

СОГЛАСОВАНО

Экспертный совет ГУ
«Отдел образования города Темиртау»

« 3 » сентября 2018 года

УТВЕРЖДАЮ

Руководитель ГККП «Детский сад №13
«Кораблик» акимата города Темиртау
Отдела образования города Темиртау»
Ильичёва А.А. _____

« 3 » сентября 2018 года

**Программа
вариативного компонента
«Маленькие логики»
для детей от 4 до 5 лет**

Подготовили:

**Гаврикова Ю.Н. воспитатель высшей категории
Березина С.П. воспитатель высшей категории**

Темиртау 2018 год

**Программа вариативного компонента
для детей среднего дошкольного возраста (с 4 до 5 лет)
«Маленькие логики»**

Пояснительная записка

Современный ребёнок – это житель 21 века, на которого оказывают влияние все признаки настоящего времени. Он многим интересуется и о многом рассуждает, успевает освоить мобильный телефон и компьютер. В то же время ребёнок по-прежнему сориентирован на самоценные, детские виды деятельности. Он любит играть, сочинять, фантазировать, радоваться и рассуждать.

Использование такого дидактического средства, как логические блоки Дьенеша, дает детям возможность верно улавливать причинно-следственные связи, находить параметры, связывающие различные на первый взгляд события и предметы, навык мыслить системно – это важнейшие условия успеха в профессиональной и личной сфере, а значит развитие логического математического мышления – залог будущей успешности наших детей.

Автор этой технологии Золтан Дьенеш – венгерский профессор, создатель авторской методики обучения детей «Новая математика», согласно которой дети через игры осваивают сложные логические и математические концепции и системы.

Эта технология способствует развитию интеллекта, мыслительных операций, ведь подготовка к школе – это не только огромный запас знаний, который дает педагог, родитель, но и умение логически мыслить, анализировать, обобщать, классифицировать и самостоятельно приходить к нужным решениям.

Основная **цель**: обучение решению логических задач на разбиение по свойствам.

Использование данной технологии позволяет решить следующие **задачи**:

- Познакомить с формой, цветом, размером, толщиной объектов, понятием величины.
- Формировать представления о математических понятиях (алгоритм, кодирование и декодирование информации).
- Способствовать развитию у детей логического мышления, комбинаторики, аналитических способностей, формированию начальных навыков, необходимых детям в дальнейшем для умения решать логические задачи.
- Развивать представление о множестве, операции над множеством, пространственные представления.
- Развивать умения выявлять свойства в объектах, называть их, адекватно обозначать их отсутствие, обобщать объекты по их свойствам.
- Развивать познавательные процессы, мыслительные операции, творческие способности, воображение, фантазию, способности к моделированию и конструированию, развивать психические функции, связанные с речевой деятельностью.
- Воспитывать самостоятельность, инициативность, настойчивость в достижении цели, преодоление трудностей.

Поскольку логические блоки представляют собой эталоны геометрических форм, они могут использоваться при ознакомлении детей с формами предметов и геометрическими фигурами. Комплект логических блоков дает возможность вести детей в их развитии от оперирования одним свойством предметов к оперированию двумя, тремя и четырьмя свойствами. В процессе различных действий с блоками

дети сначала осваивают умения выявлять и абстрагировать в предметах одно свойство (цвет, форму, размер, толщину), сравнивать, классифицировать и обобщать предметы по каждому из этих свойств. Затем они овладевают умениями анализировать, сравнивать, классифицировать и обобщать предметы сразу по двум свойствам (цвету и форме, форме и размеру, размеру и толщине и т. д.), несколько позже — по трем (цвету, форме и размеру; форме, размеру и толщине; цвету, размеру и толщине) и по четырем свойствам (цвету, форме, размеру и толщине).

Наряду с логическими блоками в работе применяются карточки, на которых условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). Всего 11 карточек. И 11 карточек с отрицанием свойств.

- цвет обозначается пятном;
- форма - контур фигур (круглый, квадратный, треугольный, прямоугольный);
- величина - силуэт домика (большой, маленький);
- толщина - условное изображение человеческой фигуры (толстый и тонкий).

Для проверки того, насколько хорошо дети освоили свойства геометрических фигур, вводится специальный код, графически изображающий данные свойства. Это позволяет развивать способность к моделированию и замещению свойств, умение кодировать и декодировать информацию. Эти способности и умения развиваются в процессе выполнения разнообразных предметно-игровых действий. Так, подбирая карточки, которые «рассказывают» о цвете, форме, размере и 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» обо всех свойствах блока, создают его своеобразную модель. Карточки-свойства помогают детям перейти от наглядно-образного мышления к наглядно-схематическому, а карточки с отрицанием свойств – крохотный мостик к словесно-логическому мышлению.

Логические блоки помогают ребенку овладеть мыслительными операциями и действиями, важными как в плане предматематической подготовки, так и с точки зрения общего интеллектуального развития. К таким действиям относятся: выявление свойств, их абстрагирование, сравнение, классификация, обобщение, кодирование и декодирование информации, а также логические операции «не», «и», «или». Более того, используя логические блоки, можно закладывать в сознание малышей начала элементарной алгоритмической культуры мышления, развивать у них способность действовать в уме, осваивать представления о числах и геометрических фигурах, пространственную ориентировку.

Прежде чем начать работу с детьми нужно установить, на какой ступеньке интеллектуальной лестницы находится каждый малыш. Сделать это несложно. Примерно ориентируясь на уровне развития ребенка предложить ему одну-две игры. Если он не справляется, предложить предыдущие по сложности игры. Самостоятельное и успешное решение задачи является той ступенькой, от которой начинается движение вперед. Проверив, таким образом, каждого ребенка, можно получить достаточно ясную картину уровня мыслительных умений детей. И это дает возможность организовать занятия с учетом уровня развития каждого ребенка. Если ребенок легко и безошибочно справляется с заданием определенной ступени – это сигнал к тому, что ему следует предложить игру следующей группы. Переводить ребенка к последующим играм можно только тогда, когда он «вырос» из предыдущих игр. Если же передержать детей на определенной ступени или преждевременно давать более сложные игры, то интерес к заданиям исчезает. Дети

тянутся к мыслительным заданиям тогда, когда они для них трудноваты, но выполнимы.

Ожидаемый результат:

1. Ознакомление детей с формой и размером геометрических фигур.
2. Развитие мыслительных умений: сравнение, анализ, классификация, обобщение, абстрагирование, кодирование и декодирование информации.
3. Усвоение элементарных навыков алгоритмической культуры мышления.
4. Соблюдение правил в играх. Развитие творческих способностей.

Логические блоки Дьенеша можно использовать в различных видах: организованной учебной деятельности, так как они хорошо обеспечивают наглядность, системность, смену деятельности, а также в свободных играх детей. Подобные игры способствуют ускорению процесса развития у дошкольников простейших логических структур мышления и математических представлений.

1. Лелявина Н.О., Финкельштейн Б.Б. Давайте вместе поиграем. – СПб. ООО «Корвет», 2005
2. Михайлова З.А. Иоффе Э.Н. Математика от трех до семи. – СПб. «Детство-пресс», 2010
3. Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. – СПб. «Детство-пресс», 2006
4. Смоленцева А.А., Пустовойт О.В. Математика до школы. – СПб. «Детство-пресс», 2006

**Перспективный план вариативного компонента
«Маленькие логики»**

Тема	Задачи	Дата
«Знакомство с блоками Дьенеша»	Познакомить детей с логическими блоками Дьенеша, учить различать их по форме, цвету, размеру и толщине. Развивать классификационные умения, опираясь на свойства блоков. Воспитывать любознательность и интерес к новому.	сентябрь
«Найдите такую же фигуру»	Знакомить с логическими блоками. Закрепить название геометрических фигур, основных цветов, понятия «большой - маленький», «толстый - тонкий». Развивать умения сравнивать геометрические фигуры между собой, выявлять общий признак и находить фигуру по заданному признаку.	
«Чудесный мешочек»	Закреплять знания детей о геометрических фигурах, их величине и толщине, умение их охарактеризовать. Развивать мышление.	
«Чудесный мешочек» 2	Закреплять знания детей о геометрических фигурах, умение угадать предметы на ощупь. Развивать классификационные умения, опираясь на свойства блоков.	
«Что изменилось?»	Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Развивать внимание, память, мышление.	октябрь
«Найди не такую фигуру»	Продолжать знакомить с логическими блоками. Развивать внимание, мышление.	
«Четвёртый лишний»	Упражнять детей в группировке геометрических фигур по цвету, форме, величине, толщине. Развивать внимание, мышление.	
«Продолжи ряд»	Закреплять знания детей о геометрических фигурах, цвете, величине, толщине. Развивать мышление	
«Найди пару»	Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Развивать мышление.	ноябрь
«Второй ряд»	Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур, находить фигуру, отличную по одному признаку.	
«Сравни, где больше»	Закреплять знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Упражнять в умении уравнивать множества блоков. Развивать мышление.	
«Раздели фигуры»	Учить анализировать, выделять свойства фигур, классифицировать фигуры по заданному признаку. Развивать мышление.	
«Хоровод»	Учить классифицировать блоки по двум – трем признакам: цвету, форме; цвету – форме – размеру. Развивать внимание, мышление.	декабрь
«Найди клад»	Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Развивать мышление.	
«Этажи»	Учить классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам. Упражнять в счете. Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление.	
«Игра с одним обручем»	Учить разбивать множество по одному свойству на два подмножества, производить логическую операцию «не». Развивать мышление.	
«Раздели фигуры» 2	Учить анализировать, выделять свойства фигур, классифицировать фигуры по двум признакам. Развивать мышление.	январь
«Раздели фигуры» 3	Учить анализировать, выделять свойства фигур, классифицировать фигуры по трем признакам. Развивать мышление.	
«Чего не хватает?»	Учить делать умозаключения. Развивать мышление,	

	внимание.	
«Игра с двумя обручами»	Учить разбивать множество по двум совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или». Развивать мышление, внимание, учить делать умозаключения	
«Найди нужный блок»	Познакомить детей с карточками с изображением свойств блоков. Развивать логическое мышление, умение кодировать и декодировать информацию.	февраль
«Найди собачку»	Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Учить работать с карточками с изображением свойств блоков. Развивать мышление.	
«Угощение для медвежат»	Учить сравнивать предметы по одному - четырем свойствам понимание слов: «разные», «одинаковые». Развивать мышление.	
«Угощение для медвежат» 2	Учить сравнивать предметы по одному - четырем свойствам понимание слов: «разные», «одинаковые». Развивать умение читать кодовое обозначение блоков.	
«Найди нужный блок» 2	Познакомить детей с карточками с изображением отрицания свойств блоков. Учить кодировать и декодировать информацию. Развивать логическое мышление.	март
«Заселим в домики»	Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур, классифицировать.	
«Домино»	Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур, находить фигуру, отличную по одному признаку.	
«Печем пряники»	Развивать логическое мышление, умение находить блоки по заданным признакам, нарисованным на карточках-символах.	
«Какую фигуру я загадала?»	Учить кодировать и декодировать информацию. Развивать логическое мышление, внимание.	апрель
«Космический корабль»	Формировать операции классификации и обобщения блоков по 1-4 признакам. Развивать логическое мышление, внимание.	
«Найди меня»	Развивать умение читать кодовое обозначение геометрических фигур и находить соответствующий код.	
«Волшебное дерево»	Развивать умение классифицировать блоки по трем признакам и умение выделять основные признаки. Развивать логическое и образное мышление.	
«Загадки без слов»	Развивать умение расшифровывать (декодировать) информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково-символическим обозначениям.	май
«На свою веточку»	Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур, классифицировать фигуры по нескольким признакам.	
«Художники»	Развивать умение сравнивать фигуры по их свойствам, развитие художественных способностей (выбор цвета, фона, расположения, композиции).	
«Поймай рыбку»	Развивать умение сравнивать предметы по 3-м свойствам.	

Картотека дидактических игр с блоками Дьенеша в средней группе

Сентябрь

1. «Знакомство с блоками Дьенеша»

Задачи: Познакомить детей с логическими блоками Дьенеша и учить различать их по форме, цвету, размеру и толщине.

Развивать классификационные умения, опираясь на свойства блоков.

Воспитывать любознательность и интерес к новому.

Материал: набор блоков Дьенеша, три обруча, игрушки мишка, лисичка, зайчик.

Ход: Воспитатель: Дети, мишка, лисичка, зайчик принесли нам необычную коробку. Сколько здесь фигур! Давайте рассмотрим их.

Какого цвета фигуры вы видите? Какой формы? Какого размера? Какой толщины?

Найдите две одинаковые фигуры. (нет)

Найдите похожие фигуры. Чем они отличаются?

Вывод: похожих фигур много, но двух одинаковых нет.

Мишка шепчет, что ему больше всего нравятся красные фигуры.

- Давайте, дети, соберем их в один обруч. *(Дети выполняют задание)*

- Лисичка любит играть большими круглыми блоками, соберём их во второй обруч. *(Дети выполняют задание)*

- Зайчик любит играть маленькими треугольными блоками. Поместим их в третьем обруче. *(дети выполняют задание)*

Давайте разделим фигуры по-другому – так, чтобы: у лисички оказались все треугольные, у мишки – все большие, а у зайчика – все толстые. Молодцы! Наши игрушки довольны.

2. «Найдите такую же фигуру»

Задачи: Знакомить с логическими блоками. Закрепить название геометрических фигур, основных цветов, понятия «большой - маленький», «толстый - тонкий». Развивать умения сравнивать геометрические фигуры между собой, выявлять общий признак и находить фигуру по заданному признаку.

Материал: набор логических блоков Дьенеша

Ход: 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, размеру и форме). 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 предьявляемая 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. «Чудесный мешочек»

Задачи: Закреплять знания детей о геометрических фигурах, их величине и толщине, умение их охарактеризовать. Развивать мышление.

Материал: мешочек, набор блоков Дьенеша.

Ход: Все блоки складываются в мешок. Ребенок достает фигурку из мешочка и характеризует ее по одному или нескольким признакам. Либо называет форму, размер или толщину, не вынимая из мешка.

4. «Чудесный мешочек» 2

Задачи: Закреплять знания детей о геометрических фигурах, умение угадать предметы на ощупь. Развивать классификационные умения, опираясь на свойства блоков.

Материал: мешочек, набор блоков Дьенеша.

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

Октябрь

5. «Что изменилось?»

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

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход: Перед детьми на стол выкладывается несколько фигур, которые нужно запомнить, а потом одна из фигур исчезает или заменяется на новую, или две фигуры меняются местами. Дети должны заметить изменения.

6. «Найди не такую фигуру»

Задачи: Продолжать знакомить с логическими блоками. Развивать внимание, мышление.

Материал: Набор блоков Дьенеша.

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

7. «Четвёртый лишний»

Задачи: Упражнять детей в группировке геометрических фигур по цвету, форме, величине, толщине. Развивать внимание, мышление.

Материал: Набор блоков Дьенеша

Ход: Выложить на стол три фигуры. Ребенку нужно догадаться, какая из фигур лишняя и по какому принципу (по цвету, форме, размеру или толщине).

8. «Продолжи ряд»

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

Материал: Набор блоков Дьенеша

Ход: 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.

Ноябрь

9. «Найди пару»

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

Материал: набор блоков Дьенеша.

Ход: 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 и т.д.

10. «Второй ряд»

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

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход: 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.

11. «Сравни, где больше»

Задачи: Закреплять знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине.

Упражнять в умении уравнивать множества блоков. Развивать мышление.

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход: В один ряд выкладывается 3 блока Дьенеша, а в другой - 4. Спросите ребенка, где блоков больше и как их уравнять. Количество блоков зависит от возраста детей от уровня развития.

12. «Раздели фигуры»

Задачи: Учить анализировать, выделять свойства фигур, классифицировать фигуры по заданному признаку. Развивать мышление.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, игрушки: мишка, кукла, заяц.

Ход: Разделить фигуры между мишкой и зайкой так, чтобы у мишки оказались все красные фигуры.

Ответить на вопросы:

- Какие фигуры оказались у мишки? (Все красные). А у зайки? (Все не красные).

Попробуйте разделить фигуры по-другому:

- Чтобы у мишки оказались все круглые фигуры;
- Чтобы зайцу достались все большие;
- Чтобы кукле достались все желтые и т.д.

Декабрь

13. «Хоровод»

Цель: Учить классифицировать блоки по двум – трем признакам: цвету, форме; цвету – форме – размеру. Развивать внимание, мышление.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

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

Блоки выкладываются по кругу. Произвольно берется любой блок, затем присоединяется блок, в котором будет присутствовать один признак предыдущего блока и так далее. Последний блок должен совпадать с первым блоком по одному какому – либо признаку. В этом случае игра заканчивается – «хоровод» закрыт.

14. «Найди клад»

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

Материал: Набор блоков Дьенеша.

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

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

15. «Этажи»

Задачи: Учить классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам. Упражнять в счете. Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление.

Материал: Набор блоков.

Ход: 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.

16. «Игра с одним обручем»

Задачи: Учить разбивать множество по одному свойству на два подмножества, производить логическую операцию «не». Развивать мышление.

Материал: обруч, комплект логических блоков Дьенеша.

Ход: 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.

Январь

17. «Раздели фигуры» 2

Задачи: Учить анализировать, выделять свойства фигур, классифицировать фигуры по двум признакам. Развивать мышление.

Материал: Набор логических блоков Дьенеша, игрушки: мишка, заяц.

Ход: Разделить фигуры между мишкой и зайкой так, чтобы у мишки оказались все синие фигуры, а у зайки все квадратные.

После разделения фигур ответить на вопросы.

Например: Какие фигуры достались только мишке? (Синие, квадратные). Только зайке? (Квадратные, не синие). Какие фигуры подошли сразу и мишке и зайке? (Синие, квадратные). А какие фигуры никому не подошли? (Не синие, не квадратные).

Попробуйте разделить фигуры по-другому:

- Чтобы у мишки оказались все треугольные, а у зайки – все большие;
- Чтобы мишке достались все маленькие, а зайке – все прямоугольные;
- Чтобы у мишки оказались некруглые, а у зайки – все желтые.

18. «Раздели фигуры» 3

Задачи: Учить анализировать, выделять свойства фигур, классифицировать фигуры по трем признакам. Развивать мышление.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, игрушки: Лунтик, Незнайка, Чебурашка.

Ход: Разделить фигуры между Лунтиком, Чебурашкой и Незнайкой так, чтобы у Лунтика оказались все круглые фигуры, у Чебурашки – все желтые, у Незнайки все большие.

Вопросы:

- Какие фигуры достались только Лунтику? (Круглые, не желтые, маленькие).
- Какие фигуры получил Чебурашка? (Желтые, маленькие, круглые).
- Какие фигуры достались только Незнайке? (Большие, не желтые, некруглые).
- Какие фигуры подошли сразу и Лунтику и Чебурашке? (Круглые, желтые, маленькие).
- Какие фигуры достались сразу и Лунтику и Незнайке? (Круглые, большие, не желтые).
- Какие фигуры подошли сразу Незнайке и Чебурашке? (Большие, желтые, некруглые).
- А какие фигуры оказались ничьи? (Большие, некруглые, не желтые).

19. «Чего не хватает?»

Задачи: Учить делать умозаключения. Развивать мышление, внимание.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, таблица из девяти клеток с выставленными в ней фигурами.

Ход игры: Предлагаем таблицу из девяти клеток с выставленными в ней фигурами. Ребенку нужно подобрать недостающие блоки.

20. «Игра с двумя обручами»

Задачи: Учить разбивать множество по двум совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или». Развивать мышление, внимание, учить делать умозаключения

Материал: 2 обруча, набор логических блоков Дьенеша.

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

1. затем называется правило игры. Например, расположить фигуры так, чтобы внутри красного обруча оказались все красные фигуры, а внутри зеленого все круглые.

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

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

Февраль

21. «Найди нужный блок»

Задачи: Познакомить детей с карточками с изображением свойств блоков. Развивать логическое мышление, умение кодировать и декодировать информацию.

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

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

22. «Найди собачку»

Задачи: Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Учить работать с карточками с изображением свойств блоков. Развивать мышление.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры: Выложите перед ребенком 8 блоков, под одним спрячьте изображение собачки. С помощью карточек составьте ответ для ребенка – под какой фигурой спряталась собачка. Чтобы найти собачку ребенку необходимо расшифровать свойства фигуры, изображенные на карточках.

23. «Угощение для медвежат»

Задачи: Учить сравнивать предметы по одному - четырем свойствам понимание слов: «разные», «одинаковые». Развивать мышление.

Материал: 9 изображений медвежат, блоки Дьенеша.

Ход: В гости к детям пришли медвежата. Чем же будем гостей угощать? Наши медвежата - сладкоежки и очень любят печенье, причем разного цвета, разной формы.

Давайте угостим медвежат. Печенье в левой и правой лапах должны отличаться только формой (цветом, величиной, толщиной). Если в левой лапе у медвежонка круглое «печенье», в правой может быть или квадратное, или прямоугольное, или треугольное (не круглое).

Во всех вариантах ребенок выбирает любой блок «печенье» в одну лапу, а во вторую подбирает по правилу, предложенному воспитателем.

24. «Угощение для медвежат» 2

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

Материал: 9 изображений медвежат, блоки Дьенеша, карточки-символы свойств.

Ход: Вариант игры с использованием карточек с символами свойств.

Карточки с символами свойств кладут стопкой «рубашками» вверх. Ребенок вынимает из стопки любую карточку. Находит «печенье» с таким же свойством и т.д.

Март

25. «Найди нужный блок» 2

Задачи: Познакомить детей с карточками с изображением отрицания свойств блоков. Учить кодировать и декодировать информацию. Развивать логическое мышление.

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

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

26. «Заселим в домики»

Задачи: Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур, классифицировать.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, таблицы с изображением дорожек и домиков

Ход: Перед детьми таблица № 1. Ребенку нужно помочь каждой фигуре попасть в свой домик, ориентируясь на знаки-указатели.

Аналогично проводится игра с таблицей № 2

27. «Домино»

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

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход: Фигуры делятся поровну между участниками (не более 4 человек). Каждый игрок поочередно делает свой ход. При отсутствии фигуры ход пропускается. Ходить можно по-разному. Например:

- Фигурами другого цвета (формы, размера);
- Фигурами того же цвета, но другого размера или такого же размера, но другой формы;
- Фигурами другого цвета и формы (цвета и размера, размера и толщины);
- Такими же фигурами по цвету и форме, но другого размера (такими же по размеру и форме, но другими по цвету);
- Ход фигурами другого цвета, формы, размера, толщины.

28. «Печем пряники»

Задачи: Развивать логическое мышление, умение находить блоки по заданным признакам, нарисованным на карточках-символах.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки – обозначения свойств, игрушка Лунтик.

Ход: - Лунтик пригласил в гости друзей, но не знает, чем их угостить. Мы же волшебники. Я предлагаю, испечь пряники. Согласны? Но чтобы они у всех получились разные, Лунтик приготовил вот такие карточки-символы.

Дети рассматривают карточки, на которых условно обозначены свойства блоков. Затем ребенку предъявляются карточки, и предлагается «испечь» пряник.

Апрель

29. «Какую фигуру я загадала?»

Задачи: Учить кодировать и декодировать информацию. Развивать логическое мышление, внимание.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки обозначения свойств, карточки с отрицанием свойств.

Ход: Педагог выкладывает перед ребенком набор карточек, описывающих какой-либо блок. Ребенок находит нужный блок и, если ответ верен, сам загадывает и описывает с помощью карточек какой-либо блок.

30. «Космический корабль»

Задачи: Формировать операции классификации и обобщения блоков по 1-4 признакам.

Развивать логическое мышление, внимание.

Материал: обручи красного, синего, желтого цветов, большой треугольник-ракета из картона, карточки с символами свойств, блоки Дьенеша.

Описание игры: обручи раскладываются на полу в ряд, добавляется треугольник-ракета. С помощью карточек с символами свойств определяется условие для каждого из обручей.

Правила: Чтобы вывести комический корабль на орбиту необходимо заполнить топливом все три ступени ракетносителя, в соответствии с условием.

Варианты игры:

Первый вариант. Дети делятся на команды, каждая из которых заполняет свой обруч, условия в обручах равнозначные по сложности.

Второй вариант. Дети самостоятельно выбирают обруч, который будут заполнять, и/или условие, подбрасывая кубик, условия в обручах разные по степени сложности.

Третий вариант. Можно заполнять любые обручи, условия в обручах могут быть как одинакового, так и разного уровня сложности.

Уровень сложности:

Простой: условие задает только цвет обруча, либо добавляется еще одно свойство (форма, размер, толщина).

Средний: используются 2 вида карточек символов свойств, например, форма и размера, формы и толщины и т.п.

Высокий: используются все карточки с символами свойств, включая отрицание.

31. «Найди меня»

Задачи: Развивать умение читать кодовое обозначение геометрических фигур и находить соответствующий код.

Материал: набор блоков, 3 экземпляра кодовых карточек (2 – с обычным кодом, 1 – с кодом отрицания).

Ход: Дети делятся на две группы. Одна берет карточки, другая – блоки. Дети первой группы по очереди читают (раскодируют) карточки, ребенок из второй группы, у которого оказался соответствующий блок, выходит и показывает геометрическую фигуру.

Возможно использовать слова:

«Блоки, блоки разные Желтые, синие и красные,
Всем нам они знакомые, Найдите меня!»

32. «Волшебное дерево»

Задачи: Развивать умение классифицировать блоки по трем признакам и умение выделять основные признаки. Развивать логическое и образное мышление.

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 «листки» на ветках.

Май

33. «Загадки без слов»

Задачи: Развивать умение расшифровывать (декодировать) информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково – символическим обозначениям.

Материал: набор логических блоков, карточки с обозначением свойств.

Ход: Воспитатель предлагает детям отгадать необычные загадки. Это загадки без слов.

Я буду показывать карточки со знаками. Знаки подсказывают, какие фигуры загаданы. А вы отгадайте эти фигуры.

Дети ищут соответствующий блок, найдя, оставляют его себе. Тот, кто допускает ошибку остается без блока. Таким образом, предъявляются по одной различные карточки – свойства.

34. «На свою веточку»

Задачи: Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур, классифицировать фигуры по нескольким признакам.

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

Ход: 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, у которой изображен прямоугольник. Дошли до следующего разветвления. Дальше елочки показывают, 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. Аналогично проводится игра со следующим рисунком.

35. «Художники»

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

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

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

36. «Поймай рыбку»

Задачи: Развивать умение сравнивать предметы по 3-м свойствам.

Материал: карточка с изображением рыбок, карточки свойства, набор блоков.

Ход: Взрослый рассказывает детям историю о том, что у мамы-кошки много детей - веселых и любознательных котят. Им очень нравится бегать и резвиться. А еще они любят лакомиться рыбкой. Но одной маме не поймать столько много рыбы и она просит помощи у детей.

Каждый ребенок получает задание и начинает декодировать (расшифровывать) информацию.

- Поймай рыбку (круглую, не большую, не желтую), (красная, круглая, маленькая). И т.д.

Выигрывает тот, кто первым справился с заданием.