

Содержание

№ п/п	Наименование раздела
I	ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ
1	Пояснительная записка
1.1.	Цель и задачи программы
1.2.	Возрастные характеристики
1.3.	Содержание программы
1.4.	Формы и режим занятий
1.5.	Планируемые результаты освоения программы
II	ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ
2.1	Принципы и подходы к реализации программы
2.2	Возраст детей и продолжительность реализации программы
2.3	Описание возможных форм, приемов, методов и технологий организации кружка
2.4	Соотнесение требований ФГОС дошкольного образования к содержанию программы кружка
2.5	Перспективное планирование
2.6	Методическое обеспечение
2.7	Приложение

РАЗДЕЛ № 1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ

1. Пояснительная записка

Развитие познавательных способностей у детей дошкольного возраста продиктована современной действительностью. Мы живём в стремительно меняющемся мире, в эпоху информации, компьютеров, спутникового телевидения, мобильной связи, интернета. Информационные технологии дают нам новые возможности. наших сегодняшних воспитанников ждёт интересное будущее. А для того, чтобы они были успешными, умело ориентировались в постоянно растущем потоке информации, нужно научить их легко и быстро воспринимать информацию, анализировать её, применять в освоении нового, находить неординарные решения в различных ситуациях. В соответствии с современными тенденциями развития образования, мы должны выпустить из детского сада человека любознательного, активного, заинтересованного в образовательном процессе, обладающего способностью решать интеллектуальные и личностные задачи, а также овладевшего универсальными предпосылками учебной деятельности – умением работать по правилу, по образцу, по инструкции.

Зачем логика маленькому ребенку, дошкольнику? Дело в том, что на каждом возрастном этапе создается как бы определенная «ступень», на которой формируются психические функции, важные для перехода следующему этапу. Таким образом, навыки, умения, приобретенные в дошкольный период, будут служить фундаментом для получения знаний и развития способностей в более старшем возрасте - в школе.

Актуальность программы: познавательное развитие предполагает развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становление сознания; развитие воображения и творческой активности. Логическое мышление формируется на основе образного и является высшей стадией развития детского мышления.

Направленность программы развитие логического мышления, познавательной активности, интереса детей к математике через игровые пособия таких как: «Дары Фребеля», «Блоков Дьеныша» и др., желания творчески применять полученные знания.

Уровень освоения: образовательный процесс в детском саду нацелен на личность, способную к саморазвитию, но в нем мало внимания уделяется развитию нестандартного видения мира, творческому решению задач, логическому и интеллектуальному развитию, способствующему умственному воспитанию ребёнка-дошкольника.

Отличительные особенности осуществляются в поиске новых путей, методов и форм организации процесса воспитания детей; на первый план выходят логические игры и упражнения с использованием игровых пособий «Дары Фребеля», «Блоков Дьеныша» и др., как основной вид деятельности детей дошкольного возраста. Именно с помощью метода использования логических задач и упражнений можно повысить эффективность развития мыслительных операций у дошкольника.

Адресат программы

МДОБУ детский сад №14 «Солнышко» подготовительная группа №4 «Светлячок» (4-5 лет)

Особенности организации образовательного процесса:

Продолжительность реализации программы – 9 месяцев (сентябрь-май), что составляет 4 занятия в месяц по 20 минут каждое. Занятия проходят 1 раз в неделю.

Программа предусматривает работу группы в количестве 10-12 человек.

Форма проведения занятия: комбинированная (индивидуальная и групповая работа, самостоятельная и практическая работа).

Подходы и методы их реализации: занятия, игры, игровые приемы.

1.1 Цель и задачи программы

Цель программы - развитие логического мышления, познавательной активности, интереса детей к математике и желания творчески применять полученные знания.

Задачи программы:

Воспитательные:

- Воспитывать интерес к развивающим играм логического характера с применением игровых пособий «Дары Фребеля», «Блоки Дьеныша» и др.
- Воспитывать усидчивость, выдержку.

Развивающие:

- Развивать умение высказывать простейшие собственные суждения и умозаключения на основании приобретённых знаний.
- Развивать способы решения поисковых задач в самостоятельной и совместной со сверстниками и взрослыми деятельности.
- Развивать логическое и интеллектуальное мышление.

Обучающие:

- Формировать умение осуществлять последовательные мыслительные операции - анализ и сравнение групп предметов (фигур), выделять и обобщать признаки, сопоставлять, устанавливать их отличия.
- Совершенствовать произвольное внимание, память.
- Закреплять представления о количестве, числе, форме, величине предметов, пространственных и временных отношениях.

1.2 Возрастные характеристики

В возрасте от 4 до 5 лет продолжается усвоение детьми общепринятых сенсорных эталонов, овладение способами их использования и совершенствование обследования предметов.

В среднем дошкольном возрасте связь мышления и действий сохраняется, но уже не является такой непосредственной, как раньше.

К 5 годам внимание становится всё более устойчивым.

Важным показателем развития внимания является то, что в деятельности ребёнка появляется действие по правилу - первый необходимый элемент произвольного внимания. Именно в этом возрасте дети начинают активно играть в игры с правилами. В дошкольном возрасте интенсивно развивается память ребёнка.

Особенности образов воображения зависят от опыта ребёнка и уровня понимания им того, что он слышит от взрослых, видит на картинках и т.д.

В этом возрасте происходит развитие инициативности и самостоятельности ребёнка в общении со взрослыми и сверстниками.

У детей наблюдается потребность в уважении взрослых, их похвале.

В процессе общения со взрослыми дети используют правила речевого этикета. Речь становится более связной и последовательной.

В возрасте 4-5 лет дети способны долго рассматривать, рассказывать по картинке о её содержании.

Цепкая память позволяет ребёнку 4-5 лет многое запоминать. В среднем дошкольном возрасте активно развиваются такие компоненты детского труда, как целеполагание и контрольно-проверочные действия на базе освоенных трудовых процессов.

Важным показателем развития ребёнка-дошкольника является изобразительная деятельность. К 4 годам круг изображаемых детьми предметов довольно широк.

Конструирование начинает носить характер продуктивной деятельности.

1.3 Содержание программы

Обязательным условием работы кружка является: целенаправленное развитие мыслительных способностей детей среднего дошкольного возраста в играх, в игровых ситуациях на занятиях, при решении проблемных ситуаций в интеллектуальных играх. Занятия кружка «Умка» способствуют формированию у детей способности к саморазвитию. Роль технологий в развитии логического мышления, интеллектуальных и творческих способностей человека велика. Именно благодаря им ребёнок учится анализировать, сравнивать, обобщать, классифицировать, рассуждать, доказывать, опровергать. *Почему?*

Во-первых, здесь используется абстрактный материал: натуральные объекты заменяются символами.

Во-вторых, дети при решении логических задач и проблемных ситуаций устанавливают причинно-следственные связи, без которых не придёшь к правильному ответу, правильным выводам.

В-третьих, дошкольники самостоятельно находят закономерности, учатся выводить свойства и законы.

В процессе выполнения заданий дети учатся наблюдать, подмечать сходства и различия, замечать изменения, выявлять причины этих изменений, их характер и на этой основе делать выводы в форме предложения, то есть выдвигать гипотезы. Чтобы сформировать эти способности в программе используем развивающие игры, игровые пособия «Дары Фребеля», «Блоки Дьеныша», головоломки.

Все занятия построены на игровых упражнениях и заданиях. В программе широко представлены математические развлечения: задачи – шутки, загадки, головоломки, лабиринты, игры на развитие пространственных представлений. Они не только вызывают интерес своим содержанием, занимательной формой, но и побуждают детей рассуждать, мыслить, находить правильный ответ. Особое внимание уделено развитию у детей самостоятельности, наблюдательности, находчивости, сообразительности. Этому способствуют разнообразные логические игры, задачи, упражнения. Для решения этих заданий необходим анализ условий, правил, содержания игры или задачи и, в итоге, требуется применение математического умозаключения.

Большое место на занятиях кружка занимают дидактические игры и упражнения. Они являются ценным средством воспитания умственной активности детей, активизируют психические процессы (внимание, мышление, память, воображение и др.), вызывают интерес к процессу познания и, что очень важно, облегчают процесс усвоения знаний. В программу включены игровые и занимательные задания на развитие пространственных представлений, развитие умений математического конструирования, величина, форма, размер.

1.4 Формы и режим занятий

Форма проведения занятий кружка «Умка» - занимательные игры-занятия (игры-путешествия), беседы, пальчиковые-игры, эксперименты, наблюдения, познавательные игры, элементы ТРИЗ технологии, проблемные ситуации, алгоритмы, опорные карточки.

Режим занятий: 1 раз в неделю; продолжительность – 20 минут.

Диагностика эффективности реализации кружковой деятельности проводится на основе: данных планового педагогического обследования уровня математического развития детей в МБДОУ (сентябрь и май), а так же: бесед с воспитанниками и их родителями; проведение консультаций для родителей.

Формы подведения итогов реализации программы:

1 этап – открытое занятие кружка в форме математического праздника.

2 этап – выступление на родительском собрании, совместное с родителями занятие, выставка детских работ на основе наглядной геометрии.

Учебный план

Занятия проводятся 4 раз в месяц.

<i>Временной период</i>	<i>Кол-во занятий</i>	Длительность занятия – 20 минут Количество занятий рассчитано с учетом рождественских каникул
В неделю	1	
В месяц	4	
В год	30	

1.5 Планируемые результаты освоения программы:

- Проявлять любознательность: задавать поисковые вопросы («Почему?», «Зачем?», «Откуда?») высказывает мнения, делится впечатлениями, стремится отразить их в продуктивной деятельности.
- С удовольствием включается в исследовательскую деятельность, использует разные поисковые действия; по собственной инициативе, активно обсуждает с детьми и взрослым сам процесс и его результаты.
- Проявляет наблюдательность, замечая новые объекты, изменения в ближайшем окружении.
- Освоение практического деления целого на части, соизмерения величин с помощью предметов–заместителей.
- Понимание представления о количестве, числе, форме, величине предметов, пространственных и временных отношениях.

РАЗДЕЛ № 2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

2.1 Принципы и подходы к реализации программы

Занятия кружка построены на *основных принципах* и *методических приемах*, которые решают современные образовательные задачи с учетом запросов будущего.

Принципы проведения занятий:

- системность,
- наглядность,
- цикличность построения занятий,
- доступность,
- проблемность,
- развивающий и воспитательный характер проведения заданий.

Методические приемы:

- поддержка ребенка в ситуации неудачи;
- одобрение поведения;
- анализ игровой ситуации расширение кругозора;
- создание ситуации успеха постепенное усложнение задачи;
- безопасности, доверия;
- демонстрация опыта в целях познания свойств предметов, отношений;
- анализ образцов поведения сказочных героев.
- тематический просмотр видеозаписей;
- эффект неожиданности, непривычности задания, игры, решения, поощрения
- движение к открытию комплимент благодарность.

2.2 Возраст детей и продолжительность реализации программы

Программа разработана для детей среднего дошкольного возраста. Возраст детей 4-5 лет. Предполагается, что организация развивающих игр с учётом индивидуальных особенностей ребенка является эффективной для развития логического мышления детей среднего дошкольного возраста. Образовательная деятельность, в рамках организации дополнительных образовательных услуг, организуется в форме кружковой работы и дополняет содержание основной образовательной программы в ДОУ.

Срок реализации кружка – 1 год.

2.3 Описание возможных форм, приемов, методов и технологий организации кружка

Приемы и методы, используемые на занятиях кружка:

- ✓ Игровые методы и приемы как основной вид деятельности детей дошкольного возраста.
 - ✓ Наглядность как ведущий педагогический метод (показ образца, рассматривание схем, картинок, ИКТ).
 - ✓ Дидактические игры и упражнения математического характера, способствующие развитию логического мышления и мелкой моторики; игровые ситуации.
 - ✓ Демонстрация игровых пособий «Дары Фребеля», «Блоков Дьеныша и др.
 - ✓ Метод сенсорного насыщения (без сенсорной основы немислимо приобщение детей к художественной культуре).
 - ✓ Метод двигательной активности (физкультурные минутки, пальчиковые гимнастики и динамические паузы).
 - ✓ Слушание музыкальных произведений.
 - ✓ Включение элементов творчества в занятиях педагога с детьми, в игровую и самостоятельную деятельность дошкольников.
- Все методы используются в комплексе.

2.4 Соотнесение требований ФГОС дошкольного образования к содержанию программы кружка

- ✓ Отбор оборудования, учебно-методических и игровых материалов осуществляю на основе СанПиН 2.4.1.3049-13 и ФГОС ДО (Приказ Минобрнауки России от 17.10.2013г. №1155)
- ✓ Введение в действие Федерального закона «Об образовании в Российской федерации» и Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования предполагает наличие у воспитателей ДОО компетенций, необходимых для успешного использования инновационных педагогических технологий творческого развития ребенка в образовательном процессе.
- ✓ Положение о кружковой работе
- ✓ Приказ об организации кружковой работы ДОУ

2.5 Календарно - тематическое планирование

№ п/п	Тема	Цель занятия	Оборудование, информационно- методические средства
Сентябрь			
1.	Знакомство с «Дарами Фребеля»	Закрепление названий основных цветов, формирование первичного понимания формы, развитие пространственного мышления, мелкой моторики, восприятия, речи, развитие исследовательских навыков.	«Использование игрового набора "Дары Фребеля" в дошкольном образовании в соответствии с ФГОС ДО». Игровые наборы Фребеля
2.	«Путешествие с друзьями в страну математику»	Развивать воображение, умение видеть характерные признаки предметов, сравнивать.	Михайлова З.А., Иоффе Э.Н., Математика от трех до семи. – СПб.: Акцидент, 1998, с.50-52.
3.	Первое знакомство с логическими блоками Дьенеша	познакомить с логически блоками Дьенеша; развивать координацию движений, выявить знание детьми основных цветов: красный, синий, желтый; развивать умение слушать и понимать инструкцию взрослого. закрепить понятие один – много. активизировать в речи название цветов, слов: «один», «много растения всасывает воду, уточнить функцию корней растений, установить взаимосвязь строения и функции.	Игровые наборы Дьенеша. Игра «Волшебные блоки» - подвижная игра «Найди не такую фигуру»
4.	«Путешествие по родному городу»	Развивать воображение, наблюдательность, умение решать логические задачи, составлять узор путем комбинирования цвета и формы.	Михайлова З.А., Иоффе Э.Н., Математика от трех до семи. – СПб.: Акцидент, 1997, с.52-55.
Октябрь			
5.	«В мире фигур»	Развитие познавательно-исследовательской деятельности и сенсорных навыков, элементарных математических представлений, расширение кругозора; развитие умения выделять основные признаки геометрических фигур и тел, узнавать их по названным признакам.	«Использование игрового набора "Дары Фребеля" в образовательной области «Познавательное развитие». Методическое пособие стр. 20 Наборы № 5, 7, 11
6.	«Сравнение предметов»	Учить сравнивать две группы предметов путем наложения и приложения, находить одинаковые, уметь ориентироваться в пространстве.	Новикова В.П. Математика в детском саду. Средний дошкольный возраст. – Мозаика - Синтез, 2010, с.4-5.
7.	«Мешок с Фруктами»	Продолжать знакомить детей с блоками разного цвета. развивать умение детей выявлять три свойства блока (форму, цвет, величину), объединять фигуры (блоки) по	Игровые наборы Дьенеша. Игра «Чудесный мешочек»; малоподвижная игра «Топотушка»; продуктивная деятельность

		<p>одному свойству. -активизировать в речи название геометрических форм, основных цветов и величинных понятий.</p>	
8.	«Мы научимся считать, чтобы овощи собрать»	<p>Учить считать до двух. Сравнивать две группы предметов, устанавливая соотношения: больше – меньше, поровну. Находить и называть предметы круглой и квадратной формы на заданном пространстве.</p>	<p>Новикова В.П. Математика в детском саду. Средний дошкольный возраст. – Мозаика - Синтез, 2010, с.6-8.</p>
9.	Найди фигуры	<p>Выявить умение детей различать и называть геометрические формы и их величину: большая – маленькая, учить слушать и понимать инструкцию взрослого. Развивать умение выкладывать по образцу, подбирать геометрические блоки по форме, цвету, размеру.</p>	<p>Игровые наборы Дьеныша. Игра «Найдите все маленькие (большие) фигуры»; игра «Какие по форме фигуры вы видите?»; продуктивная деятельность</p>
Ноябрь			
10.	«Волшебный мешочек»	<p>Развитие сенсорных навыков и познавательно-исследовательской деятельности; развитие элементарных математических представлений, совершенствование тактильных ощущений.</p>	<p>«Использование игрового набора "Дары Фребеля" в образовательной области «Познавательное развитие». Методическое пособие стр. 22 Наборы № 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 10, 11</p>
11.	«Веселый воробей» (ориентировка в пространстве)	<p>Учить ориентироваться в пространстве: наверху, внизу, над, под. Различать лево и право. Упражнять в счете в пределах двух.</p>	<p>Новикова В.П. Математика в детском саду. Средний дошкольный возраст. – Мозаика-Синтез, 2010, с. 9-11.</p>
12.	«Дорожки к детскому саду»	<p>Формировать умение детей выявлять два свойства блока (цвет, величину) и объединять фигуры (блоки) по ним. Развивать способность к конструированию, умение запоминать и выполнять 2-х ступенчатую инструкцию. Активизировать в речи название основных цветов и величинные понятия большой – маленький, понятия «один», «много».</p>	<p>Игровые наборы Дьеныша. Игра «Дорожки к детскому саду»; малоподвижная игра «По ровненькой дорожке»; продуктивная деятельность</p>
13.	«Куда пойдешь и что найдешь?» (ориентировка в пространстве)	<p>Развивать умение ориентироваться в пространстве. Формировать представление о том, чего у каждого человека по два и по одному. Учить различать части суток: утро-вечер, день-ночь. Учить называть предметы квадратной и круглой формы.</p>	<p>Новикова В.П. Математика в детском саду. Средний дошкольный возраст. – Мозаика-Синтез, 2010, с. 12-14.</p>
Декабрь			
14.	«Украшаем елку»	<p>Становление эстетического отношения к окружающему миру, формирование у детей интереса к изобразительному творчеству; знакомство с основами композиции; развитие игровой совместной</p>	<p>«Использование игрового набора "Дары Фребеля" в образовательной области «Художественно-эстетическое развитие». Наборы № 7, 8, 9, 10</p>

		деятельности.	
15.	«Выше-ниже» (сравнение по высоте)	Упражнять в счете в пределах трех. Учить сравнивать предметы по высоте, отражать в речи результат сравнения. Учить составлять предмет из трех равнобедренных треугольников. Находить в окружении одинаковые по высоте предметы.	Новикова В.П. Математика в детском саду. Средний дошкольный возраст. – Мозаика-Синтез, 2010, с.17-20.
16.	«Бусы на елку»	Создавать эмоциональный настрой; закреплять умение выделять нужный блок из множества. Учить детей выкладывать алгоритм по цепочке. Развивать внимание, умение понимать и выполнять игровую задачу.	Игровые наборы Дьеныша. Игра «Бусы на елку»; малоподвижная игра «Снеговик»; продуктивная деятельность.
17.	«Что за чем?» (Порядковый счет)	Учить составлять квадрат из счетных палочек. Называть предметы квадратной формы. Считать по порядку, отвечать на вопросы: который? какой? Закрепить представление о том, что количество предметов (их число) не зависит от их расположения; о последовательности частей суток.	Новикова В.П. Математика в детском саду. Средний дошкольный возраст. – Мозаика-Синтез, 2010, с. 26-28. Столяр А.А. «Давайте поиграем»: Математические игры для детей 5—6 лет – М.: Просвещение, 1991.
Январь			
18.	«Снежинки»	Развитие координации движений, крупной и мелкой моторики обеих рук; формировать умение работать по схеме; закрепление названия геометрических фигур; реализация творческой деятельности детей.	«Использование игрового набора "Дары Фребеля" в образовательной области «Художественно-эстетическое развитие». Наборы № 3, 4, 6, 8, 9
19.	«Найди свой домик» (прямоугольник)	Познакомить детей с прямоугольником, учить различать квадрат и прямоугольник; упражнять в счете в пределах четырех; упражнять в ориентировке в пространстве на листе бумаги: слева, справа, сверху, внизу.	Новикова В.П. Математика в детском саду. Средний дошкольный возраст. – Мозаика-Синтез, 2010, с. 32-35.
20.	«Угощение Медвежат»	Развивать умение выбирать блоки по трём свойствам: цвет форма, величина. Учить понимать слова: «разные», «одинаковые»; слышать и понимать инструкцию взрослого. Развивать мелкую моторику рук.	Игровые наборы Дьеныша. Игра «Угощение медвежат»; физминутка «Мишка»; продуктивная деятельность.
Февраль			
21.	«Пир на весь мир»	Формирование первичных представлений о семье, обязанностях в домашнем хозяйстве; развитие воображения, творческой активности, общения и взаимодействия ребенка со сверстниками.	«Использование игрового набора "Дары Фребеля" в образовательной области «Познавательное развитие». Наборы № 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11
22.	«Порядковый счет»	Продолжать учить соотносить цифру с количеством предметов. Упражнять	Новикова В.П. Математика в детском саду. Средний дошкольный возраст.

	(закрепление)	в счете в пределах 4, различать количественный и порядковый счет в пределах 4. Учить составлять узор из геометрических фигур. Закреплять названия геометрических фигур.	– Мозаика-Синтез, 2010, с. 42-45. Венгер Л.А., Дьяченко О.М./ «Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста» – М.: Просвещение, 1989.
23.	«Домик для Зайчонка»	Закреплять умение выделять нужный блок из множества; учить детей выкладывать изображение по заданному алгоритму; развивать конструкторские умения. Развивать мышление, внимание; активизировать самостоятельную речь. Развивать мелкую моторику рук.	Игровые наборы Дьеныша. Игра «Домик для зайчонка»; физминутка «По ровненькой дорожке»; продуктивная деятельность; игра «Справа – слева».
24.	«Пройди в ворота» (сравнение предметов по величине)	Продолжать учить сравнивать предметы по величине, отражать в речи результат сравнения. Упражнять в ориентировке в пространстве: слева, справа, вверху, внизу. Упражнять в счете в пределах 4. Развивать воображение.	Новикова В.П. Математика в детском саду. Средний дошкольный возраст. – Мозаика-Синтез, 2010, с. 48-50.

Март

25.	«Подарок для мамы»	Закрепить знание эталонов цвета и их название; развивать умение сравнивать предметы по величине; продолжать знакомить с понятиями «больше», «меньше», «самая большая», «самая маленькая»; развивать воображение, мышление.	Игровые наборы Дьеныша. Игра «Подарок для мамы»; физминутка «Мамин праздник»; продуктивная деятельность.
26.	«Ориентировка во времени»	Учить классифицировать фигуры по разным признакам: цвету, величине, форме; упражнять в счете; учить различать и называть части суток; находить одинаковые предметы.	Новикова В.П. Математика в детском саду. Средний дошкольный возраст. – Мозаика-Синтез, 2010, с. 50-52.
27.	«Большая стирка»	Развитие интереса к совместным играм; формирование первичных представлений о свойствах объектов (цвете, форме, размере); реализация самостоятельной творческой деятельности детей.	«Использование игрового набора "Дары Фребеля" в образовательной области «Познавательное развитие». Наборы № 7, 8, 9, 10, 11
28.	«Измерение предметов»	Учить сравнивать два предмета с помощью условной мерки. Упражнять в счете в пределах пяти. Учить ориентироваться в пространстве и отражать в речи направление.	Новикова В.П. Математика в детском саду. Средний дошкольный возраст. – Мозаика-Синтез, 2010, с. 58-60.

Апрель

29.	«Космос»	Формирование представлений об объектах окружающего мира; развитие общения со сверстниками; совершенствование навыков конструктивной деятельности;	«Использование игрового набора "Дары Фребеля" в образовательной области «Познавательное развитие». Методическое пособие стр. 95 Наборы № 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12
-----	----------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

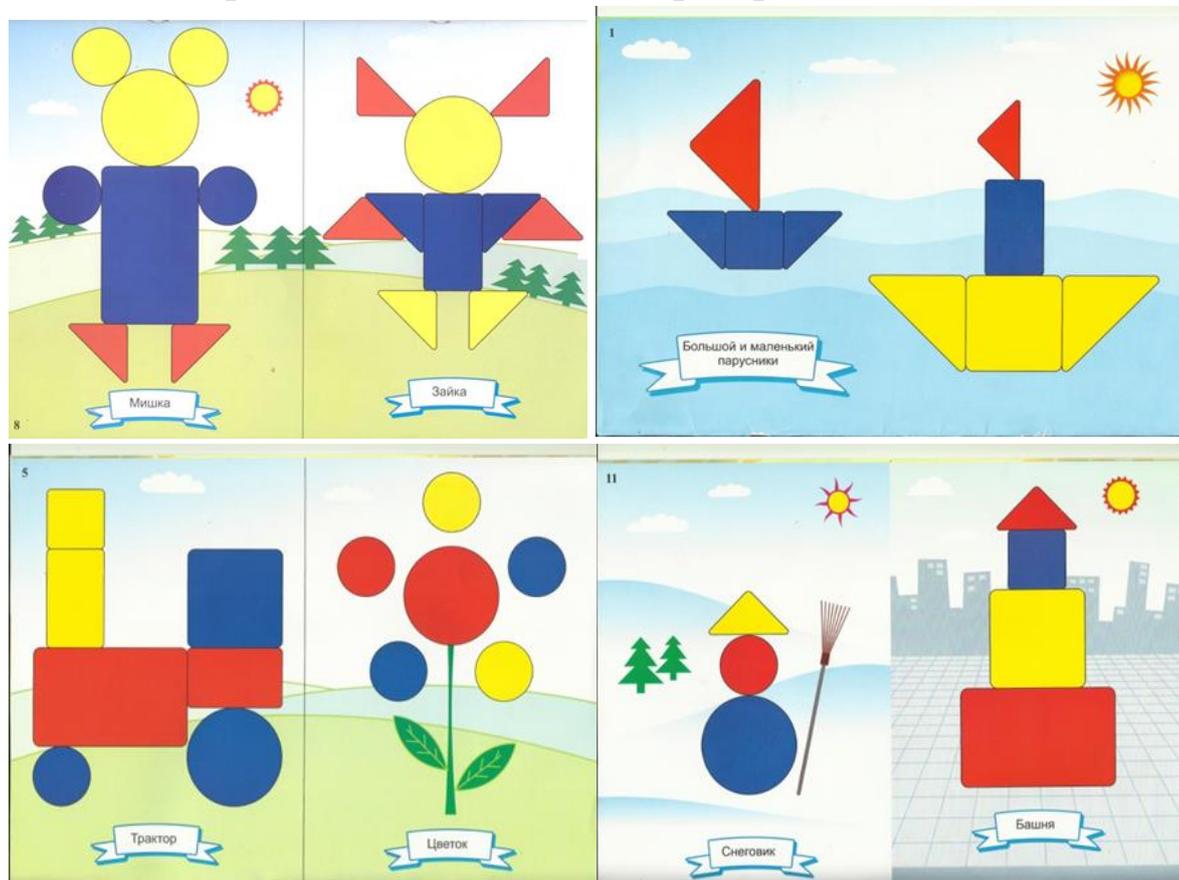
		развитие воображения, внимания, наблюдательности.	
30.	Порядковый счет»	Упражнять в счете в пределах 5; продолжать различать количественный счет и порядковый счет; упражнять в сравнении предметов по величине.	Новикова В.П. Математика в детском саду. Средний дошкольный возраст. – Мозаика-Синтез, 2010, с. 65-68.
31.	«Птичка»	Совершенствовать умение выделять нужный блок из множества; продолжать учить детей выкладывать изображение по заданному алгоритму, развивать конструкторские умения. Закреплять представления справа - слева.	Игровые наборы Дьеныша. Загадка; беседа; игра «Птичка»; физминутка; продуктивная деятельность; игра «Строим по памяти».
32.	«Ориентирование в пространстве» (закрепление)	Продолжать развивать умение ориентироваться в пространстве, правильно определяя направление; упражнять в различении количественного и порядкового счета; учить правильно отвечать на вопросы: сколько? Который по счету?	Новикова В.П. Математика в детском саду. Средний дошкольный возраст. – Мозаика-Синтез, 2010, с. 68-71.
33.	«Путешествие»	Формирование познавательного интереса, самостоятельной творческой активности; развитие пространственного мышления; развитие координации, понимания симметрии; развитие общения и взаимодействия ребенка со сверстниками.	«Использование игрового набора "Дары Фребеля" в образовательной области «Познавательное развитие». Методическое пособие стр. 44 Наборы № 2, 3, 4, 5, 5в, 6, 7, 8, 9, 10, 11
Май			
34.	«Бабочки на лугу»	Формирование представлений о разнообразии мира природы; становление эстетического отношения к окружающему миру; формирование у детей интереса к изобразительному творчеству; знакомство с основами композиции.	«Использование игрового набора "Дары Фребеля" в образовательной области «Познавательное развитие». «Использование игрового набора "Дары Фребеля" в образовательной области «Художественно-эстетическое развитие». Наборы № 7, 8, 9, 10
35.	«Когда это бывает?» (ориентировка во времени)	Закрепить представления о времени суток, учить правильно употреблять слова «сегодня», «завтра», «вчера»; упражнять в счете в пределах 5; учить из палочек делать фигуру (треугольник).	Новикова В.П. Математика в детском саду. Средний дошкольный возраст. – Мозаика-Синтез, 2010, с. 73-75.
36.	«История об одном автобусе»	Создавать эмоциональный настрой; расширять представление о весне; развивать конструкторские умения; развивать умение детей работать по схеме, образцу; развивать мелкую моторику рук.	Игровые наборы Дьеныша. Загадка; продуктивная деятельность; пальчиковая гимнастика «Цветок»; продуктивная деятельность.

Используемая литература:

1. Проект «Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования»
2. Богуславская, З. М./ Развивающие игры для детей младшего дошкольного возраста / М. Богуславская, Е. О. Смирнова. -М.: Просвещение, 1991.
3. Венгер Л.А., Дьяченко О.М./ «Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста» – М.: Просвещение, 1989.
4. Развивающие игры Воскобовича для дошкольников. Сборник методических материалов / В. Воскобович - М.: Сфера, 2015. – 128 с.
5. Обучающие и развивающие игры своими руками: мастерим легко и весело / Пойда Оксана Владимировна М.: Мир энциклопедий Аванта +, Астрель, Полиграфиздат, 2012.
6. Лелявина Н.О., Финкельштейн Б.Б. Давайте вместе поиграем (набор игр с блоками Дьенеша) С-Пб, ООО Корвет, 2001.
7. Математика от трех до семи: учеб.-метод. пособие для воспитателей дет. садов / сост. З. А. Михайлова, Э. Н. Иоффе. - СПб.: Детство-Пресс, 2001.
8. Новикова В.П. «Математика в детском саду»
9. Столяр А.А. «Давайте поиграем»: Математические игры для детей 5—6 лет – М.: Просвещение, 1991.
10. Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет / Харько Т. Г., Воскобович В. В.
11. Тарабарина Т.И., Елкина Н.В. «И учеба, и игра: математика» – Ярославль: Академия Развития, 1997.

Приложение

Картотека дидактических игр по работе с блоками Дьенеша



Сентябрь

1. Знакомство с логическими блоками Дьенеша.

Для начала надо познакомить ребенка с блоками. Нужно выложить перед ребенком набор и дать ему возможность изучить фигуры, потрогать, перебрать, подержать и поиграть с ними. Чуть позже можно предложить следующие задания:

- Найти все фигуры такого же цвета, как на образце (покажите, например, желтую фигуру). Затем можно попросить ребенка показать все блоки треугольной формы (или все большие фигуры и т.д.)
- Попросите ребенка дать мишке все синие фигуры, а зайчику – желтые, а мышке – красные, затем подобным образом группируем фигуры по размеру, форме, толщине.
- Попросите ребенка определить любую фигуру по цвету, форме, размеру, толщине.

2. Дидактическая игра «Найди»

Цель: Знакомиться с логическими блоками. Называет геометрические фигуры, основные цвета, понятия «большой – маленький», «толстый – тонкий». Умеет сравнивать геометрические фигуры между собой, выявляет общий признак и находит фигуру по заданному признаку.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Педагог дает детям задания – Найди все фигуры (блоки), как эта по цвету (по размеру, форме). Найди не такую фигуру, как эта по цвету (по форме, размеру). Найди все такие фигуры, как эта по цвету и форме (по форме и размеру, по размеру и цвету). Найди не такие фигуры как эта по цвету и размеру (по цвету и форме, по форме и размеру; по цвету, форме и размеру). Найди такие же, как эта по цвету, но другой формы или такие же по форме, но другого размера, или такие же по размеру, но другого цвета. Найди такую же, как предъявляемая фигура, по цвету и форме, но другие по размеру (такие же по размеру и цвету, но другие по форме; такие же по форме и размеру, но другого цвета).

3. Дидактическая игра «Чудесный мешочек»

Цель: находит геометрические фигуры, узнает форму.

Материал: мешочек, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

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

4. Дидактическая игра «Что изменилось»

Цель: замечает изменения в расположении предметов, отражает в речи эти изменения.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Перед ребенком на стол выкладывается несколько фигур, которые нужно запомнить, а потом одна из фигур исчезает или заменяется на новую, или две меняются местами.

Ребенок должен заметить изменения.

Октябрь

1. Дидактическая игра «Найди не такую»

Цель: выделяет существенные признаки, называет их.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Положите перед ребенком любую фигуру и попросите его найти все фигуры, которые не такие, как эта, по цвету (размеру, форме, толщине).

2. Дидактическая игра «Рассели жильцов»

Цель: классифицирует и обобщает геометрические фигуры по признакам.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, «домик для блоков».

Ход игры.

В группе детского сада жили – были блоки. И домом для них была одна общая коробка, в которой блокам было темно и тесно.

И дети вместе с воспитателем решили поселить их в большом и просторном доме. Для каждой фигуры определен этаж, номер квартиры. Дети, расселяя блоки, называют номер квартиры, этаж.

3. Дидактическая игра «Продолжи ряд»

Цель: находит закономерности в ряду и продолжает этот ряд. Анализирует и сравнивает их в соответствии с заданием.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

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

4. Дидактическая игра «Собери бусы»

Цель: находит закономерности в ряду и продолжает этот ряд. Анализирует и сравнивает их в соответствии с заданием.

Материал: мешочек, набор логических блоков Дьенеша, цветная нить для бус.

Ход игры.

Выложите перед ребенком ряд фигур, чередуя их по цвету: красный, желтый, красный... (можно чередовать по форме, размеру и толщине). Предложите сделать бусы, как эти. Продолжить ряд по образцу.

5. Дидактическая игра «Цепочка»

Цель: анализирует, выделяет свойства фигур, находит фигуру по заданному признаку.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

От произвольно выбранной фигуры постарайтесь построить как можно более длинную цепочку. Варианты построения цепочки:

- чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины);
- чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету фигур (по цвету и размеру, по размеру и толщине и т.п.);
- чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, но разные по форме и т.д.;
- чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (одинакового размера, но разного цвета).

Ноябрь

1. Дидактическая игра «Найди пару»

Цель: называет геометрические фигуры, цвет, величину, толщину.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Предложить детям каждой фигуре найти пару, например, по размеру: большой желтый круг встает в пару с маленьким желтым кругом, большой красный квадрат станет в пару с маленьким красным квадратом...

2. Дидактическая игра «Второй ряд»

Цель: выкладывает по образцу, объясняет последовательность действий. Находит закономерности в ряду, делает выводы.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Выложить в ряд 5 – 6 любых фигур. Построить под ними второй ряд, но так, чтобы под

каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы (цвета, размера); такой же формы, но другого цвета (размера); другая по цвету и размеру; не такая по форме, размеру, цвету.

3. Дидактическая игра «Поможем Золушке»

Цель: классифицирует и обобщает геометрические фигуры по признакам.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

- Ребята, давайте вспомним знакомую нам сказку про Золушку. Жила – была Золушка. Однажды ее мачеха получила приглашение на бал во дворец. Золушке так хотелось тоже побывать на балу. Но ее не взяли. Мачеха и ее дочери уехали, а Золушке поручили рассортировать овощи и положить на свои полочки.

Красную фасоль разложить по полочкам на первом этаже;

Тыквы (желтые блоки) разместить на втором этаже;

Баклажаны (синие блоки) положить на полках третьего этажа.

Усложнение игры:

- Разложить овощи с указанием их размера.

4. Дидактическая игра «Алгоритм»

(для индивидуальной работы с детьми)

Цель: называет геометрические фигуры, размещает блоки в определенной последовательности. Читает карточки – символы.

Материал: набор логических блоков Дьенеша; карточки – схемы; карточки с кодами геометрических фигур.

Ход игры:

Ребенку выдаются карточки – схемы. Рядом выкладываются карточки с кодами геометрических фигур.

Ребенок «читает» кодовую карточку и берет нужный блок, затем кладет его на карте – схеме, в соответствии с указанным направлением стрелки.

Декабрь

1. Дидактическая игра «Украсим елку бусами»

Цель: выявляет и абстрагирует свойства предмета. «Читает схему».

Материал: изображение елки, 15 карточек с символами, набор логических блоков Дьенеша.

Ход 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.

2. Дидактическая игра «Клад»

Цель: классифицирует по признаку (цвет – цвет), выполняет игровое действие в соответствии с выделенным признаком.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

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

«клад» прячет ребенок, а воспитатель задает наводящие вопросы. Затем в эту игру дети могут играть сами, соревнуясь в нахождении клада.

3. Дидактическая игра «Один обруч»

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

Материал: обруч, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Перед началом игры выясняют, какая часть игрового листа находится внутри обруча и вне его, устанавливают правила: например, располагать фигуры так, чтобы все красные фигуры (и только они) оказались вне обруча. После расположения всех фигур предлагается два вопроса: какие фигуры лежат внутри обруча? Какие фигуры оказались вне обруча? (Предполагается ответ: «вне обруча лежат все не красные фигуры»). При повторении игры дети могут сами выбирать, какие блоки положить внутри обруча, а какие вне.

4. Дидактическая игра « Угощение для медвежат»

Цель: обобщает свойства предметов, называет их. Использует карточки – символы.

Подбирает предмет в соответствии с карточкой, обосновывает в речи свой выбор.

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

Ход игры.

В гости к детям пришли медвежата. Чем же будем гостей угощать. Наши медвежата сладкоежки и очень любят печенье, причем разного цвета, разной формы. Какой материал нам удобно «превратить» в печенье. Конечно, блоки и логические фигуры.

Давайте угостим медвежат.

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

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

Цвету и размеру, форме и размеру и т.д.

Январь

1. Дидактическая игра «Улитка»

Цель: классифицирует блоки по двум признакам (цвет и форма). Отражает в речи цвет, форму предмета.

Материал: игровое поле с изображением спирали; набор объемных блоков Дьенеша.

Ход игры.

Воспитатель предлагает детям построить домик для улитки из волшебных фигур. Домик получается нарядным и красивым.

Выкладывание блоков начинается с середины спирали. Произвольно берется любой блок, в котором будет присутствовать один признак предыдущего блока и так далее.

2. Дидактическая игра « Домино»

Цель: сравнивает свойства предмета, действует на основе выделенных свойств.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

В эту игру можно играть нескольким участникам одновременно (но не более 4х). Блоки делим поровну между игроками. Каждый делает ход по очереди. Если фигуры нет, нужно пропустить ход. Побеждает тот, кто первым выложит все фигуры.

Как ходить?

Фигурами другого размера (цвета, формы). Фигурами того же цвета, но другого размера

или такого же размера, но другой формы. Фигурами другого размера и формы (цвета размера). Такими же фигурами по цвету и форме, но другого размера. Ходим фигурами другого цвета, формы, размера, толщины.

3. Дидактическая игра «Два обруча»

Цель: использует знание свойств геометрических фигур для распределения блоков в двух обручах.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, два обруча (красный и синий).

Ход игры.

Расположите блоки так, чтобы внутри синего обруча оказались все круглые блоки, а внутри красного обруча – все красные.

Беседа по вопросам:

- какие блоки лежат внутри обоих обручей?
- внутри синего, но вне красного обруча?
- внутри красного, но вне синего обруча?
- вне обоих обручей?

Февраль

1. Дидактическая игра «Художники»

Цель: анализирует и сравнивает свойства предмета, использует их в творческой деятельности.

Материал: «эскизы картин» - лист большого цветного картона; дополнительные детали из картона для составления композиции картины; набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры

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

2. Дидактическая игра «Лабиринт»

Цель: «читает» карточки – символы. Выбирает необходимый блок из нескольких.

Материал: «лабиринт» - стрелки из плотной бумаги, набор логических блоков Дьенеша, карточки с кодами геометрических фигур (цвет, форма, размер).

Ход игры.

На полу расположен «лабиринт», в конце которого стоит «домик», где лежат любимые игрушки детей (призы). Для того, чтобы дойти до этого «домика» нужно двигаться по направлению, которое указывают стрелочки и брать только те блоки, которые описаны знаками на карточках. Из нескольких фигур выбирается одна.

Усложнение игры: карточки с кодами геометрических фигур (цвет, форма, размер, толщина).

3. Дидактическая игра «На свою веточку»

Цель: определяет свойства блоков по карточкам, называет их. Анализирует, выделяет свойства фигур. Классифицирует фигуры по нескольким признакам.

Материал: комплект из 24 фигур (четыре формы, три цвета, две величины). Каждая фигура – носитель трех важных свойств: формы, цвет, величины, и в соответствии с этим название фигуры состоит из трех свойств: красный, большой прямоугольник; желтый маленький круг; зеленый большой квадрат и т.п.

Ход игры.

На рисунке изображено дерево, на котором должны «вырасти» фигуры. Чтобы узнать, на

какой ветви, какая «вырастет» фигура, возьмем, например, зеленый, маленький прямоугольник и начнем двигать его от корня дерева вверх по веткам. Следуя указателю цвета, мы должны двигать фигуру по правой ветви. Дошли до разветвления. По какой ветви двигаться дальше? По правой, где которой изображен прямоугольник. Дошли до следующего разветвления. Дальше показано, что по левой веточке должна продвигаться большая фигура, а по правой – маленькая. Значит, мы пойдем по правой веточке. Здесь и должен «вырасти» маленький зеленый прямоугольник. Так же поступаем с остальными фигурами.

Март

1. Дидактическая игра « У кого в гостях Вини – Пух и Пятачок»

Цель: анализирует, обобщает свойства предмета, использует их для решения игровой задачи.

Материал: карточки с логическими таблицами, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Вини – Пух и Пятачок отправились в город логических фигур. В каждом доме они побывали только у одной фигуры. Зашли они в первый дом. У какой фигуры в гостях Вини Пух и Пятачок? Дети находят недостающую фигуру и кладут в клетку, где нарисованы Вини – Пух и Пятачок. Если дети не могут самостоятельно решить задачу, взрослый предлагает рассмотреть, какие фигуры находятся в верхнем и среднем рядах, установить, чем похожи эти ряды, и определить, какой фигуры не хватает. При поиске недостающих фигур дети анализируют, сравнивают и обобщают фигуры по двум свойствам.

2. Дидактическая игра «Помоги муравьишкам»

Цель: называет свойства предмета.

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

Ход игры.

Перед детьми выложены блоки (муравьишки).

Воспитатель рассказывает детям историю о том, что у мамы муравьишки – много детей – веселых и любознательных муравьишек. Они часто убегают из дома, а потом с трудом находят дорогу обратно, некоторые даже теряются в большом лесу. Решила мама – муравьишка научить их быстро возвращаться в свой дом. Но одной ей не справиться, и она просит помощи у детей.

Каждый ребенок получает домик. Ведущий указывает сразу три свойства блоков (муравьишек), которые должны попасть в домики (круглые, красные, большие или желтые, маленькие квадратные и т.д.)

3. Дидактическая игра « Гусеница»

Цель: выделяет и абстрагирует цвет, форму, величину.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, обручи, карточки – символы.

Ход игры.

Воспитатель предлагает детям построить гусеницу из волшебных фигур. Для этого раскладываются в ряд обручи путем наложения одного на другой, для создания общей области. Раскладываются карточки – символы в каждый обруч.

Например:

- 1 обруч – синее цветное пятно;
- 2 обруч – все маленькие;
- 3 обруч - желтое цветное пятно;
- 4 обруч – все квадратные;
- 5 обруч – все большие;
- 6 обруч – все круглые и так далее.

Коды – символы можно располагать в любом порядке. Длина « гусеницы» любая. Необходимо разложить блоки в обручи и области их пересечения, в соответствии с признаками.

Апрель

1.Дидактическая игра «Волшебное дерево»

Цель: классифицирует блоки по трем признакам (цвет – форма – размер) и выделяет основные признаки.

Материал: Дерево с ветками без листьев, обозначен цвет веток, на ветках изображены символы фигур – листьев, набор блоков.

Ход игры.

Воспитатель предлагает вырастить волшебное дерево, на котором вместо листьев геометрические фигуры. Каждая ветка имеет свой цвет. Дети выбирают геометрические фигуры по цвету и располагают « листики» на ветках.

2.Дидактическая игра « Паровозики»

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

Материал: набор логических блоков Дьенеша, игрушки: медвежонок, заяц.

Ход игры.

Воспитатель: - Ребята, к нам пришла телеграмма от наших друзей Мишки и Зайки. Они пишут, что хотели приехать к нам в гости, но сейчас лесу намело много снега, и они не знают, что им делать, как добраться к нам. Они приглашают нас приехать к ним в гости, и полюбоваться каким красивым стал зимний лес. Воспитатель предлагает детям построить волшебный паровозик для поездки в лес, чтобы навестить любимые игрушки. Паровозик нужно строить по правилам: - чтобы рядом не было фигур одинаковой формы(цвета, размера, толщины); - чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету фигур (по цвету и размеру; размеру и форме; толщине); чтобы рядом были фигуры, одинаковые по размеру, но разные по форме; - чтобы рядом были фигуры, одинаковые по цвету и размеру, но разной формы. Воспитатель: Вот мы и построили волшебный паровозик, а теперь поедem в лес к друзьям. Загудел паровоз и вагончики повез. Вот приехали мы в лес, полный сказочных чудес. А вот и наши друзья: Мишка и Зайка. Они нас долго ждали и хотят с нами поиграть. Давайте поиграем вместе. Подвижная игра: « По порядку становись», « Найди свое место» и другие.

Мы весело играли с нашими друзьями, а теперь пора возвращаться домой. До свидания Мишка и Зайка. Теперь мы приглашаем вас в гости к нам.

3.Дидактическая игра « Этажи»

Цель: развивать умение классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам. Упражнять в счете. Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Предлагаем выложить в ряд несколько фигур – 4 – 5 шт. Это жители первого этажа. Теперь строим второй этаж дома так, чтобы под каждой фигурой предыдущего ряда оказалась деталь другого цвета (или размера, формы).

Вариант 2: деталь такой же формы, но другого размера (или цвета).

Вариант 3: строим дом с другими деталями по цвету и размеру.

Май

1.Дидактическая игра «Магазин»

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

Материал: товар (карточки с изображением предметов), логические блоки Дьенеша.

Ход игры.

Дети приходят в магазин, где большой выбор игрушек, у каждого ребенка 3 логические фигуры «денежки». На одну «денежку» можно купить только одну игрушку, в которой есть хотя бы одно свойство логической фигуры. Правило можно усложнить выбор игрушки по двум свойствам (например, большой квадрат, синий квадрат и т.д.).

2. Дидактическая игра «Найди цветок»

Цель: выделяет и абстрагирует цвет, форму, размер. Сравнивает предметы по заданным свойствам.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Перед детьми поляна с «цветами» (из логических блоков, отличающихся цветом, формой, размером). Задание для детей: найти цветок, который цветет только в начале весны – его лепестки должны быть одинаковыми по размеру и цвету, но разными по форме. Дети отыскивают, объясняют, почему так решили. Затем загадывают другой цветок, игра продолжается.

Дидактические игры (4-5 лет)

Игра «Танграм»

- «Танграм» - одна из несложных игр. Называют ее «Головоломкой из картона».

Успешность освоения игры в дошкольном возрасте зависит от уровня сенсорного развития детей. Дети должны знать не только названия геометрических фигур, но и их свойства, отличительные признаки, владеть способами обследования форм зрительным и осязательно-двигательным путем, свободно перемещать их с целью получения новой фигуры. У них должно быть развито умение анализировать простые изображения, выделять в них и в окружающих предметах геометрические формы, практически видоизменять фигуры путем разрезания и составления из их частей. Игре «Танграм» аналогичны игры «Колумбово яйцо», «Вьетнамская игра».

Составление фигуры-силуэта зайца.

Цель: учить детей анализировать способ расположения частей, составлять фигуру-силуэт, ориентируясь на образец.

Материал: у детей - набор фигур к игре «Танграм», образец.

Ход работы: воспитатель показывает детям образец фигуры-силуэта зайца и говорит: «Посмотрите внимательно на зайца и расскажите, как он составлен. Из каких геометрических фигур составлены туловище, голова, лапы зайца?» Надо назвать фигуру и ее величину, так как треугольники, из которых составлен заяц (показывает), разных размеров; предлагает нескольким детям ответить.

Анализ образца в данном случае проводится под руководством педагога. В дальнейшем следует предлагать детям самостоятельно провести анализ фигуры и составить ее. В течении нескольких занятий с использованием образца дети обучаются четкому его анализу, правильному пространственному расположению геометрических фигур при воссоздании плоскостного изображения.

Более сложной и интересной для ребят деятельностью является воссоздание фигур по образцам контурного характера.

Лабиринты

- К занимательному материалу относятся - **лабиринты**. Сперва детям предлагаются самые простые лабиринты, для разгадывания которых требуется разрешить практическую задачу: помочь белке найти свое дупло, девочке – выйти из леса, накормить животных,

узнать, кто с кем говорит по телефону и т. д. Они представлены переплетением 3-4 линий, которое постепенно усложняется. В последующем используют и более сложные, бессюжетные лабиринты, в которых требуется прокатить шарик, передвинуть предмет, выбирая ходы, минуя тупики, т. е. разгадать геометрическую сеть ходов.

Назначение. Развивать у детей настойчивость и умение сосредоточиваться, логическое мышление, ловкость.

Руководство. Постепенно усложнять лабиринты (более сложная сеть ходов, увеличение количества тупиков, разветвлений). Совместно с ребенком прослеживать ходы с помощью карандаша, мела, отметок, а затем зрительно. Поощрение проявлений устойчивого внимания, сосредоточенности, желания достичь цели.

Игра «Заполни пустые клетки»

Цель. Закрепить представление о геометрических фигурах, умение сопоставлять и сравнивать две группы фигур, обобщать.

Материал. Логические таблицы с изображенными геометрическими фигурами.

Ход работы. Воспитатель показывает детям таблицу с логической задачей на поиск недостающей фигуры, обращает внимание детей на то, что в рядах имеются большие белые фигуры, внутри которых расположены малые фигуры трех цветов и пустые клетки.

Сравнивая второй ряд с первым, анализируя цвет, форму, величину, дети определяют, что во втором ряду недостает большого белого квадрата с красным кругом внутри. Аналогично заполняется пустая клетка третьего ряда.

Игра «Чем похожи, чем отличаются?»

Цель. Упражнять детей в последовательном анализе каждой группы предметов, выделении и обобщении признаков, свойственных предметам каждой из групп, сопоставлении их, обосновании найденного решения.

Материал: рисунки или таблицы с изображенными на них задачами.

Ход работы. Воспитатель предлагает детям рассмотреть рисунки или таблицу, объясняет условие задачи: сколько признаков различий (или сходства) нужно найти. Еще раз предлагает внимательно рассмотреть рисунки, затем просит детей назвать какое количество отличий им удалось найти. Побеждает тот ребенок, который назовет все признаки отличий или больше других детей.

Задачи – шутки – это занимательные игровые задачи с математическим смыслом. Для решения их надо в большей мере проявить находчивость, смекалку, понимание юмора, нежели познания в математике. Построение, содержание, вопрос в этих задачах необычны. Они лишь косвенно напоминают математическую задачу. Сущность задачи, т.е. основное, благодаря чему можно догадаться о решении, дать ответ, замаскировано внешними условиями.

Назначение задач-шуток, занимательных вопросов состоит в приобщении детей к активной умственной деятельности, выработке умения выделять главные, существенные свойства, математические отношения, замаскированные внешними несущественными данными. Они могут быть использованы воспитателем в процессе разговоров, бесед, наблюдений с детьми за каким-либо явлениями, т.е. в том случае, когда создается необходимая для этого ситуация.

Задачи – шутки

1. Ты да я да мы с тобой. Сколько нас всего?
(Двое.)
2. Сколько всего стульев, чашек и тарелок в сказке «Три медведя»?
(По три.)
7. На столе лежало три яблока. Одно из них разрезали пополам. Сколько яблок осталось на столе?
(Три.)

Игры Воскобовича. Основные принципы, заложенные в основу этих игр: интерес, познание, творчество - становятся максимально действенными, так как игра обращается непосредственно к ребенку добрым, самобытным, веселым и грустным языком сказки, интриги, забавного персонажа или приглашения к приключениям. Первые игры Воскобовича появились в начале 90-х. «Геоконт», «Игровой квадрат» (сейчас это «Квадрат Воскобовича»), «Складушки», «Цветовые часы» сразу привлекли к себе внимание. С каждым годом их становилось все больше – «Прозрачный Квадрат», «Прозрачная цифра», «Домино», «Планета умножения», серия «Чудо-головоломки», «Математические корзинки». Появились и первые методические сказки.

Логические блоки Дьенеша - это набор фигур, отличающихся друг от друга цветом, формой, размером, толщиной. В процессе разнообразных действий с логическими блоками (разбиение, выкладывание по определенным правилам, перестроение и др.) дети овладевают различными мыслительными умениями, важными как в плане предматематической подготовки, так и с точки зрения общего интеллектуального развития. К их числу относятся умения анализа, абстрагирования, сравнения, классификации, обобщения, кодирования-декодирования, а также логические операции «не», «и», «или». В специально разработанных играх и упражнениях с блоками у детей развиваются элементарные навыки алгоритмической культуры мышления, способность производить действия в уме. С помощью логических блоков дети тренируют внимание, память, восприятие.

Наряду с логическими блоками в работе применяются карточки, на которых условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). Использование карточек позволяет развивать у детей способность к замещению и моделированию свойств, умение кодировать и декодировать информацию о них. Эти способности и умения развиваются в процессе выполнения разнообразных предметно-игровых действий. Так, подбирая карточки, которые «рассказывают» о цвете, форме, величине или толщине блоков, дети упражняются в замещении, и кодировании свойств. В процессе поиска блоков со свойствами, указанными на карточках, дети овладевают умением декодировать информацию о них. Выкладывая карточки, которые «рассказывают» о всех свойствах блока, дошкольники создают его своеобразную модель. Карточки-свойства помогают детям перейти от наглядно-образного к наглядно-схематическому мышлению, а карточки с отрицанием свойств, становятся мостиком к словесно-логическому мышлению.

Игры Михайловой. Смекалки, головоломки и лабиринты вызывают у ребят большой интерес. Дети могут, не отвлекаясь, подолгу упражняться в преобразовании фигур, перекладывая палочки или другие предметы по заданному образцу, по собственному замыслу. Игры-головоломки «Танграм», «Пифагор», «Колумбово яйцо» способствуют развитию логического мышления, внимания и находчивости. В ходе решения задач на смекалку, головоломок дети учатся планировать свои действия, обдумывать их, догадываться в поисках результата, проявляя при этом творчество.

Игры Столяра насыщены логическим и математическим содержанием и не требуют особых знаний. В них моделируются такие логические и математические конструкции, а в процессе игры решаются такие задачи, которые способствуют ускорению формирования и развития у дошкольников простейших логических структур мышления и математических представлений. Эти игры помогут детям в дальнейшем обучении успешно овладеть основами математики и информатики.

Специфика предлагаемых игр такова, что в большинстве случаев в одну и ту же игру можно играть много раз и это детям не надоедает, так как меняются исходные данные. Поэтому каждое повторение игры включает элементы новизны и решаемая в процессе игры задача меняется.

