаний, предмет, явление)? В чем это выражается?
2. С какими вопросами познавательного характера обращается к вам ребенок чаще всего?
3. Чему ребенок мечтает научиться?
4. Когда он научился считать? Как это произошло? Помогал ли ему кто-нибудь?
5. Имеется ли у вас возможность поиграть с ребенком в математические или другие игры познавательного содержания?
6. Считаете ли вы, что игре с ребенком следует уделять внимание или необходимо предоставлять ему в этом полную самостоятельность?
7. Какие вопросы задает ребенок? Какого ответа добивается от вас?
8. Интересно ли ребенку рассчитывать в магазине настоящими деньгами, получать сдачу?
9. Ребенок сам об этом просит или вы ему предлагаете оплатить покупку?
10. Какие, с вашей точки зрения математические представления ребенка нужно совершенствовать?
11. В чем он испытывает трудность?
12. Привлекаете ли вы ребенка к приготовлению пищи, сервировке стола, другим домашним делам? В чем выражается его помощь? Что вы ему поручаете?
13. Кто в семье имеет возможность заниматься с ребенком? Как это происходит?
14. С кем вы советуется по поводу занятий с ребенком дома?
15. Как ребенок ориентируется в пространстве?
16. Хочет ли ребенок научиться определять время по часам, запомнить названия месяцев?
17. Любит ли ваш ребенок рассуждать вслух? О чем?
18. Если ребенок хочет что-то доказать или объяснить, как он это делает?
19. Интересует ли форма предмета? Обращает ли он на это внимание?
20. Хочет ли ребенок научиться решать арифметические задачи?
21. В каких математических представлениях ребенок лучше всего разбирается?
22. Как ребенок применяет свои математические знания?
23. Добивается ли он ответа на вопрос, который ставит его «в тупик»?
24. Любит ли ребенок задачи на сообразительность?
25. В чем, на ваш взгляд, у ребенка проблемы в детском саду?
26. Рассказывает ли вам ребенок о своих математических достижениях или трудностях в детском саду?
27. Как вам удастся ему помочь?
28. Есть ли положительные результаты? Какие?
29. Вы были бы абсолютно счастливы, если ваш ребенок...

## **Консультация для родителей «Чем и как занять ребёнка дома?»**

Умеем ли мы интересно и разумно проводить с детьми свободное время? В какие игры мы играем с ними? Что вместе мастерим? Есть ли у нас свободное время? Мы часто привыкли смотреть на свободное время как на часы отдыха.

Свободное время – это проблема не только каждого человека, но и семьи в целом. Преобладающую часть своего нерабочего времени человек проводит дома, в семье. Именно в семье ребёнок должен впитывать то, что можно назвать культурой свободного времени: чему-то его надо учить, а что-то должно вырастать в нем из подражания старшим, из следования их примеру.

К сожалению, часто мы попусту растрачиваем своё свободное время. Что уж говорить о тех, кто не знает, что делать со своим свободным временем! Но будем помнить, что свободное время – это время, которое не просто свободно от чего-то, но должно быть свободно для чего-то. А если мы свободное время обращаем на обогащение своих творческих, духовных качеств, мы совершенствуем не только себя, но и своих детей.

Вечера будних дней и выходные в жизни вашего ребёнка всецело принадлежат вам, самым близким и дорогим для него людям – родителям. Когда идет нудный дождь и не хочется и носа высунуть за дверь или долгими зимними вечерами в вашем доме ребята все равно скучать не будут. Чем заняться с ребёнком в это время? Почитать? Посмотреть новую телепередачу? А может быть, поиграть? Ведь столько игр можно затеять в комнате, за уютным семейным столом.

### **Игра «Заметить все»**

Положить в ряд 7-10 различных предметов и прикрыть их газетой. Приоткрыв их секунд на 10, снова закрыть и предложить ребёнку перечислить все.

Приоткрыв снова эти же предметы секунд на 8-10, спросить у ребёнка, в какой последовательности они лежали.

Переменив местами два каких-либо предмета, показать снова предметы секунд на 10. Предложить ребёнку уловить, какие два предмета переложены.

Не глядя больше на предметы, сказать какого цвета каждый из них.

Положив один на другой восемь предметов, заставить ребёнка перечислить их подряд снизу вверх, а затем сверху вниз. Рассматривать 20 секунд.

Пять-шесть предметов разместить в разных положениях: перевернув, поставив на бок, приложив, друг к другу, положив один на другой и т. п. Играющий должен сказать, в каком положении находится каждый предмет.

В игре могут участвовать дети с 5-летнего возраста.

Игра помогает развить память ребёнка, внимание, мышление, наблюдательность.

### **Игра «Ищи безостановочно»**

В течение 10-15 секунд увидеть вокруг себя как можно больше предметов одного и того же цвета (или одного размера, или одинаковой формы, или из одного материала и т.п.), по сигналу один начинает перечислять, другие его дополняют.

Игра способствует развитию наблюдательности и памяти.

### **Игра «Запомянай порядок»**

Играющим показать на руке 6-7 цветных карандашей. Через 20 секунд, убрав их, спросить о последовательности в их расположении.

5-6 человек выстраиваются в ряд в произвольном порядке. Водящий на 30-40 секунд поворачивается в их сторону и, отвернувшись, перечисляет, кто за кем стоит. Затем водящий становится другой.

Игра развивает память, наблюдательность, внимание.

### **Игра «Разноцветное меню»**

Предложить ребёнку составить меню из продуктов одного цвета. Для начала вместе решите, сколько продуктов будет входить в меню. Например, «Красное меню» из трёх блюд: помидора, перца, свёклы.

Эта игра помогает развить логическое мышление и воображение ребёнка, способствует сенсорному развитию – усвоению сенсорного эталона цвета.

### **Игра «Узнай на ощупь»**

Взять несколько предметов и внимательно рассмотреть их с ребёнком. Завязать ребёнку глаза шарфом. Нужно определить предмет, потрогав его поверхность, взяв его в руки.

На ощупь определить, сахар это или соль; определить – какое зерно, какая крупа и т. п.

Игра способствует развитию тактильного восприятия, мышления и воображения ребёнка.

### **Консультация: «Развивающие игры для гиперактивных детей»**

В основе изменения поведения дошкольника в сторону гипердинамического развития лежат врожденные нарушения деятельности ЦНС, минимальные поражения головного мозга, родовые травмы различной тяжести, кислородное голодание плода во время беременности.

Особенно часто встречается гипердинамический синдром. Активные, шумные, подвижные дети – их часто называют «шустриками» - привлекают к себе внимание тех, кто их видит и слышит. Основные признаки этого синдрома – двигательная расторможенность, чрезвычайная подвижность, отвлекаемость, невнимательность.

Необычность поведения детей – не результат дурного характера или неподходящего темперамента, и не упрямство, которое непременно нужно сломить, а вполне вероятно, специфическая особенность психики, обусловленная определенными нарушениями нервной системы ребенка, возможными травмами, о которых взрослые не знают или не помнят.

Взрослые должны знать об особенностях мышления гиперактивных детей, для которых недолго, до 6-8 лет, ведущим остается наглядно-действенное мышление (т.е. чтобы что-то понять, им необходимо все потрогать и подвигать).

Гиперактивные дети не способны к выполнению заданий с отдельным результатом, например: посадить семечко и дождаться ростка и т.д. Им трудно удержать «образец цели», поэтому-то семечко они в землю и воткнут и, может быть, польют, но потом точно забудут о своей посадке.

Не видя цели, дети не могут держать в памяти определенную последовательность, поскольку она для них внутренне не определена,

отсюда хаотичность действий, отвлечение на другие занятия, неумение работать по образцу. С такими детьми надо делать все вместе: обсудить цель, проговорить все действия, ведущие к ней. Важно. Чтобы ребенок как можно дольше действовал собственными руками: примерял, ощупывал, сравнивая, и только потом, после этих пробных действий делал вывод, а не просто обсуждал с взрослым задание. Наглядно-образное, а тем более вербально-логическое мышление у таких детей еще не развито.

### **Развивающие игры для детей с синдромом гиперактивности:**

#### **1. Игра «Скучно-скучно так сидеть» (развитие внимания).**

Играющие сидят на маленьких стульях. У противоположной стены тоже стоят стулья, но их на один меньше, чем играющих. Ведущий говорит:

Скучно, скучно так сидеть,

Друг на друга все глядеть. Не пора ли пробежаться

И местами поменяться?

(Дети быстро перебегают и садятся на стулья, стоящие у противоположной стены. Проигрывает тот, кто остался без стула).

#### **2. Игра «Шапка-невидимка» (развитие внимания).**

В течение 3 секунд надо запомнить все предметы, собранные под шапкой, а затем перечислить их.

#### **3. Игра «Замри» (преодоление двигательного автоматизма).**

Дети прыгают под музыку, ноги в сторону – вместе, сопровождая прыжки хлопками рук над головой и по бедрам. Внезапно музыка обрывается, и играющие должны застыть в позе, на которую пришлась остановка музыки.

Не успевшие «замереть» выходят из игры, оставшиеся продолжают под музыку. Играют до тех пор, пока не останется один играющий – победитель.

#### **4. Игра «Вот так позы!» (развитие зрительной памяти).**

Играющие принимают различные позы. Ведущий, посмотрев на них, должен запомнить и воспроизвести их, когда все дети вернуться в исходное положение.

#### **5. Игра «Тень» (развитие наблюдательности).**

Два ребенка идут по дороге через поле: один впереди, другой на два шага сзади. Второй ребенок – это «тень» первого. «Тень» должна точно повторять все действия ребенка, который, то сорвет цветочек на обочине, то нагнется за камушком, то поскачет на одной ноге, то остановится и посмотрит вдаль из-под руки...

#### **6. Игра «Последовательные картинки» (развитие мышления).**

Рассказы в картинках разрезаются на отдельные карточки и перемешиваются. Дети раскладывают их в нужной последовательности, чтобы получился осмысленный рассказ.

#### **7. Игра «Подскажи молча» (тренировка выдержки).**

Там, где по условиям игры, дети подсказывают друг другу: это разрешается делать, но только молча. Выкрикнувший подсказку, штрафуются.

Добившись возможно больших проявлений внимания, самоконтроля, выдержки, в играх с нагрузкой на одну функцию, можно переходить к играм, сочетающим требования к двум функциям одновременно в различных сочетаниях: внимание + усидчивость; сдержанность + мышление; выдержка + память и т.д.

## Логическая разминка

Игровые комплексы для развития логического мышления дошкольников

Для успешного освоения программы школьного обучения ребёнку необходимо не столько много знать, сколько последовательно и доказательно мыслить, иметь элементарные навыки речевой культуры, владеть приёмами произвольного внимания и памяти, уметь выделить учебную задачу и превратить её в самостоятельную цель деятельности. Иными словами, важно не количественное накопление знаний, а их качественная сторона, и способность ребёнка самому находить способы удовлетворения познавательных запросов.

**Под логическим мышлением понимается** способность и умение ребёнка самостоятельно производить простые логические действия (анализ, синтез, сравнение, обобщение и др.), а также составные логические операции (построение отрицания, утверждения и опровержение как построение рассуждения с использованием различных логических схем). Логическое мышление дошкольника не может формироваться стихийно. Для его развития необходима целенаправленная систематическая работа специалистов образования, родителей, детей. И хотя полностью словесно логическое понятийное или абстрактное мышление формируется к подростковому возрасту, но его начало развития (стартовая площадка) приходится приблизительно на шестой год жизни дошкольника.

Детские игры проходят путь развития от предметно-манипуляционных (собрать пирамиду, дом из кубиков) к интеллектуальным играм. Особая роль принадлежит играм математического содержания. В данной статье игры и игровые упражнения будут представлены по характеру мыслительных операций.

### Игра « Четвёртый лишний».

Развитие внимания, памяти, логического мышления. Дети садятся в кружок. Ведущий бросает мяч ребёнку и называет 4 предмета, 3 из которых относятся к одному общему понятию. Ребенок должен определить лишний предмет, назвать его и вернуть мяч ведущему.

Варианты слов

- Стол, стул, кровать, чайник;
- Лошадь, щука, собака, кошка;
- Елка, береза, дуб, земляника;
- Огурец, репа, морковь, заяц;
- Яблоко, груша, киви, мяч;
- Волк, лиса, медведь, кошка;
- Фиалка, ромашка, морковь, василек;
- Кукла, машинка, матрешка, книга;
- Самолет, ракета, вертолет, пароход;
- Воробей, орел, оса, ласточка;
- Лыжи, коньки, лодка, санки;
- Стул, молоток, рубанок, пила;
- Снег, мороз, жара, Лед;
- Вишня, виноград, картофель, слива;
- Нога, рука, голова, ботинок;
- Кисти, краски, полотно, чайник;
- Шляпа, крыша, дверь, окно;
- Муха, бабочка, комар, лиса;
- Пожарник, космонавт, балерина, милиционер;
- Молоко, чай, лимонад, хлеб.

### **Игра: « Кто кем будет?»**

Развитие внимания, воображения, мышления, речи. Ведущий, обращаясь к ребенку по очереди, задает вопрос: Кем (чем) будет: яйцо, цыпленок, мальчик, семечко, искринка, гусеница, мука, ткань, ученик, почка, щенок, теленок, птенец, козленок, котенок, кирпич ( и.т.д.)? При обсуждении ответов детей важно подчеркнуть возможность нескольких вариантов. Например, из яйца может появиться птенец, крокодил, змея и даже яичница. Выиграет тот, кто назовет больше вариантов.

### **Игра: « Кем был?»**

Развитие внимания, воображения, памяти, мышления, речи

Вопросы:

Кем (чем) был раньше:

- цыпленок (яйцом)
- лошадь (жеребенком)
- корова ( теленком)
- дуб (желудем)
- рыба (икринкой)
- яблоня (семечком)
- лягушка (головастиком)
- бабочка (гусеницей)
- хлеб (мукой)
- шкаф (доской)
- велосипед (железом)- рубашка (тканью)
- ботинки (кожей)
- дом (кирпичом)
- сильный (слабым)
- листок (почкой)
- собака (щенком)
- шуба (мехом) и.т.д.

### **Игра: « Много – один»**

Развитие внимания, быстроты, мышления.

Ведущий, бросая мяч, называет слово во множественном числе. Ребенок, возвращая мяч, - в единственном.

Варианты слов

- коты - дома - гномы
- грачи - кроты - куклы
- леса - косы - болты
- ряды - глаза - ковши
- мосты - шкафы -рубли
- столбы - кусты - полы
- холмы - рты - банты
- следы - ножи – блины

### **Игра: «Запомни картинки».**

Игровое упражнение направлено на развитие зрительной памяти, произвольного запоминания с использованием приёма «группировки».

На наборном полотне помещаются группы картинок (по 5): одежда (мужская куртка, детские шорты, джинсы для женщины и.т.д. ), транспорт (грузовой, пассажирский).

Педагог предлагает поиграть в игру «Запоминалки».

Надо запомнить 20 картинок. Как это лучше сделать?

Предлагается алгоритм запоминания:

1. Запомнить группы картинок: одежда, транспорт;
2. Запомнить по подгруппам: зимняя, летняя одежда; грузовой, пассажирский транспорт.

А). Педагог убирает одну из групп картинок (5 штук)

Вопросы: «Какой группы не стало?»

Б). Затем убирается 1 картинка. Вопрос: «Какой картинке в группе не стало?»

В) Картинки переворачиваются.

Можно предложить перечислить по порядку все группы, затем подгруппы, затем порядок картинок в подгруппах.

**Игра: «Запомни и повтори»** (для читающих детей). Упражнение направлено на закрепление знаний букв, на развитие произвольной памяти и взаимоконтроля детей. Детям предлагается ряды букв. Дети смотрят на первый ряд букв, называют их и запоминают порядок расположения. По очереди дети закрывают глаза и называют буквы с закрытыми глазами. Остальные дети проверяют.

1. Х, К, Ж, У, М, Я

2. С, О, Э, Ю, З, Ы

3. Ш, Щ, Е, Ц, Ё, Х

4. А, Л, Д, Н, Ч, И.

**Игра: «Выложи по памяти».** Детям предлагается образец схематичного изображения предмета. Затем убирается. Дети из палочек выкладывают по памяти изображение (либо рисуют его карандашами).

#### **Игры-головоломки.**

Направлены на развитие произвольного внимания, памяти, логического мышления. Для игры необходимы счетные палочки по 15-20 штук на каждого ребёнка. Руководство педагога состоит в том, чтобы помочь ребёнку найти способ решения. Следует также учить ребенка сначала продумывать свои действия, а потом их осуществлять. По мере накопления детьми опыта в

решении подобных задач методом вначале «проб и ошибок», затем мысленно практического плана, дети все меньше допускают ошибки.

**Игра: «Рассыпанные буквы»** (игровое задание предназначено для читающих детей).

Педагог пишет несколько слов, в которых он изменяет порядок букв на обратный или меняет местами слоги.

Например: мабуга (бумага), беникуч (учебник), традеть (тетрадь), арвосл (словарь).

Дети соревнуются, кто отгадает быстрее всех.

Логические задачи на поиск недостающих фигур и нахождение закономерностей.

«Каких фигур не достаёт?»

Эта задача может быть решена только на основе анализа каждого ряда фигур по вертикали и горизонтали путём их сопоставления. Игры на воссоздание из геометрических фигур и специальных наборов образных и сюжетных изображений.

#### **Игра «Колумбово яйцо»**

Овал размером 15×12см разрезают по линиям, показанным ниже. В результате получается 10 частей: 4 треугольника (2 больших и 2 маленьких), 2 фигуры, похожие на четырехугольник, одна из сторон которых округлой формы, 4 фигуры (большие и маленькие, имеющие сходство с треугольником, но с закругленной одной стороной). Для изготовления игры используют картон, пластик, одинаково окрашенный с обеих сторон.

В начале детям предлагают сложить яйцо, затем фигуры животных (по наглядному образцу) и т.д.

Желательно также использовать игры «Танграм» («Сложи квадрат»), «Пентамино», «Пифагор», «Монгольская игра», «Куб-хамелеон», «Уголки», «Волшебный круг», «Шашки», «Шахматы» и др. Подробное описание игр можно найти в книге З. Михайловой «Игровые занимательные задачи для дошкольников». Игровые упражнения на закрепление умения

ориентироваться на ограниченной плоскости. «Путешествие бабочки» Данное задание развивает ориентировку на плоскости, развивает внимание, сообразительность. Каждому ребенку дается карточка, расчерченная на 4 пронумерованных квадрата и фишка-бабочка. Педагог говорит детям, а дети выполняют задания: «Ситуация: бабочка находится в левом верхнем квадрате. Передвигаем фишки направо, вниз, вверх, налево, вниз, направо СТОП ! Бабочка должна находиться в клетке № 4» Занимательные вопросы, игры-шутки. Направлены на развитие произвольного внимания, нестандартного мышления, на быстроту реакции, тренируют память. В загадках анализируется предмет с количественной, пространственной, временной точки зрения, подмечены простейшие отношения. Разминка на быстроту реакции.

- Из чего видна улица?
- Дед, который раздает подарки?
- Съедобный персонаж?
- Часть одежды, куда кладут деньги?
- Какой день будет завтра?

Дополни фразу.

- Если песок мокрый, то...
- Мальчик моет руки, потому что...
- Если переходить улицу на красный свет, то...
- Автобус остановился, потому что...

Закончи предложение.

- Музыка пишет... (композитор).
- Стихи пишет... (поэт). • Белье стирает... (прачка).
- Горные вершины покоряют... (альпинист).
- Обед варит... (повар).

### Загадки – шутки

- В садике гулял павлин. Подошел еще один. Два павлина за кустами. Сколько их? Считайте сами.
- Летела стая голубей: 2 впереди, 1 сзади, 2 сзади, 1 впереди. Сколько было гусей?
- Назовите 3 дня подряд, не пользуясь названиями дней недели, числами. (Сегодня, завтра, послезавтра или вчера, сегодня, завтра).
- Вышла курочка гулять, Забрала своих цыплят. 7 бежали впереди, 3 осталось позади. Беспокоится их мать. И не может сосчитать. Сосчитайте-ка, ребята, Сколько было всех цыплят.
- На большом диване в ряд Куклы Танины стоят: 2 матрешки, Буратино И весёлый Чиполлино. Сколько всех игрушек?
- Сколько глаз у светофора?
- Сколько хвостов у четырех котов?
- Сколько ног у воробья
- Сколько лап у двух медвежат?
- Сколько в комнате углов?
- Сколько ушей у двух мышей? • Сколько лап в двух ежат?
- Сколько хвостов у двух коров?

Решение разного рода нестандартных задач в дошкольном возрасте способствует формированию и совершенствованию общих умственных способностей: логике мысли, рассуждений и действий, гибкости мыслительного процесса, смекалки, сообразительности, пространственных представлений.

**Дидактическая игра – ведущая форма обучающего воздействия на ребенка**

Дидактические игры не случайно заняли прочное место среди методов обучения и воспитания детей, развития их самостоятельной игровой деятельности. В процессе таких игр дети учатся решать познавательные задачи вначале под руководством воспитателя, а затем и в самостоятельной игре.

Любая дидактическая игра ставит целью обогатить чувственный опыт ребенка, развить его умственные способности (умение сравнивать, обобщать, классифицировать предметы и явления окружающего мира, высказывать свои суждения, делать умозаключения). Включая дидактические игры в педагогический процесс, необходимо учитывать те из них, которые доступны для детей и соответствуют их возрастным возможностям, ибо как легкая дидактическая задача, заключенная в игре, так и трудная в равной степени не вызовут у детей интереса к игре, и, значит, поставленная цель не будет достигнута.

Дидактическим играм всегда придавалось большое значение в развитии у детей умственной активности. С помощью дидактических игр педагог приучает детей к самостоятельному мышлению, использованию полученных знаний в различных условиях, в соответствии с поставленной игровой задачей. Самое важное для развития мышления – уметь пользоваться знаниями, отбирать из своего умственного багажа в каждом случае те знания, которые нужны для решения стоящей задачи. Для этого ребенок должен овладеть методом умственной работы: умением думать, правильно анализировать и синтезировать.

В дошкольной педагогике все многообразие дидактических игр объединяется в три основных вида: игры с предметами, игрушками, природным материалом; настольно-печатные и словесные игры.

1. **В играх с предметами** используются игрушки и реальные предметы. Играя с ними, дети учатся сравнивать, устанавливать сходство и различие предметов. Ценность этих игр в том, что с их помощью дети знакомятся со свойствами предметов: цветом, величиной, формой, качеством. В играх решаются задачи на сравнение, классификацию, установлению последовательности в решении задач. По мере овладения детьми новыми знаниями о предметной среде задания в играх усложняются: ребята упражняются в определении предмета по какому-либо одному качеству, объединяют предметы по этому признаку (цвету, форме, качеству, назначению и др.), что очень важно для развития отвлеченного, логического мышления.
2. **Настольно-печатные игры** – разнообразны по видам: парные картинки, лото, домино, пазлы.

**Подбор картинок по парам.** Самое простое задание в такой игре – нахождение среди разных картинок двух совершенно одинаковых: две шапочки, одинаковые и по цвету, и по фасону, или две куклы, внешне ничем не отличающиеся одна от другой. Затем задание усложняется: ребенок объединяет картинки не только по внешним признакам, но и по смыслу: например, найти среди всех картинок два самолета, два яблока. И самолеты, и яблоки, изображенные на картинке, могут быть разные и по форме, и по цвету, но их объединяет, делает их похожими принадлежность к одному виду предметов.

**Составление разрезных картинок, кубиков, пазлов.** Задача этого вида игр – учить логическому мышлению, развивать у них умение из отдельных частей составлять целый предмет. Усложнением в этих играх может быть увеличение количества частей, а также усложнение содержания, сюжета картинок. Для старших детей на

картинке изображается сюжет из знакомых детям сказок, художественных произведений. Основное требование заключается в том, чтобы предметы на картинках были знакомы детям.

**Подбор картинок по общему признаку** (классификация). Здесь требуется некоторое обобщение, установление связи между предметами. Например, в игре «Что растет в саду (в лесу, в огороде)?» дети подбирают картинки с соответствующими изображениями растений, соотносят с местом их произрастания, объединяют по этому признаку картинки. Или игра «А что было потом?»: дети подбирают иллюстрации к какой-либо сказке с учетом последовательности развития сюжетных действий.

**Запоминание состава, количества и расположение картинок.** Игры проводятся так же, как и с предметами. Например, в игре «Отгадай, какой картинке не стало?» дети должны запомнить содержание картинок, а затем определить какой не стало. Эта игра направлена на развитие памяти, запоминания и припоминания.

Игровыми дидактическими задачами этого вида игр является также закрепление у детей знаний о количественном и порядковом счете, о пространственном расположении картинок на столе (справа, слева, вверху, сбоку, впереди и др.), умение связно рассказать о тех изменениях, которые произошли с картинками, об их содержании.

**3.Словесные игры.** Словесные игры построены на словах и действиях играющих. В таких играх дети учатся, опираясь на имеющиеся представления о предметах, углублять знания о них, так как здесь требуется использование приобретенных ранее знаний в новых связях, в новых обстоятельствах. Дети должны самостоятельно решать разнообразные мыслительные задачи: описывать предметы, выделяя характерные их признаки, отгадывать по описанию, находить признаки сходства и различия, группировать предметы по различным свойствам, признакам и др.

В старшем дошкольном возрасте, когда у детей начинает активно формироваться логическое мышление, словесные игры чаще используют в целях формирования мыслительной деятельности, самостоятельности в решении задач. Эти дидактические игры важны в воспитании и обучении детей старшего дошкольного возраста, так как способствуют подготовке ребят к обучению в школе: развивают умение внимательно слушать педагога, быстро находить нужный ответ на поставленный вопрос, точно и четко формулировать свои мысли, применять знания в соответствии с поставленной задачей.

С помощью словесных игр у детей воспитывают желание заниматься умственным трудом. В игре сам процесс мышления протекает активнее, трудности умственной работы ребенок преодолевает легко, не замечая, что его учат.

Для удобства использования словесных игр в педагогическом процессе их условно можно объединить в четыре основные группы. В первую из них входят игры, с помощью которых формируют умение выделять существенные (главные) признаки предметов, явлений: «Отгадай-ка», «Магазин», «Радио», «Да - нет» и др.

Вторую группу составляют игры, используемые для развития у детей умения сравнивать, сопоставлять, делать правильные умозаключения: «Похож – не похож», «Кто больше заметит небылиц?» и др.

Игры, с помощью которых развивается умение обобщать и классифицировать предметы по различным признакам, объединены в третьей группе: «Кому что нужно?», «Назови три предмета», «Назови одним словом» и др.

В особую, четвертую группу выделены игры на развитие внимания, сообразительности, быстроты мышления, выдержки, чувства юмора: «Испорченный телефон», «Краски», «Летает – не летает», «Съедобное – не съедобное», «Белого и черного не называть» и др.

## Игры со счётными палочками Кюизенера

Еще хотелось бы отметить «Счетные палочки Кюизенера», которые являются прекрасным развивающим материалом, отвечающим психологическим возможностям и интересам ребенка. Этот материал предоставляет детям большие возможности:

- содействует интеллектуально – творческому развитию детей: улучшает память, воображение, концентрирует внимание;
- способствует освоению элементов художественного конструирования и пространственных отношений;
- закрепляет знания цветов и их оттенков;
- развивает у детей представление о числе на основе счета и измерения, мерки;
- дает наглядное представление о составе числа;
- воспитывает у детей: настойчивость, силу воли, положительно влияет на саморазвитие ребенка, его самостоятельность и самоконтроль возраста.

### Первый этап работы с палочками Кюизенера: игровой

Палочки Кюизенера рекомендованы для занятий с детьми начиная с годовалого возраста. Первый этап – игровой. Палочки Кюизенера заменяют конструктор и мозаику.

Для начала будет достаточно простого ознакомления: пускай ребенок возьмет их в руки и рассмотрит. Такое простое задание само по себе полезно: оно развивает мелкую моторику и зрительное восприятие. Чуть позже действия можно дополнить комментариями: это палочка красная, она длинная, а это палочка белая, она короткая. Для малыша будет понятнее, если вы постараетесь донести эти понятия через сказку: например, выстроить разноцветный заборчик для трех поросят. Например, у Ниф-Нифа будет маленький белый заборчик, у Наф-Нафа в 2 раза больше и длиннее — красный, а у Нуф-Нуфа — самый длинный и высокий — коричневый.

Существуют определенные схемы, по которым можно составить целый сюжетный рисунок. Следующий шаг — освоение сравнений и понятия части и целого. Например, Чебурашка очень любит есть конфеты. Он может выбрать: либо полакомиться одной синей конфетой, но большой, либо большим количеством белых конфет, но маленьких. Какие конфеты выберет Чебурашка? Сколько белых конфет помещается в одну большую синюю? Таким образом, вы ребенка подводите к азам счета.

Постепенно, занятие за занятием, игру за игрой, малыш освоит простейший счет в пределах десяти.

Другие примеры заданий на начальном этапе:

1. Разложите палочки по длине и цвету.
2. Попросите ребенка положить столько же палочек и такого же цвета, как у вас.
3. Выложите несколько палочек в ряд, дайте пару секунд, чтобы ребенок их запомнил. Попросите его отвернуться — и уберите из ряда одну палочку. Малыш должен догадаться, какая палочка пропала.
4. Перемешайте все палочки Кюизенера. Попросите ребенка разложить их по цветовому признаку по стопкам с указанием цвета.
5. С помощью красной палочки измерьте длину окружающих предметов: кровати, стола, книги.
6. Выложите фигуру и попросите ребенка сделать такую же.
7. Попросите ребенка с закрытыми глазами найти две палочки разной длины. Дайте подсказку, какого цвета одна палочка. Сможет ли он догадаться, какого цвета другая палочка?
8. На сколько одна палочка длиннее другой?
9. Попросите ребенка выбрать из набора самую короткую и самую длинную палочки.

## Второй этап работы с палочками Кюизенера: математический

Второй этап работы с палочками – математический. Дети в буквальном смысле учатся «чувствовать» числа, то есть обучение проходит не через абстрактные понятия, которые для малышей пока очень расплывчаты, а через практику.

Палочки Кюизенера помогут освоить дробные числа. Например, возьмите палочку коричневого цвета, обозначающую число 4. Сколько красных палочек в нее помещается и, соответственно, какую часть составляет красная палочка от коричневой? Это  $\frac{2}{4}$

Сколько зеленых палочек помещается в коричневую палочку и какую часть зеленая палочка составляет от целого? Это  $\frac{3}{4}$  Это  $\frac{9}{10}$

Палочки Кюизенера – простая «визитная карточка» таблицы умножения. Начнем с белой палочки, обозначающей число один. Если ее взять в единственном числе, то и получится число один. Если взять десять белых палочек, получится уже число 10, которое нужно проверить «правильной палочкой».

Другие примеры заданий на втором этапе:

1. Возьми несколько белых палочек и придвинь их близко друг к другу в ряд. Найди аналог в наборе.
2. Вы называете число — ребенок находит палочку соответствующего цвета. Вначале числа можно называть по порядку, далее — задача усложняется, числа идут вразбивку.
3. Возьми самую короткую палочку. Какого она цвета? Белая палочка — это единица, число «один».
4. К цветной палочке необходимо подобрать ее аналог, изображенный на карточке в виде числа.

## Палочки Кюизенера и обучение языку

Палочки Кюизенера пользуются широкой популярностью в качестве методического материала при обучении математике. Но их роль в изучении языка также очень велика. За границей палочки активно используются на уроках английского языка, они помогают выделять неударные и ударные слоги, подчеркивать ритмы. Эту технологию можно успешно применить и на нашем родном языке, русском.

Вот таким образом показываем ударение и, соответственно, разделяем слоги — очень популярная методика для обучения чтению, которую вы могли встречать раньше в наших азбуках:

Палочки Кюизенера служат понятной иллюстрацией для сравнительных прилагательных.

Методика Кюизенера – универсальна, она не вступает в противоречие ни с одной из существующих методик, а наоборот, удачно их дополняет. Палочки Кюизенера просты и понятны детям: они привыкают к ним еще в совсем раннем возрасте и уже воспринимают в качестве игрового материала, а не видят в них скучное заучивание чисел. (Приложение №16)

Помимо явной эффективности обучения методике, **палочки Кюизенера** задействуют еще и ряд пограничных областей: развивают мелкую моторику, зрительное и пространственное восприятие, стимулируют воображение, приучают к порядку

Необходимо дать детям возможность проявлять в играх выдумку и инициативу, быть активными и самостоятельными. Дети смогут большего добиться в жизни, а их обучение в школе будет успешнее, если нам (взрослым) удастся создать у них уверенность в себе, в своих силах. А для этого главное – отмечать их достижения и не «нажимать» на недостатки; хвалить за успехи – и не ругать за ошибки.

**Перспективный план по теме «Логических игры, задачи и упражнения при формировании элементарных математических представлений у детей дошкольного возраста»  
подготовительная группа**

**Логические игры**

**Задачи, упражнения  
сентябрь**

- упражнять в умении выявлять, абстрагировать и называть свойства предметов, обозначая словами отсутствие какого-либо предмета;
- совершенствовать навыки счёта в пределах 20, называть числа в прямом и обратном порядке;
- развивать логическое мышление, внимание, память;
- продолжать развивать умение чётко и ясно излагать свои мысли.

д/у «Сосчитай-ка»

Задания из альбома «Давайте вместе поиграем» (блоки Дьениша)

д/и «Сложи узор» (кубики Никитина, серия Б)

д/и «Математические корзинки» (Игры Воскобовича)

Задачи-шутки, занимательные вопросы, логические концовки

**Октябрь**

- закреплять умение оперировать знаками  $+$ ,  $-$ ,  $=$ ,  $>$ ,  $<$ ;
- закреплять умение оперировать алгоритмами;
- Развитие способности к анализу, абстрагированию; умения строго следовать правилам при выполнении цепочки действий ( разветвлённый алгоритм – («выращивание дерева» ) ; творческого мышления, воображения.
- закрепить знания о геометрических фигурах
- воссоздание фигур-силуэтов, развитие комбинаторских способностей

д/з «Напиши в пустых квадратах нужные знаки»

д/и «О чем говорят числа» (палочки Кьюизенера)

Задания из альбома «Спасатели идут на помощь»

д/у «Узнай код»

д/и «Выращивание дерева» (блоки Дьенеша)

д/и «Чудо-крестики»,

д/и «Квадрат» (Игры Воскобовича)

д/и «Сложи узор» (кубики Никитина, серия А, Б)

**Ноябрь**

- развивать умение разбивать множество по трём совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».
- учить детей решать кроссворды;
- закреплять знания о цифрах, буквах;
- закреплять умение ориентироваться на плоскости листа;
- ориентировка во времени
- развивать быстроту мышления, соображения, смекалку.

д/и «Сложи узор» (кубики Никитина, серия В)

Шашки

д/и «Пифагор»

д/и «Колумбово яйцо»

д/у «Какое время показывают часы»

Кроссворды, ребусы, лабиринты

## Декабрь

- Упражнять в умении классифицировать блоки по двум свойствам. Находить область пересечения двух плоскостей. Развивать пространственное представление, логическое и образное мышление.
- учить отбирать полоски нужного цвета и числового значения по словесному указанию, развивать зрительный глазомер, закреплять понятие «который по счету», ориентироваться в пространстве «левый», «правый», «между».
- развивать способность к математическим рассуждениям и соответствующим математическим действиям
- развивают мелкую моторику рук, пространственное мышление, сенсорные способности, мыслительные процессы, умение конструировать.

д/з «Выполни задание от Незнайки», «Олимпийские кольца»

Задания из альбома «Поиски клада» (блоки Дьениша)

д/и «Путешествие на поезде»

д/и «Как разговаривают числа»

«Пазлы» (мелкие)

д/з «Впиши такую цифру, что бы ответ был правильным».

д/у «Реши задачу»

д/и «Геоконт»

д/у «Поработай рукой»

д/з «Перепутанные линии»

Игры и упражнения с цветными счетными палочками

Задачи-шутки

## Январь

- закреплять умение классифицировать по трём признакам: цвет, форма, размер;
  - закреплять умение группировать по цвету, форме, размеру;
  - развивать внимание, логическое мышление.
  - учить определять числовое значение цветных палочек, состав числа, формировать умение строить числовой ряд, развивать зрительный глазомер.
  - воссоздание фигур-силуэтов, развитие комбинаторских способностей
- Задания из альбома «Спасатели идут на помощь»
- д/и «Наведи порядок»
- д/и «Игра с тремя обручами» (блоки Дьениша)
- д/у «Помоги Вине Пуху»
- д/и «Трамвай» (палочки Кьюизенера)
- д/и «Волшебный круг»
- д/и «Сложи узор» (кубики Никитина, серия Г)

## Февраль

- закреплять знание о геометрических фигурах (квадрат, круг, треугольник, прямоугольник), познакомить с ромбом;
- упражнять в преобразовании геометрических фигур;
- упражнять в счёте предметов в разных направлениях, в любом расположении;
- развивать смекалку, комбинаторные представления, воображение, конструктивное мышление, сообразительность, находчивость, целенаправленность в решении практических задач.
- закреплять знание о геометрических фигурах (квадрат, круг, треугольник, прямоугольник), познакомить с ромбом;
- упражнять в преобразовании геометрических фигур;
- упражнять в счёте предметов в разных направлениях, в любом расположении;

-развивать смекалку, комбинаторные представления, воображение, конструктивное мышление, сообразительность, находчивость, целенаправленность в решении практических задач.

### Март

-закреплять знание о геометрических фигурах (квадрат, круг, треугольник, прямоугольник), познакомить с ромбом;

-упражнять в преобразовании геометрических фигур;

-упражнять в счёте предметов в разных направлениях, в любом расположении;

-развивать смекалку, комбинаторные представления, воображение, конструктивное мышление, сообразительность, находчивость, целенаправленность в решении практических задач.

Задания из альбома «Поиски клада» (блоки Дьениша)

д/и «Сложи узор» (кубики Никитина, серия Д)

Задания из альбома «Страна блоков и палочек»

д/и «Вьетнамская игра»

д/и «Листик»

д/и «Сфинкс»

д/и «Гексамино»

д/у «Помоги Незнайке решить задачи»

### Апрель

- развитие памяти, логического мышления, творческого воображения

- освоение приемов арифметических действий в пределах 20

-закрепить умение ориентироваться в пространстве;

-развить графические навыки.

- развивают мелкую моторику рук, пространственное мышление, сенсорные способности, мыслительные процессы, умение конструировать

Задания из альбома «Спасатели идут на помощь»

д/и «Найди все дороги» (блоки Дьениша)

д/и «Сложи узор» (кубики Никитина, серия Г)

д/и «Пифагор»

д/и «Колумбово яйцо»

«Графические диктанты»

Задачи-шутки

### Май

- развивать умение разбивать множество по трём совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».

-учить анализировать и сравнивать две группы фигур;

-развивать смекалку, комбинаторные представления, воображение, конструктивное мышление, сообразительность, находчивость, целенаправленность в решении практических задач.

д/и «Посади цветы на клумбе» игры из альбома «Спасатели» (блоки Дьениша)

Задания из альбома «Страна блоков и палочек»

д/и «Сложи узор» (кубики Никитина, серия Б)

д/у «Поработай рукой»

д/з «Перепутанные линии»

## **Перспективный план по использованию развивающих игр в совместной и самостоятельной деятельности для развития интеллекта у детей...**

Конструирование «Лодочка» (двухцветный квадрат Воскобовича.)

*Цель: развитие мелкой моторики, развитие мыслительных операций.*

Д/и «Лабиринт» (блоки Дьенеша)

*Цель: продолжать учить детей читать знаки символы.*

Д/и «Волшебный поясок. Геометрические фигуры»

*Цель: развитие логического мышления, умения формулировать вопрос и отвечать на него.*

Д/и «Конструктор цифр» В. Воскобовича

Конструирование по схеме знакомых цифр.

*Цель: познакомить с игрой; развитие мелкой моторики, внимания.*

**Октябрь**

**Ноябрь**

Игра «Чудо – цветик» (В. Воскобовича)

*Цель: познакомить с новой игрой, развитие творческих способностей.*

Д/и «Помоги Чебурашке» (блоки Дьенеша)

*Цель: упражнять детей в группировке геометрических фигур; развивать наблюдательность, внимание, память.*

Конструирование букв («Конструктор букв» В. Воскобовича)

*Цель: развитие мелкой моторики, комбинаторики.*

Игра «Прозрачный квадрат» (В. Воскобович)

*Цель: познакомить с эталонами формы и величины, соотношением целого и части.*

Игра «Волшебная восьмёрка»

«Сколько предметов»

*Цель: упражнять в количественном счёте, соотносить число с цифрой.*

Д/и «Найди меня» (блоки Дьенеша)

*Цель: развивать умение читать кодовое обозначение геометрических фигур и находить соответствующий блок.*

Д/и «Уникуб»

*Цель: познакомить с новой игрой, учить мыслить пространственными образами, умению комбинировать объёмные фигуры.*

Д/и «Волшебный поясок» «Транспорт»

*Цель: закреплять умение точно формулировать вопрос, развивать логическое мышление.*

Игра «Прозрачный квадрат» (В. Воскобович)

Конструирование «Парусник», «Самолётик».

*Цель: продолжать учить конструировать фигуры, опираясь на схемы в масштабе 1:1; развивать воображение.*

**Декабрь**

Д/и «Украшаем ёлочку мы в просторном зале» (блоки Дьенеша)

*Цель: развивать умение читать кодовое обозначение геометрических фигур; развивать воображение, мелкую моторику при изготовлении аппликации.*

Игра «Прозрачный квадрат» (В. Воскобович)

Конструирование «Лошадка»

*Цель: учить конструировать фигуры по схемам в масштабе 1:1, следуя правилам сложения из геометрических фигур.*

Знакомство с «4-х цветным квадратом»

*Цель: конструирование фигур как с «2-х цветным квадратом» (сложить и различие).*

Игра «Волшебная восьмёрка» «Найди ошибку»

*Цель: познакомить с новым вариантом игры; развитие памяти, закрепить цвета радуги.*

### Январь

Игра «Геокоонт» (В. Воскобовича)

*Цель: познакомить с новой игрой, сочетать конструирование со сказкой; развивать мелкую моторику.*

Математическая игра «Цифроцирк»

*Цель: закрепить знание цифр и чисел натурального ряда; способствовать усвоению счёта и отсчета в пределах 10.*

Игра «Волшебный поясок» «Окрошка»

*Цель: познакомить с новым вариантом игры; развивать связную речь.*

Д/и «Волшебное дерево»

*Цель: развивать представление детей о символическом изображении предметов, развивать умение классифицировать блоки по трём признакам.*

### Февраль

Игра «Прозрачная цифра» (В. Воскобович)

«Разноцветные полоски», «Сколько плюсок»

*Цель: познакомить с правилами новой игры; развивать наблюдательность, умение анализировать, сравнивать и сопоставлять.*

Игра «Геокоонт»

*Цель: конструирование прямоугольников; развивать мелкую моторику.*

Игра «Волшебная восьмёрка» Конструирование по словесной модели.

*Цель: развитие словесно – логической памяти, развитие мелкой моторики*

Д/и «Найди такую же» (блоки Дьенеша)

*Цель: развивать логическое мышление, наблюдательность. Упражнять в умении выбирать из множества фигур необходимую, классифицируя по цвету и форме.*

### Март

Игра «Геокоонт»

*Цель: познакомить с конструированием геометрических фигур, развивать пространственное мышление и творческое воображение.*

Д/и «Волшебный поясок» «Угадай с трёх раз»

*Цель: развитие логического мышления, умения чётко формулировать вопрос.*

Игра «Логоформочки» (В. Воскобович)

*Цель: познакомить с новой игрой; развивать координацию «глаз – рука», развивать внимание, умение сравнивать и анализировать.*

Игра «Прозрачная цифра» «Как назвать», «Строим забор»

*Цель: развивать логическое мышление, воображение.*

### Апрель

Д/и «Кроссворды с блоками» (блоки Дьенеша)

*Цель: развивать умение читать кодовое обозначение геометрических фигур, находить соответствующий блок. Упражнять в умении из частей видеть целое.*

Игра «Логоформочки» «Вершки – корешки»

*Цель: развивать умение выстраивать логические связи и зависимости, процессы внимания и памяти.*

Игра «Геокоонт» Составление предметов из разных геометрических фигур (домик, ракета).

*Цель: развивать мелкую моторику, логическое мышление, творческое воображение.*

Игра «Прозрачная цифра»

«Складываем цифры», «Какая это цифра?»

*Цель: развитие воображения, представлений о пространственных отношениях, памяти, логического мышления.*

Игра «Волшебный поясок» «Сколько?»

*Цель: закреплять умение задавать вопросы, упражнять в счёте.*

### Май

Игра «Перемещение» (по принципу пятнашек) (блоки Дьенеша)

*Цель: упражнять в классификации геометрических фигур по цвету и форме; развивать пространственное, логическое мышление; развивать восприятие, внимание.*

Игра «Прозрачный квадрат» «Вертикальное домино»

*Цель: развивать внимание, логическое мышление, продолжать знакомить с соотношением целого и части.*

Игра «Логоформочки» «Перекрёстки»

*Цель: развивать умение внимание, умение анализировать, сообразительность*

Игра «Прозрачная цифра» (В. Воскобович)

Конструирование цифр.

*Цель: закреплять умение составлять цифры.*

Игра «Чудо – соты» Творческое конструирование.

*Цель: развитие воображения, мелкой моторики.*

Игра «Сложи узор»

## Приложение №5

### Непосредственно образовательная деятельность В поисках «Золотого ключика».

Программное содержание:

- Закрепить знания о цифрах от 1 до 5 и их последовательного расположения на основе накопленных знаний.
- Различать и называть геометрические фигуры.
- Определять цвет предметов.
- Развивать логику мышления и умение нестандартно мыслить.
- Развивать связную речь.
- Воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми и умение всегда прийти на помощь, любознательность

Материал: Костюм для Буратино, «золотой ключик», деревья (2 штуки), цифры: 2-2штуки, 3,4; геометрические фигуры: чудесный мешочек, листы бумаги с нарисованным кругом и восковые мелки по количеству детей, игрушка «Ежик», круги с цифрами 1-5 и 5 дощечек, фонограмма «Шум леса».

Ход занятия:

Воспитатель: Утром встали малыши,

Снова в садик свой пришли,

Вам мы рады, как всегда,

Гости здесь у нас с утра,  
Поздоровайтесь друзья!  
Дети: Здравствуйте! (Появляется Буратино, он чем-то опечален).  
- Буратино, ты почему такой грустный, что случилось?  
Буратино: - Я потерял «золотой» ключик (ищет). Вы его не видели?  
Воспитатель: - Ребята, вы согласны помочь Буратино? (ответы детей)  
-Но для этого нам потребуется наша смекалка.  
-Отправляемся на поиск «золотого» ключика. (Звучит фонограмма «Шум леса»).

Воспитатель: В лес «волшебный» на прогулку  
Приглашаю вас пойти.  
Интересней приключенья  
Нам, ребята, не найти.  
Друг за дружкой становитесь,  
Крепко за руки беритесь  
По дорожкам, по тропинкам,  
По лесу гулять пойдем.  
- Перед нами «волшебный» лес. Какие необычные деревья растут в этом лесу!  
Ребята, а чем же они необычны? (Ответы детей.)  
- Да, на первом дереве у нас разноцветные цифры (красные, синие, желтые) вместо листочков. Дерево отдаст нам цифры, если мы выполним задания: 1 .Какая это цифра? (4) Какого она цвета? (Ответы детей.)  
- Задание: Нужно хлопнуть в ладоши столько, какова эта цифра.  
- Ребята, а как называется цифра желтого цвета?(3) (Ответ детей)  
- Задание: 2.Нужно назвать сказку, в названии которой , есть эта цифра. (Ответы детей: «Три поросенка», «Три медведя»)  
Воспитатель: - Отгадайте загадку: Сколько хвостов у двух котов? А отгадку вы найдете на дереве. (Ответы детей)  
- Правильно, два, а сколько у нас этих цифр? (Ответы детей) - Но загадки у нас еще не закончились.  
- Слушайте загадки, а отгадки ищите на «волшебном» дереве. Загадки: -1. Три угла, три стороны,  
Могут разной быть длины  
Если стукнешь по углам,  
То скорей подскочишь сам. (треугольник)  
-Что это? Найдите ответ на нашем «волшебном» дереве. (Ответы детей)  
-2. Нет углов у меня,  
И похож на блюдце я,  
На тарелку и на крышку,  
На кольцо, на колесо.  
Кто же я такой, друзья? (Круг)  
- О какой фигуре идет речь? (Ответы детей)  
- Следующая загадка:  
Он давно знаком со мной,  
Каждый угол в нем - прямой.  
Все четыре стороны  
Одинаковой длины.  
Вам его представить рад,

А зовут его .... (квадрат) (Ответы детей)

- Ребята, вы согласны, что это квадрат?

- Буратино, а это что за мешочек у тебя за спиной? Может ключик там?

(Буратино показывает мешочек и говорит, что ключика нет.)

Воспитатель озвучивает мешочек:

Я чудесенький мешочек,

Вам, ребята, я дружочек

Очень хочется мне знать,

Как вы любите играть!

- Наши ребята очень любят рисовать.

Буратино: - Как здорово, я как раз захватил бумагу и «волшебные мелки». (Детям предлагается сесть за стол)

- У каждого на листочке нарисована геометрическая фигура, какая? (Ответы детей)

-Я предлагаю поиграть в игру «Придумай рисунок»

Задание: - Преврати фигуру в рисунок. (Эти рисунки дети дарят Буратино.)

- А теперь, я предлагаю отдохнуть: Физминутка «Бабочки».

Мы шагаем друг за другом

Лесом и зеленым лугом

Крылья пестрые мелькают,

В поле бабочки летают. Раз, два, три, четыре,

Полетели, закружили.

На лужайке поутру

Мы продолжили игру.

(При передвижении выполняются движения согласно текста.)

(Чтобы дети не видели подложить игрушку «Ежика».)

- Я вижу ежика, здравствуй ежик! (Все присели около ежика.)

Ежик: - Ребята, а зачем вы пришли в мой лес?

Воспитатель: Мы помогаем Буратино найти его «золотой» ключик

Ежик: А я знаю, где он находится, но вы должны помочь мне построить мостик через ручеек, там мой домик. Эти дощечки будут служить вам материалом ,разложите их последовательно от одной цифры до другой

Воспитатель: На носочках осторожно

Перейти мосточек можно.

Тише, тише, не спешите,

Брёвнышки не раскатите.

(Выполнение задания с показом воспитателя. Когда все дощечки разложены дети за направляющим проходят по ним и находят ключик.)

Буратино: - А, вспомнил, когда я шёл, то останавливался под этим кустиком отдыхать. Ребята, какие вы молодцы! Вы такие дружные, умные! спасибо за то, что вы нашли мой ключик и многому меня научили: считать, рисовать, и отгадывать загадки. Я забираю ваши рисунки, а вам на память оставляю мелки. До свидания!

Воспитатель: - Вам, ребята, понравилась наша игра - путешествие? И вы мне понравились. Молодцы!

## НОД по формированию элементарных математических представлений.

**Тема: «Развитие логического мышления у детей старшего дошкольного возраста».**

Цель: Учить решать логическую задачу на сходство и различие.

Развивать воображение детей, наблюдательность.

Закреплять знания детей о цифрах и цвете.

Формировать навык самоконтроля и самооценки выполненной работы.

Материал: Игрушка Микки-Маус, дидактическая игра «Найди отличия» (2-е картинки «Снеговики»), таблица (цветная) с цифрами, тетради с заданием, цветные карандаши, Д/и «Сложи квадрат», кубики-«стульчики», мольберт.

### Ход:

1. Игровой момент. Приход Микки-Мауса. Помощь детей в ответах на вопросы персонажа

- Что бывает красным? Зеленым?

-Что бывает квадратным? Прямоугольным?

-Что бывает холодным? Горячим?

-Что бывает жидким? Твердым?

-Что бывает гудящим? Звонящим?

Дети отвечают на вопросы, сидя на кубиках вокруг воспитателя и Микки-Мауса.

Персонаж участвует в игре, отвечая не правильно, дети его поправляют.

2. Дидактическая игра «Найди как можно больше отличий».

На мольберте две картинки: «Снеговики». Микки-Маус говорит о том, что они совершенно одинаковые. Дети же находят отличия. В это время они стоят вокруг мольберта.

3. Воспитатель спрашивает персонажа о том, знает ли он цифры. На мольберте цветная таблица с цифрами от 1 до 10. Воспитатель показывает на цифры и спрашивает детей, что это за цифры и их цвет.

Персонаж участвует в ответах, говоря не правильно.

Дети садятся за стол, где им предлагается задание: нужно закрасить клеточки с цифрой 9 – синим, а с цифрой 10 – желтым цветом.

5 9 6 10

9 7 10 6

5 10 7 9

10 8 9 4

Микки – Маус спрашивает у детей какие цифры они закрашивают и каким цветом.

4.Физминутка «Буратино».

Буратино потянулся.

Раз нагнулся, два нагнулся,

Руки в стороны развел,

Ключик, видно не нашел.

Чтобы ключик нам достать,

Нужно на носочки встать.

Дети стоят вокруг педагога и выполняют движения согласно текста.

5.Д/и «Сложи квадрат».

Дети показывают Микки – Маусу, как правильно играть в эту игру. Все садятся за стол и собирают квадрат, а персонаж хвалит детей, спрашивает, что получилось, какого цвета и из каких частей состоит.

На этом непосредственно образовательная деятельность заканчивается, Микки – Маус прощается с детьми и благодарит за полезно проведенное время.

**ТЕМА: «Сравнение автобуса, молоковоза и поливной машины».**

**Программное содержание:** Учить сравнивать, обобщать; формировать понимание зависимости строения транспортных средств от среды передвижения, назначения и характера груза.

**Ход занятия.**

Дети обследуют игрушечные автомобили, рассматривают рисунки с их изображением. Воспитатель напоминает особенности пассажирского, грузового и специального транспорта, акцентируя внимание на независимости его строения от назначения и характера груза. Затем загадывает загадки: Братцы круглые бегут, дружно комнату несут. (Автобус.) В магазин издалека едет бочка молока, у нее гудит мотор, ей мигает светофор. (Молоковоз.)

По асфальту туча едет, дождик из нее идет, на деревья снизу льет. (Поливная машина.)

Дети должны ответить, является ли названный в загадке автомобиль пассажирским, грузовым или специальным. Затем попарно сравниваются автомобили разного назначения.

Воспитатель спрашивает: «Чем не похожи автобус и молоковоз?» (У автобуса есть кузов — помещение для водителя и пассажиров, у молоковоза — отдельная кабина для водителя и цистерна для молока; у них разная форма, размер и назначение; автобус — пассажирский автомобиль, а молоковоз — грузовой.)

Предлагает подумать над вопросом: «Почему они не похожи?» (Автобус перевозит пассажиров, молоковоз — молоко.) Затем задает следующий вопрос: «Чем похожи эти автомобили?»

(Они имеют двигатель, раму с колесами, руль, приборы и сиденье для водителя, возят грузы, едут по дороге.)

На основании сходных признаков делается обобщение: автобус и молоковоз — средства наземного транспорта.

С помощью воспитателя дети отвечают на вопрос: «Почему похожи автобус и молоковоз?» (Они похожи потому, что имеют составные части всех автомобилей — двигатель, раму с колесами и др.).

При сравнении второй пары автомобилей встречаются повторения, что облегчает дошкольникам ответ на вопрос «почему?».

Молоковоз и поливная машина похожи. У них есть двигатель, рама с колесами, руль, кабина с сиденьем и приборами для водителя, цистерна. Они перевозят грузы, ездят по дорогам. На основании сходных признаков делается обобщение: молоковоз и поливная машина — средства наземного транспорта.

Педагог задает вопросы: «Почему молоковоз и поливная машина похожи? Почему у них есть цистерна?» (Оба автомобиля возят жидкости, поэтому на раме с колесами у них стоит

цистерна, в которой удобно возить воду или молоко. Молоковоз и поливалка похожи потому, что они автомобили, приспособленные для перевозки жидкостей.) Эти автомобили различны. Молоковоз везет в цистерне молоко, а поливная машина — воду. Она не только перевозит груз, но и работает. У нее есть специальное устройство для поливания дороги, травы, деревьев, а у молоковоза нет.

Вместе с воспитателем дети отвечают на вопросы: «Почему непохожи молоковоз и поливная машина? Почему у одного автомобиля есть устройство для поливания, а у другого нет?» (Молоковоз — грузовой автомобиль, а поливная машина — специальный, поэтому они различны. Молоковозу устройство для поливания не нужно потому, что он должен привезти все молоко, не пролив ни одной капли по дороге.)

### **ТЕМА: «Заяц и бурый медведь».**

#### **Программное содержание.**

Учить сравнивать, обобщать, понимать зависимость строения тела животного, его внешнего вида от среды обитания, способа добывания пищи.

#### **Ход занятия.**

Обследуются игрушечные зайцы, бурый и белый медведи, рассматриваются рисунки с их изображением. Воспитатель рассказывает об особенностях строения тела и поведения диких животных, их среде обитания. Затем загадывает детям загадки:

Днем спит, ночью просыпается, от всех бегом спасается. (Заяц.)

Просыпается весной, ходит в шубе дорогой. (Бурый медведь.)

На льдине он катается, тюленями питается. (Белый медведь.)

Выслушав ответы, предлагает сравнить зверей, живущих в лесу: бурого медведя и зайца.

Заяц и бурый медведь похожи, у них есть глаза, уши, зубы, их тело покрыто шерстью. Они живут в лесу. На основании сходных признаков делается обобщение: заяц и бурый медведь — дикие, лесные животные.

Воспитатель задает вопросы:

«Почему похожи эти животные?» (Заяц и бурый медведь похожи потому, что они дикие животные, приспособились к жизни в лесу.)

«Чем непохожи эти животные?» (Тело у них разное по форме, размеру и цвету.

Заяц — не-большое животное, медведь — крупное. У медведя короткие уши, у зайца длинные. Зимой заяц белый, летом серый, а у медведя цвет шерсти не меняется. Бурый медведь всю зиму спит в берлоге днем и ночью, а заяц этого не делает. Заяц ест только растительную пищу, а медведь — растительную и животную.) Делается вывод: бурый медведь — всеядное животное, а заяц нет.

«Почему непохожи заяц и бурый медведь?» (Заяц запутывает свои следы, чтобы по ним его не нашли, меняет окраску зимой и летом, чтобы его не увидели хищники, а медведь других зверей не боится, медведь — большое, всеядное животное, а заяц нет. Поэтому они различны.)

На занятиях могут аналогично сравниваться другие дикие и домашние животные, средства транспорта, предметы посуды, мебели, одежды и др.

Помощь, взрослого при обучении развитому сравнению состоит не в том, чтобы постоянно называть те признаки и причины сходства и различия, которые не заметил или не понял до-школьник. Цель педагога — с помощью дополнительных вопросов, советов научить ребенка самостоятельно делать выводы, отвечать на вопрос «почему?».

Умение сравнивать с установлением причин сходства и различия формируется в разных видах деятельности, в том числе и игровой. Для этого предназначены дидактические игры «Чем и почему непохожи и похожи бурый и белый медведи?», «Чем и почему похожа и непохожа посуда?», «Чем и почему непохожи и похожи стол и стул?» и др.

Какие признаки устанавливать в первую очередь (сходство или различие), решает воспитатель и отражает это в названии игры, ставя на первое место слово «похожи» или «непохожи», (сходство или различие), решает воспитатель и отражает это в названии игры, ставя на первое место слово «похожи» или «непохожи». Иногда очередность установления сходства и различия определяется самими играющими по общей договоренности.

Дидактические игры с предметами и игрушками представляют значительный интерес для старших дошкольников, отвечают их стремлению изучать вещи и действовать с ними. Игры используются для развития наблюдательности, умения видеть целое и части в предмете, выделять и сравнивать основные, существенные признаки. В условиях игры дети замечают сходство значительно отличающихся предметов, а у родственных, парных находят различия. В самом названии игр типа «Чем и почему похожи...» стоит поисковый вопрос «почему?», обращенный к играющим. Для решения игровой задачи нужно последовательно выявить признаки и причины сходства и различия. В дидактических играх данного типа можно выделить пять основных видов деятельности дошкольников: обследование сравниваемых объектов; выявление их сходства; поиск и установление причин сходства; выявление различия; поиск и установление причин различия. Желательно, чтобы один из двух сопоставляемых в игре объектов ранее сравнивался воспитателем с третьим. Так, например, игра «Чем и почему непохожи и похожи бурый и белый медведи?» проводится после занятия «Заяц и бурый медведь». Это помогает детям самостоятельно искать причины сходства и различия, ставить перед собой вопрос «почему?» и отвечать на него.

*Приложение №6*

### **Конспект математического развлечения «Теремок» для детей подготовительной группы.**

**Цели:** продолжать развивать умения детей разыгрывать сценки по знакомым стихотворениям; совершенствовать интонационную выразительность речи, исполнительные умения; развивать логику мышления при отгадывании загадок; упражнять в различии и назывании геометрических форм; закрепить знания о днях недели; воспитывать самостоятельность, уверенность в своих силах.

**Материал:** ширма, домик, маски чисел от 0 до 9, фонограмма песни «Настоящий друг», лист бумаги с нарисованными геометрическими фигурами, игра «Танграм».

### **Ход развлечения.**

Воспитатель. Стоит в поле теремок, теремок,

Он не низок, не высок, не высок.

Вот по полю бежит единица,

Очень тонкая, как спица.

Цифра 1. Кто, кто в теремочке живет?

Кто, кто в невысоком живет?

Нет никого! Зайду в теремок

И стану там жить.

(Подбегает к теремку цифра 2, стучит в дверь.)

Цифра 2. Кто, кто в теремочке живет?

Кто, кто в невысоком живет?

Цифра 1. Я – единица,

Очень тонкая, как спица.

А ты кто?

Цифра 2. А я – цифра 2,

Полюбуйся, какова!

С полукруглой головою,

Волочится хвост за мною.

Пусти меня жить к себе.

Цифра 1. Я впущу тебя, если ты отгадаешь мои загадки

- Что за птицы пролетают?

По семерке в каждой стае.

Вереницею летят, не воротятся назад? (Дни недели.)

- Как еще можно назвать неделю, не называя чисел и названий дней? (Позавчера, вчера, сегодня, завтра, послезавтра.)

(Цифра 2 отгадывает загадку и заходит в теремок.)

Цифра 3. Кто, кто в теремочке живет?

Кто, кто в невысоком живет?

Цифра 1. Я – единица, очень тонкая, как спица.

Цифра 2. А я - цифра 2 –

Полюбуйся, какова!

Цифра 3. Я - тройка, третий из значков,

Состою из двух крючков.

Пустите меня к себе жить!

Цифра 2. Хорошо, пустим, но ты сначала реши задачу:

1. У двух братьев по одной сестре.

Сколько детей в этой семье?

2. Сколько нот и дней недели

И у радуги цветов?

И надеюсь, дать названье

Этой цифре ты готов?

(Цифра 3 обращается за помощью к детям, они помогают ей. После этого цифра 3 заходит в теремок.)

Цифра 4. Кто, кто в теремочке живет?

Кто в невысоком живет?

Цифра 1. Я – единица, очень тонкая, как спица.

Цифра 2. А я – цифра 2,

Поллюбуйся, какова!

Цифра 3. Я – тройка, третий из значков,

Состою их двух крючков.

Все вместе. А ты, кто?

Цифра 4. А я - четыре,

Острый локоть оттопырил.

Пустите меня к себе жить.

Цифра 3. Ты сначала ответь на вопросы:

-какое время года идет после зимы?

- назови пятый по счету месяц года;

- как называется фигура, у которой 4 угла и все стороны равны?

(Цифра 4 обращается за помощью к детям. Ответив на все вопросы, заходит в теремок.)

Цифра 5. Кто, кто в теремочке живет?

Кто в невысоком живет?

(Голоса из теремка цифр 1, 2, 3, 4.)

Цифра 5. А я – цифра пять.

Очень люблю плясать.

Руку вправо протянула,

Ножку круто изогнула.

Пустите меня к себе жить.

Цифра 4. Мы тебя впустим, если поиграешь с нами в игру «Назови лишнее слово»

- радостный, веселый, грустный, синий;

- вторник, лето, весна, зима;

- декабрь, июль, январь, февраль.

(Цифра 5 заходит в теремок.)

Цифра 6. Кто, кто в теремочке живет?

Кто, кто в невысоком живет?

(Голоса из теремка цифр 1, 2, 3, 4, 5.)

Цифра 6. А я - шесть, дверной замочек:

Сверху крюк, внизу кружочек.

Пустите меня к себе жить.

Цифра 5. Мы тебя впустим, если ответишь на вопросы:

- сколько глаз у светофора?

- сколько хвостов у четырех котов?

- сколько ног у воробья?

- сколько шей у пяти журавлей?

- сколько пальчиков у двух мальчиков?

(Цифра 6 вместе с ребятами выполняет задания и входит в теремок.)

Цифра 7. Кто, кто в теремочке живет?

Кто, кто в невысоком живет?

(Голоса из теремка цифр 1, 2, 3, 4, 5, 6.)

Цифра 7. А я – семерка, кочерга,

У меня одна нога.

Пустите меня к себе жить.

Цифра 6. Мы тебя впустим, только сначала выполни задание:

- их восьми геометрических фигур составь ракету.

- посади на одну клумбу все круглые цветы, а на другую – все красные цветы.

Цифра 8. Кто, кто в теремочке живет?

Кто, кто в невысоком живет?

Голоса из теремка.)

Цифра 8. Я – восьмерка: два кольца

Без начала и конца.

Пустите меня к себе жить.

Цифра 7. Мы тебя впустим, если выполнишь задание: сложить квадрат из разрезанных частей.

(Цифра 8 выполняет задание и заходит в теремок.)

Цифра 9. Кто, кто в теремочке живет?

Кто, кто в не высоком живет?

(Голоса цифр из теремка.)

Цифра 9. Я цифра 9, иначе девятка –

Цирковая акробатка:

Если на голову встану,

Цифрой шесть тогда я стану.

Пустите меня к себе жить.

Цифра 8. Мы впустим тебя, если выполнишь задания:

Состав чисел 4, 5, 8, 10.

Цифра 0. Кто, кто в теремочке живет?

Кто, кто в невысоком живет?

(Голоса из теремка.)

Цифра 0. Я цифра вроде буквы О.

Это значит ноль или ничего.

(Из теремка выходит единица и встает рядом с нулем.)

Остальные цифры (все вместе):

Если слева, рядом с ним

Единицу примостим,

Это будет десять.

Цифра 10. Пустите меня к себе в теремок!

Цифра 9. Мы тебя впустим, если выполнишь задание.

Игра «Закончи предложение».

1. Если стол выше стула, то стул (ниже стола).

2. Если два больше одного, то один (больше двух).

3. Если сестра старше брата, то брат (младше сестры).

4. Если правая рука справа, то (левая слева).

Воспитатель. Стали цифры дружно в теремке жить и никогда не расставались!

Песня «Настоящий друг».