

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад общеразвивающего вида №26 «Ёлочка» г. Альметьевска, РТ

Рассмотрено и утверждено
на педагогическом совете
от «31» 08 2022г.
протокол № 4

УТВЕРЖДЕНО
Заведующий МБДОУ «Д/с№26«Ёлочка»
Мингулова А.Г.
Приказ №28 от «31» 08 2022 г

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ – ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
логиико-математической направленности «Юный гений»
для детей 5-6 лет
срок исполнения 1 год
на 2022 - 2023 уч. год

Составитель:
Никулаева С.М.
воспитатель высшей кв. категории
Муниципального бюджетного дошкольного
образовательного учреждения
«Детский сад общеразвивающего вида №26 «Ёлочка»
г. Альметьевска

г. Альметьевск, 2022 г.

Данная программа направлена на развитие логико-математического мышления, познавательной активности у детей старшего дошкольного возраста (5-6 лет). В процессе реализации программы дети овладевают различными мыслительными умениями, важными как для предматематической подготовки, так и для общего интеллектуального развития.

Дополнительная общеобразовательная программа - дополнительная общеразвивающая программа по логике «Юный гений» для детей 5-6 года жизни имеет естественнонаучную направленность.

Актуальность

Федеральные государственные образовательные стандарты дошкольного образования направлены на воспитание нового поколения людей, обладающих высоким потенциалом. В целевых ориентирах выделены предпосылки универсальных учебных действий, создающих технологическую базу преемственности дошкольного и школьного начального образования. Математические знания и умения необходимы для успешной адаптации ребенка к процессам социальной коммуникации, информатизации и технологизации общества. Важнейшие задачи воспитания дошкольников – формирование таких мыслительных умений и способностей, которые позволяют легко осваивать новое, дают возможность самореализации ребенка на всех этапах работы по математическому развитию. Игра и мышление – эти два понятия стали основополагающими в современной системе математического развития дошкольников.

Новизна Логические блоки Дьенеша – универсальный дидактический материал, это уникальный конструктор для ранней интеллектуальной подготовки, формирования познавательных универсальных учебных действий, отражающие методы познания мира, формирование общих операций, формирование поисковой исследовательской деятельности. Новизна предлагаемой программы состоит в том, что содержание программы, обеспечивают эффективное развитие математических способностей, логического мышления и личностных качеств детей 5-6 года жизни, что соответствует требованиям ФГОС ДО.

Планируемые результаты освоения детьми программы дополнительного образования:

1. Сформировать мыслительные умения: дети сравнивают, классифицируют, обобщают, абстрагируют в процессе игр с логическими блоками Дьенеша.
2. Усвоить элементарные навыки алгоритмической культуры мышления.
3. Развивать познавательные процессы: восприятие, память, внимание, воображение, признаки цвета, формы и величины.
4. Развивать способности классифицировать геометрические фигуры по заданным признакам: цвет, форма, величина.
5. Развивать способности действия наглядного моделирования, умения давать характеристику Развитие умения выделять в геометрических фигурах одновременно три геометрических фигур с помощью наглядных моделей.

Цель программы: развивать логическое мышление у детей 5-го года жизни посредством игр с блоками Дьенеша.

Задачи: 1. Способствовать формированию мыслительных умений: сравнивать,

классифицировать, обобщать, абстрагировать в процессе игр с логическими блоками Дьенеша.

2. Содействовать усвоению элементарных навыков алгоритмической культуры мышления.

3. Развивать познавательные процессы: восприятие, память, внимание, воображение.

4. Развивать творческие способности.

5. Способствовать развитию интереса к играм с логическими блоками Дьенеша.

Содержательный раздел

Модуль 1 «Освоение основных цветов, и их оттенков»

Совершенствуем знание основных цветов и их оттенков. Тренируем умение выделять цвет предметов, выбираем из группы предметов заданного цвета и составляем группы предметов одного цвета. Тренируем умение сравнивать предметы по цвету (одинаковые, различные). Формируем представление об оттенках цветов, опыт их обозначения словами «светлый» и «темный», умение сравнивать предметы по оттенкам цветов и выражать результаты сравнения в речи. Тренируем мыслительные операции: анализ, сравнение. Познакомим детей с дидактическими играми на знание цветов и оттенков.

Модуль 2 « Начальная геометрия».

Совершенствуем знание детей основных геометрических фигур: квадрат, круг, прямоугольник, треугольник, умение узнавать и называть квадрат, круг, треугольник, прямоугольник. Сформируем представление о форме предметов и сравнении предметов по форме (одинаковая, различная). Тренируем умение находить предметы одинаковые и различные по форме. Способствуем развитию способности классифицировать геометрические фигуры по трем признакам. Ввести в речевую практику названия различных форм плоских фигур. Познакомим детей с дидактическими играми на знание геометрических фигур.

Модуль 3 «Моделирование».

Способствуем развитию способности действия наглядного моделирования, умения расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям, действовать, согласно заданному правилу. Развиваем умение использовать различные модели. Тренируем применение детьми готовых моделей, воспроизведение их в знакомых условиях в совместной со взрослым деятельности.

Модуль 4 « Конструирование»

Способствуем развитию способности выполнять конструкции по заданной схеме. Умение планировать действия, анализировать схему. Развиваем способности познания окружающего мира через практическую, конструктивную деятельность. Развиваем конструкторские и художественные способности детей. Формируем познавательную и исследовательскую активность, стремление к умственной деятельности. Приобщаем к миру технического и художественного изобретательства; развиваем эстетический вкус, конструкторские навыки и умения.

Модуль 5 «Приобщение детей к дидактической игре».

Способствуем развитию интереса к дидактической игре. Накопление детьми двигательного и практического опыта, развития навыков ручной умелости. Закрепляем полученные знания с помощью дидактических игр.

В программе предусмотрено использование различных видов дидактических игр:

- На восприятие формы;
- На целенаправленное развитие восприятия цвета;
- На восприятие качеств величины;
- На количество предметов;
- На развитие речи, мышления;
- На развитие способности действия наглядного моделирования.

Формы проведения итогов реализации программы:

1. Анкетирование родителей (законных представителей). 2. Открытые занятия в ДОО (1 раз в год: май). 3. Книга отзывов (родители (законные представители) дают оценку качества предоставляемых дополнительных образовательных услуг).

Формы организации деятельности воспитанников на занятии:

— фронтальная; — в парах; — групповая;

Структура занятия состоит из трех частей:

I часть (мотивационная) направлена на создание эмоционального настроения в группе. По длительности – 2 минуты.

II часть (обучающая) включает задания на развитие логического мышления, восприятия, памяти, внимания, воображения. По длительности – 15 минут.

III часть (рефлексивная) включает игры и упражнения на подведение результатов занятия. По длительности – 3 минуты.

Методы и приемы:

Игровой метод. Все занятия основаны на упражнениях и заданиях, проводимых в форме игры, основного вида деятельности детей дошкольного возраста. Игры и упражнения на развитие логического мышления являются средством достижения заявленной цели программы. Чтобы приучить ребенка к умственному труду необходимо сделать его интересным, занимательным. Занимательность умственного труда достигается разными методами, среди которых на особом месте стоит игра, содержащая в себе наибольшие возможности для развития умственной деятельности детей, для развития самостоятельности и активности их мышления. В игре ребенок преодолевает трудности умственной работы легко, не замечая, что его учат.

В программе представлены различные игры, которые не только вызывают интерес своим содержанием и занимательной формой, но и побуждают детей рассуждать, мыслить, находить правильный ответ.

Словесный метод (объяснения, пояснения, художественное слово, вопросы, поощрение, беседы о свойствах и отношениях объектов). Практический метод (обследование, наложение, упражнение). Наглядный метод (карточки-схемы, кодовые карточки, рисунки, демонстрация способов действия, игровые пособия, игровые персонажи)

Все задания с логическими блоками можно разбить на четыре постепенно усложняющиеся группы: 1. Задания для развития умения выявлять и

абстрагировать свойства. 2. Задания для развития умения сравнивать предметы по их свойствам. 3. Задания для развития действий классификации и обобщения. 4. Задания для развития способности к логическим действиям и операциям. Материал в программе расположен по степени нарастающей сложности. Усложнение идет по трем направлениям: — от умения оперировать одним свойством дети постепенно переходят к умению оперировать двумя свойствами. — от умения работать с карточками, подтверждающими наличие свойств у блоков, дети постепенно переходят к умению работать с карточками, которые указывают на отрицание какого-либо свойства. — от выполнения заданий первой группы дети постепенно переходят к заданиям второй, третьей и четвертой групп.

Основные принципы: — От простого к сложному. — Доступность упражнений возрастным особенностям детей. — Системность игр и упражнений. — Поэтапность, вариативность игр и упражнений. — Самостоятельность нахождения ошибок детьми. — Поощрение, поддержка самостоятельности, помощь.

Материально - техническое обеспечение — Блоки Дьенеша (10 шт.) — Логические фигуры Дьенеша (плоские фигуры) – (10шт.) — Карточки-символы свойств (10шт.) — Картинки. — Карточки к дидактическим играм. — Фишки для фиксации правильных ответов. — «Волшебный клубочек». — Музыкальная запись пения птиц в лесу. — Раздаточный материал: таблицы. — Атласные ленты. — Обручи. — Цветные карандаши

Краткое описание программы: играя с блоками Дьенеша, у ребенка формируются предпосылки учебной деятельности, что повышает интерес к образовательной деятельности и способствует к успешной адаптации к школе. Развитие способности конструировать по цветной схеме, умение планировать действия, как по анализу схемы, так и по воспроизведению ее в конструкции.

Режим работы кружка – один раз в неделю вне рабочего времени воспитателя.

- Проведение занятий фронтально;
- Оснащение необходимым оборудованием и наглядными пособиями;
- Взаимодействие с семьей ребенка по вопросам обучения.

С детьми проводится индивидуальная работа. Продолжительность занятий составляет 30 минут. В месяц – 4 занятия, за учебный год – 32 занятия.

	Тема	Программное содержание	Длительность занятия, мин	Методические приемы
<i>Октябрь</i>				
1 неде ля	Знакомство с блоками Дьенеша	Выложить перед детьми наборы и дать им возможность изучить фигуры – потрогать, перебрать, подержать в руках – и поиграть с ними.	25 минут	

<p>2 неде ля</p>	<p>Игры – задания с блоками Дьенеша. Игра «Сложи узор».</p>	<p>Найди все фигуры такого же цвета, как эта (попеременно показать фигуры жёлтого, красного, синего цвета). Затем можно попросить показать все блоки треугольной формы, все большие фигуры и т.д.</p>	<p>25 минут</p>	<p>-Дай мишке все синие фигуры, зайчику жёлтые, а мышке красные; затем распределяем фигуры по размеру, форме, толщине. «Сложи дорожку из ку- знакомить с игрой «Сложи узор», развивать сообразительность, внимание, мышление.биков»</p>
<p>3 неде ля</p>	<p>Восприятие формы. Игры с блоками Дьенеша.</p>	<p>«Построим башню» упражнять в последовательности расположения фигур. «Спрятались от дождя» -упражнять в группировке фигур.</p>	<p>25 минут</p>	

		«Посади на свою скамеечку продолжать упражнять в группировке фигур по форме.		
4 неде ля	Восприятие формы. Игры с блоками Дьенеша	«Найди своё место» -упражнять воспринимать форму, и находить её как деталь в различных предметах. «Найди место треугольнику» - Упражнять в наложении фигур, помочь воспринять фигуру не зависимо от положения фигуры в пространстве. «Обведи фигуру карандашом» - закрепить знание фигур на основе практических действий.	25 минут	
Ноябрь				
1 неде ля	Восприятие цвета.	«Смешай разные краски»	25 минут	

		<p>- упражнять в смешивании разных красок для получения новых цветовых оттенков. Что бывает такого цвета? Нарисуй новой краской то, что бывает такого цвета.</p>		
2 неде ля	<p>Восприятие размера (большой, маленький). Игры с блоками Дьенеша.</p>	<p>«Что изменилось» - упражнять в сравнении размеров фигур, развивать аналитическое мышление. «Что лишнее» - упражнять детей характеризовать фигуры по одному (по размеру) или нескольким признакам (по размеру и цвету или по размеру и форме). «Кто в домике живёт?» - начать знакомство с карточкой – символом большой – маленький.</p>	25 минут	

<p>3 неде ля</p>	<p>Восприятие размера.</p> <p>Игры с блоками Дьенеша.</p>	<p>«Угостим белочек грибами»</p> <p>- упражнять в сравнении фигур по величине (большой, маленький), развивать мышление, математические способности.</p> <p>«В гости к белочкам»</p> <p>- упражнять в классификации фигур по двум свойствам (по величине и по цвету или по величине и по форме).</p>	<p>25 минут</p>	
<p>4 неде ля</p>	<p>Восприятие цвета.</p>	<p>«Нарисуй природу»</p> <p>- упражнять в рисовании переходов цветовых оттенков неба, воды, лесной зелени, деталей цветка.</p> <p>«Придумай название своему рисунку»</p> <p>- развивать воображение.</p>	<p>25 минут</p>	

Декабрь				
1 неде ля	Восприятие цвета.	«Смешай разные краски» -упражнять в смешивании разных красок для получения новых цветовых оттенков. Что бывает такого цвета? Нарисуй новой краской то, что бывает такого цвета.	25 минут	
2 неде ля	Восприятие размера (большой, маленький). Игры с блоками Дьенеша.	«Что изменилось» - упражнять в сравнении размеров фигур, развивать аналитическое мышление. «Что лишнее» - упражнять детей характеризовать фигуры по одному (по размеру) или нескольким признакам (по размеру и цвету или по размеру и форме). «Кто в домике	25 минут	

		живёт?» - начать знакомство с карточкой – символом большой – маленький.		
3 неде ля	Восприятие размера. Игры с блоками Дьенеша.	«Угостим белочек грибами» - упражнять в сравнении фигур по величине (большой, маленький), развивать мышление, математические способности. «В гости к белочкам» - упражнять в классификации фигур по двум свойствам (по величине и по цвету или по величине и по форме).	25 минут	
4 неде ля	Восприятие толщины. Игры с блоками Дьенеша.	«Угощение для медвежат» - развивать умения сравнивать фигуры по одному свойству (толщине), подводить к пониманию отрицания свойств. «Садовники»	25 минут	

		- продолжать знакомство с толщиной фигур, упражнять в сравнении по одному или по двум свойствам (по толщине и по цвету, по толщине и по форме или по толщине и по величине).		
Январь				
1 неде ля	Знакомство с символами.	«Искатели клада» - продолжать введение символического обозначения свойств (большой, маленький, четырёх форм). «Кодовый замок» - упражнять в нахождении фигуры по одному или двум свойствам, развивать мышление.	25 минут	
2 неде ля	Игра «Сложи узор».	«Сложи узор по карточке» - предложить детям карточки к игре, выложить такую же	25 минут	

		<p>дорожку (3 карточки).</p> <p>«Зимняя дорожка»</p> <p>- развивать сообразительность, внимание, комбинаторские способности.</p>		
3 неде ля	Знакомство с символами.	<p>«Цепочка»</p> <p>- введение символического обозначения толщины, упражнять анализировать фигуры по одному и по двум свойствам.</p> <p>«Садовник»</p> <p>- упражнять в нахождении фигуры соответствующей показанной карточке с символом толщины.</p>	25 минут	
4 неде ля	Символы.	<p>«Что это за символ?»</p> <p>- закреплять знания символического обозначения свойств фигур.</p> <p>«Найди все фигуры как эта»</p>	25 минут	

		- Развивать мыслительные процессы, закреплять знания символов.		
Февраль				
1 неде ля	Игра «Сложи узор» Игра с блоками Дьенеша.	«Сложи различные дорожки» - развивать сообразительность, мыслительные процессы, воображение. «Не такой» - продолжать подводить к пониманию отрицания свойств фигур, классифицировать фигуры по одному свойству.	25 минут	
2 неде ля	Упражнения с блоками Дьенеша.	Найди все фигуры как эта по цвету (по форме, размеру). Найди не такую фигуру, как эта по цвету (по форме, размеру).	25 минут	

		<p>- классифицировать фигуры по одному свойству.</p> <p>Найди все такие фигуры, как эта по цвету и форме (по форме и размеру, по размеру и цвету).</p> <p>Найди не такие фигуры, как эта по цвету и размеру (по цвету и форме, по форме и размеру).</p> <p>- упражнять в классификации фигур по двум свойствам, понимать отрицание свойств.</p>		
3 неде ля	Игры с блоками Дьенеша.	<p>«Цепочка»</p> <p>Варианты:</p> <p>чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины);</p> <p>чтобы рядом были фигуры такие (показываю любой символ);</p> <p>чтобы рядом не было</p>	25 минут	

		<p>одинаковых по форме и цвету фигур (по цвету и размеру, по размеру и форме, по толщине и т.д.).</p> <p>- упражнять в сравнении фигур по одному и по двум свойствам, закреплять знание символов.</p>		
4 неде ля	Игры с блоками Дьенеша.	<p>«Раздели фигуры»</p> <p>- упражнять анализировать фигуры по двум (трём) свойствам.</p> <p>«Второй ряд»</p> <p>- продолжать упражнять сравнивать фигуры, развивать аналитическое мышление.</p>	25 минут	
Март				
1 неде ля	Игра «Сложи узор».	<p>«Сложи дорожку по схеме»</p> <p>- развивать сообразительность, пространственное воображение,</p>	25 минут	

		<p>цветоощущение, умение анализировать.</p> <p>«Зоопарк»</p> <p>- предложить усложнённый вариант игры, развивать умение анализировать, строить постройки в соответствии со схемой.</p>		
2 неде ля	Игра «Сложи узор».	<p>«Сложи дорожку по схеме»</p> <p>- развивать сообразительность, пространственное воображение, цветоощущение, умение анализировать.</p> <p>«Зоопарк»</p> <p>- предложить усложнённый вариант игры, развивать умение анализировать, строить постройки в соответствии со схемой.</p>	25 минут	
3 неде ля	Игры с блоками Дьенеша.	<p>«Заселим домики»</p> <p>- упражнять в классификации фигур</p>	25 минут	

		<p>по одному, двум свойствам.</p> <p>«Переводчики»</p> <p>- продолжать вводить в словарь ребёнка слова обозначающие символы.</p>		
4 неде ля	Игры с блоками Дьенеша.	<p>«Помоги Незнайке»</p> <p>- продолжать закреплять представления о свойствах предметов путём введения символов с отрицанием свойств.</p> <p>«Игра с одним обручем»</p> <p>- продолжать вводить символы с отрицанием свойств.</p>	25 минут	
Апрель				
1 неде ля	Игры с блоками Дьенеша.	<p>«На свою веточку»</p> <p>- упражнять оперировать одновременно двумя свойствами, развивать</p>	25 минут	

		мышление. «Искатели клада» - закреплять знание символов, уметь рассказывать о них.		
2 неде ля	Игра «Сложи узор».	«Зоопарк» - продолжать строить постройки в соответствии со схемой. «Покажи символ» - развивать умения обобщать фигуры по их свойствам, развивать память, внимание.	25 минут	
3 неде ля	Тренировочные задания по карте.	Сосчитай сколько красных, сколько синих, сколько жёлтых фигур. Сосчитай сколько треугольных фигур, сколько круглых, сколько квадратных, сколько прямоугольных фигур. Достань из коробки только тонкие фигуры	25 минут	

		и, подумав скажи каких из них нет в таблице.		
4 неде ля	Игры с блоками Дьенеша	«Поиск затонувшего клада» - закреплять знание знаков – символов, использовать на одной схеме 2-3 символа, развивать мыслительные операции сравнения и обобщения.	25 минут	
Май				
1 неде ля	Игры с блоками Дьенеша.	«Найди выход» Продолжать упражнять в сравнении фигур по двум свойствам. «Покажи соответствующую фигуру» - закреплять знание символического обозначения свойств.	25 минут	

2 неде ля	Игры с блоками Дьенеша	Раздели фигуры» - (усложнённый вариант игры) упражнять в классификации фигур по нескольким свойствам.	25 минут	
3 неде ля	Игры с блоками Дьенеша.	«Мышки – норушки» Закреплять знание символов отрицания, развивать воображение, внимательность, мышление. «Все символы в одном месте» - упражнять в обобщении, развивать познавательные процессы, мыслительные операции.	25 минут	
4 неде ля	Игры с блоками Дьенеша.	«Житейские истории» «О коте» - развивать операции	25 минут	

		сравнения, обобщения, воспитывать настойчивость в достижении цели.		
--	--	--	--	--

Приложение



Игры Дьенеша от 3 лет!

Описание: Замечательные волшебные кубики помогут развить логику и мышление ребенка в игровой форме. Ведь играть - это всегда приятнее, чем учиться!

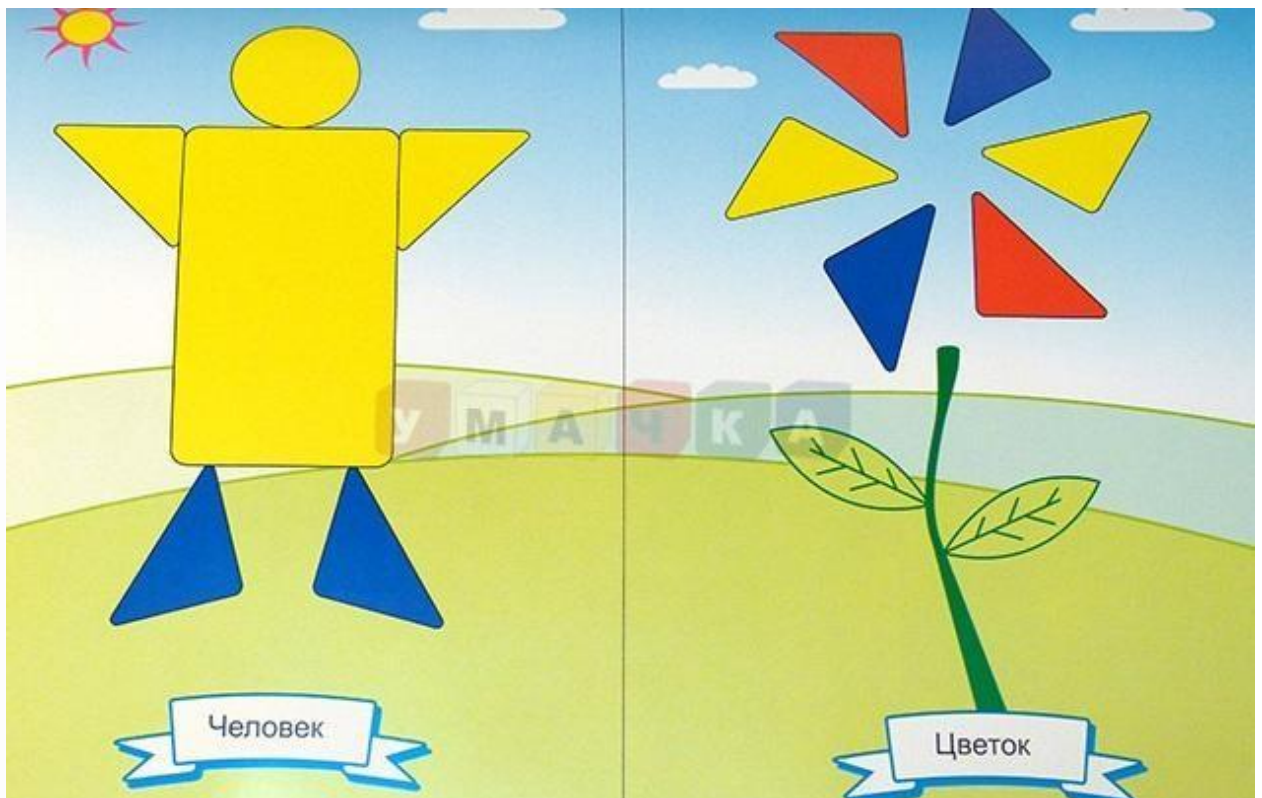
Блоки Дьенеша представляют собой набор из 48 логических блоков (из пластмассы), различающихся четырьмя свойствами: формой – круглые,

квадратные, треугольные, прямоугольные; цветом – красные, желтые, синие; размером – большие и маленькие; толщиной – толстые и тонкие.

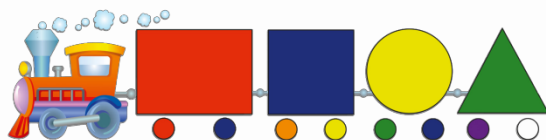
Система Дьенеша, пожалуй, менее популярна среди родителей, чем, скажем, система Монтессори или Никитина. А между тем, логические игры этого замечательного венгерского педагога заслуживают самого пристального внимания.

Играя с **блоками Дьенеша**, ребенок научится решать логические задачи на разбиение по свойствам. Ведь они способствуют развитию логического мышления, комбинаторики, аналитических способностей, формируют навыки, необходимые для решения логических задач: умение выявлять в объектах разнообразные свойства, называть их, адекватно обозначать словом их отсутствие, абстрагировать и удерживать в памяти одно, одновременно два или три свойства, обобщать объекты по одному, двум или трем, свойствам.

Самым маленьким предлагается отделить от общей кучки, например, все круги, или все синие фигуры, или только синие круги и т.д.



Детям постарше уже можно предложить выстроить цепочку из фигурок с одним или двумя общими свойствами. Например, начинаем с красного большого круга, далее кладется такой же круг только синий, далее - синий большой квадрат, далее - синий маленький квадрат и т.д.



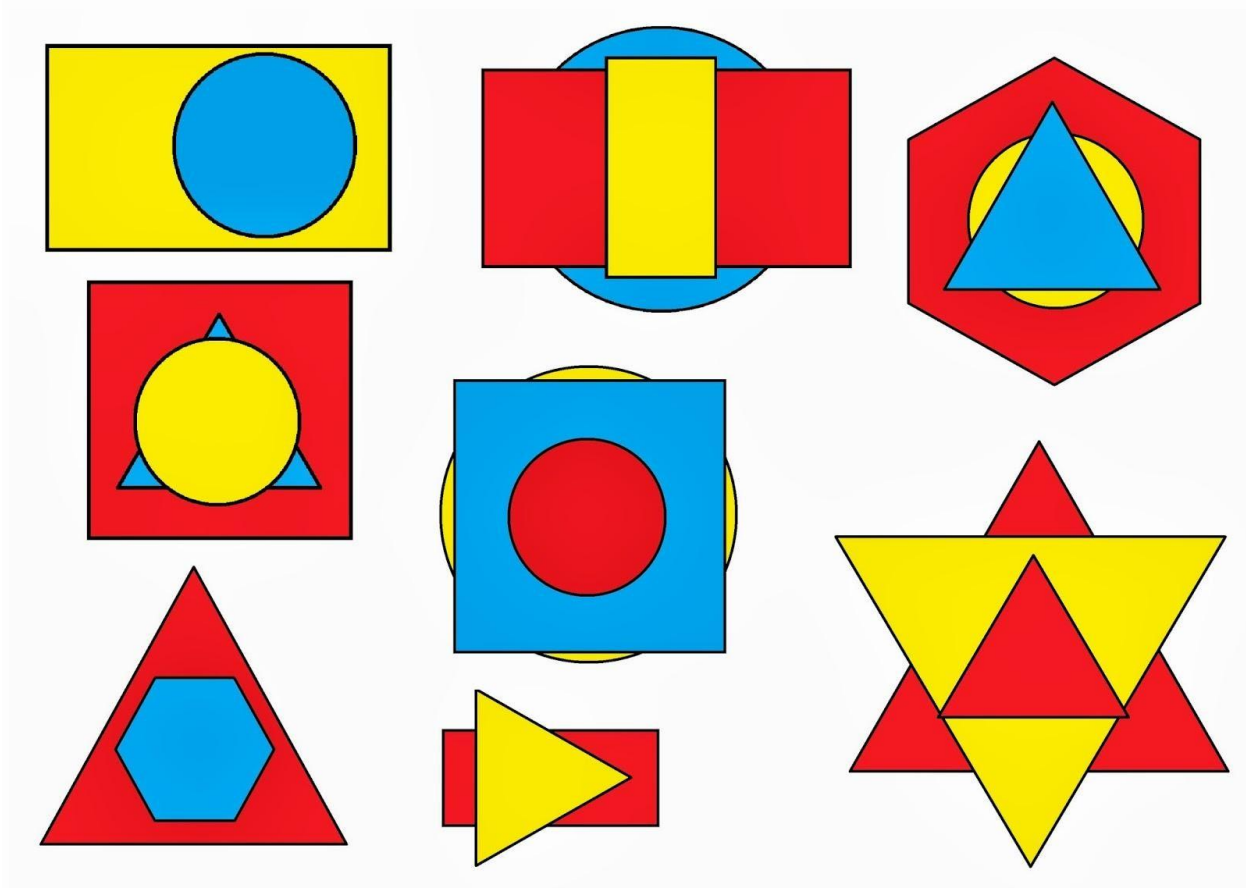
Игры Дьенеша дают и первое представление о таких сложнейших понятиях информатики как алгоритмы, кодирование информации, логические операции. Игры с блоками Дьенеша способствуют развитию речи: малыш вынужден строить высказывания с союзами "и", "или", частицей "не" и др. Подобные игры способствуют ускорению процесса развития у дошкольников простейших логических структур мышления и математических представлений

А самое главное, играть этими кубиками будет интересно и малышам двух-трех лет и пятилетним дошколятам. А некоторые игры заинтересуют даже первоклашек! И будут им, кстати, очень полезны! Итак, сегодня мы расскажем о самых простейших играх, доступных самым маленьким.

С детьми 3-4 лет уместны простые игры и упражнения, цель которых освоение свойств, слов "такой же", "не такой" по форме, цвету, размеру, толщине. Сначала предлагаются самые простые игры.

1. Найди все фигуры (блоки), как эта по цвету (по размеру, форме).

"Найди не такую фигуру, как эта" по цвету (по форме, размеру).



2. Найди все 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. Более сложный вариант: найди такие 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. "Цепочка"

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

а) чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины);

б) чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету фигур (по цвету и размеру; по размеру и форме, по толщине и т.д.);

в) чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, но разные по форме и т. д.;

г) чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (одинакового размера, но разного цвета).

4. "Второй ряд"

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

5. "Домино"

В этой игре одновременно может участвовать не более четырех детей, фигуры делятся поровну между участниками. Каждый игрок поочередно

делает свой ход. При отсутствии фигуры ход пропускается. Выигрывает тот, кто первым выложит все фигуры. Ходить можно по-разному. Например:

а) фигурами другого цвета (формы, размера);

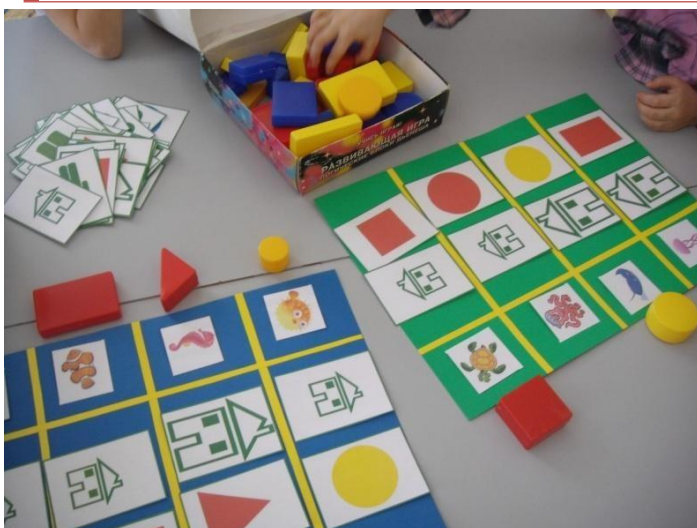
б) фигурами того же цвета, но другого размера или такого же размера, но другой формы;

в) фигурами другого цвета и формы (цвета и размера, размера и толщины);

г) такими же фигурами по цвету и форме, но другого размера (такими же по размеру и форме, но другими по цвету);

д) ход фигурами другого цвета, формы, размера, толщины.

"Раздели фигуры"



Для игры понадобятся игрушки: мишка, кукла, заяц и др. Предложите детям разделить фигуры между мишкой и зайкой так, чтобы у мишки оказались все красные фигуры. Проверьте, правильно ли дети распределили игрушки. Предложите им 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;
- чтобы зайцу достались все большие;

- *чтобы зайцу достались все желтые и т.д.*

Более сложный вариант этой игры: Разделите фигуры так, чтобы у мишки оказались все синие, а у зайки все квадратные. Проверьте, какие фигуры достались только мишке? (Синие, неквадратные). Только зайке? (Квадратные, не синие). Какие фигуры подошли сразу и мишке и зайке? (Синие, квадратные). А какие фигуры никому не подошли? (Не синие, неквадратные).

Предлагаются другие варианты заданий. Разделите фигуры так, чтобы

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

Наконец, наиболее трудный вариант игры "**Раздели фигуры**". Разделить фигуры между Буратино, Чебурашкой и Незнайкой так, чтобы у Буратино оказались все круглые фигуры, у Чебурашки - все желтые, у Незнайки все большие. Какие фигуры достались только Буратино? (Круглые, не желтые, маленькие). Какие фигуры получил Чебурашка? (Желтые, маленькие, некруглые).

Скажи, какие фигуры достались только Незнайке? (Большие, не желтые, некруглые). Какие фигуры подошли сразу и Буратино и Чебурашке? (Круглые, желтые, маленькие). Какие фигуры достались сразу и Буратино и Незнайке? (Круглые, большие, не желтые). Незнайке с Чебурашкой? (Большие, желтые, некруглые). Какие фигуры подошли всем трем персонажам? (Круглые, желтые, большие). А какие фигуры оказались ничьи? (Большие, некруглые, не желтые). Желательно вместе с детьми придумать новые задания, а лучше новые игры.

Затем предлагаются новые игры и упражнения с блоками, где их свойства, изображены на карточках.

Так цвет обозначается пятном (на данном рисунке цвет пятна определен буквами: "к" -красный, "ж" - желтый, "с" -синий). Величину - силуэтом домика (большой, маленький). Форму - соответственно контурами фигур (круглый, квадратный, прямоугольный, треугольный). Толщину - условным изображением человеческой фигуры (толстый и тонкий).

Карточки рассматриваются с детьми, уточняется, какие свойства обозначены на них. Рассматриваются с детьми и сами блоки, пользуясь карточками, называют имя каждого блока. В словаре детей появляются такие определения: "...это красный, большой, круглый, толстый блок. На карточке обозначен красный цвет, значит сюда можно положить красные блоки".

Игровые упражнения проводятся так: ребенку или группе детей предъявляется карточка и предлагается найти все такие же блоки, назвать их. Для разнообразия можно использовать карточку с восьмью клетками, где в первой из них изображено свойство. Ребенок заполняет остальные клетки блоками соответствующего свойства. Игра называется **"Все в ряд"**.

После освоения этих умений можно усложнить задание. Теперь дети будут самостоятельно выявлять свойства блоков, как по слову, так и с использованием карточек.



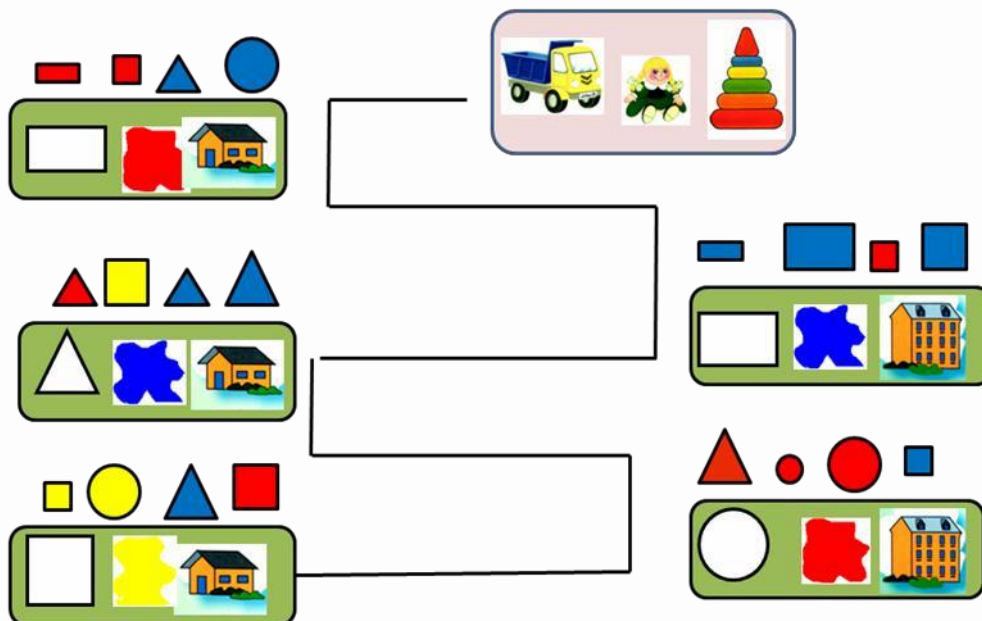
Предлагаются такие игры: **"Кто быстрее соберет блоки!"**, **"Поручения"**, **"На свое место"**. Например, ведущий говорит: "Кто быстрее всех соберет все красные блоки", "Саше поручается собрать все круглые блоки", "Все толстые блоки положите на свое место - в большой обруч..."

Важно, чтобы дети, выполняя игровую задачу, делали все быстро и качественно.

Все блоки в данных играх должны быть в поле зрения играющих, что обеспечивает опору на непосредственное восприятие свойств блока при решении задачи.

В последующих заданиях рекомендуется усложнить задачу и развивать умение выявлять свойства блоков по слову без опоры на наглядность. Блоки убирают в коробку или под салфетку. Игровые образы Мышки (игра "Мышки-норушки") помогают заинтересовать ребенка в отборе блоков - "запасов на зиму" в норку (коробку), выбирая по слову ведущего либо красные, либо круглые...

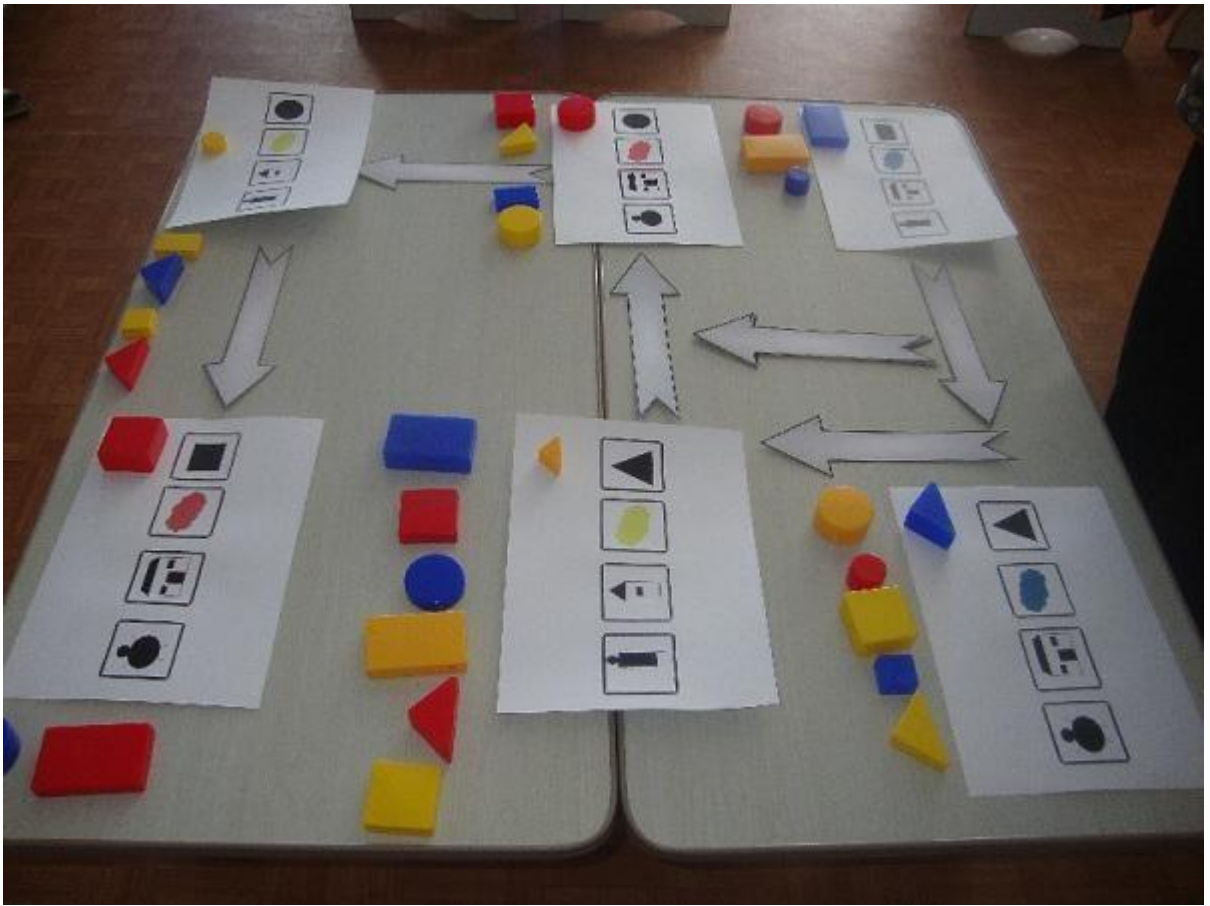
Успешно проводятся и другие игры: "Заселим домики", "Кто быстрее спрячет".



Домики заселяются желтыми жильцами - блоками, либо квадратными. В другой игре предлагается спрятать все красные блоки; толстые блоки... Победителями оказываются те, кто первыми и безошибочно выполнит задания. В последующем дети осваивают слова и знаки, обозначающие отсутствие свойства. Потребуется карточки, где обозначенное свойство будет перечеркнуто двумя линиями.

Например:

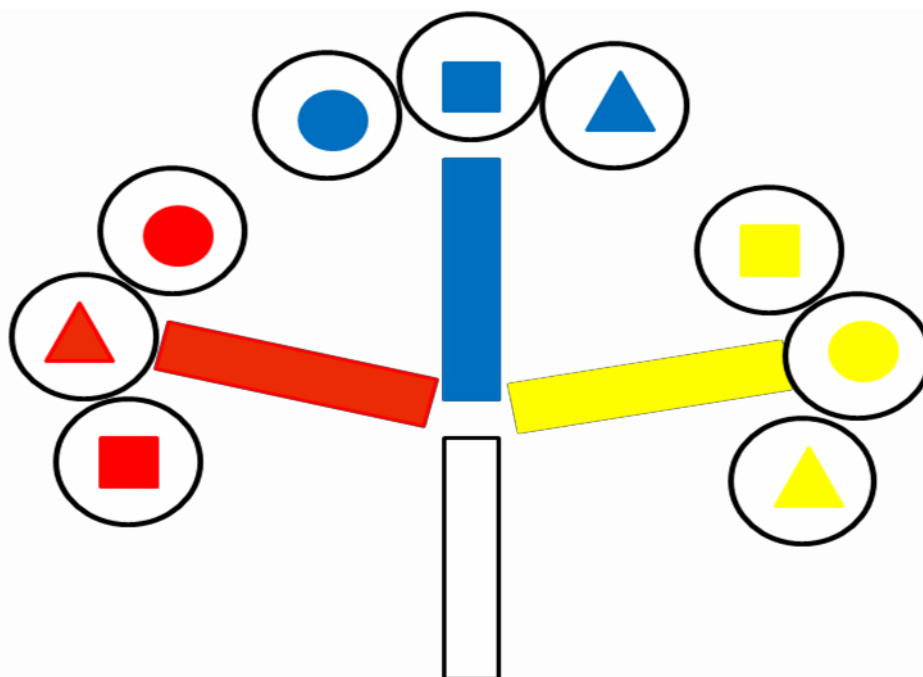
Для усвоения слов: некрасный, некруглый, небольшой необходимы игры: "Переводчики", "Помоги Незнайке". В этих играх требуется рассказать Незнайке о блоках, перевести в слова то, что обозначает карточка, научить Незнайку по-разному рассказывать про цвет, величину и так далее. Например, о желтом прямоугольном блоке можно сказать, что он некрасный и несиний, по форме некруглый, нетреугольный, толстый (тонкий), большой (маленький).





Подобные игровые упражнения могут проводиться, как индивидуально, так и с подгруппами детей. Если дети в детском саду, то эти задания лучше провести вне занятий: в утренние, вечерние отрезки времени, на прогулке.

Последующая работа с детьми направлена на освоение детьми умений оперировать одновременно двумя свойствами. Начинать лучше с игр **"На свою веточку"**, **"Кто хозяин?"**, **"Найди выход"**. Разложить блоки для сказочных персонажей в соответствии с указанными свойствами. **"Чебурашка не любит красные игрушки и не хочет играть с круглыми. Зайцу нужны красные и треугольные и т. д.** Разобраться, где должны **"висеть"** неквадратные и красные, желтые и треугольные... блоки в игре **"На свою веточку"**.



После освоения предыдущих заданий у детей формируется умение обобщать одновременно по двум свойствам с учетом наличия или отсутствия каждого: по наличию обоих заданных свойств, по их отсутствию, по наличию одного и отсутствию второго. Рекомендуется использовать игровые упражнения "Помоги Незнайке". Выбираются сказочные персонажи и называются блоки, какие каждый из них "хочет взять себе". Например, Дюймовочка "выбирает себе" желтые и квадратные. Незнайка - желтые, но не квадратные, Мальвина - квадратные, но нежелтые. Пьеро - нежелтые и неквадратные. Обязательно проверяются все наборы блоков у персонажей вместе с детьми.

И, наконец, наиболее сложные задачи - это задачи на разбиение по двум свойствам. При последовательной подготовке детей на предыдущем материале возможно решение и более сложных задач. Детям предлагается разделить блоки между Чиполлино и Буратино. У Чиполлино - все круглые, а у Буратино - все красные. В процессе решения этой задачи возникает проблема: есть предметы одновременно и красные и круглые, есть некрасные и некруглые. Таким образом дети сами могут прийти к выводу, что справедливо красные и круглые блоки положить между персонажами, а некруглые и некрасные вне этого пространства. В последующем возможно

использование более сложных игр, где формируется умение оперировать одновременно тремя свойствами. Эти игры проводятся аналогично предыдущим.

Вариантом логических игр для детей являются игры с обручами. При подготовке дошкольников к подобным играм надо формировать у детей четкое представление о внутренней и внешней области по отношению к некоторой замкнутой линии.

Ведущий кладет на пол обруч, обводит указкой то место, которое находится внутри обруча, и добавляет, что вся остальная часть пола находится вне обруча. Можно задать вопрос, где сидит ребенок (внутри или вне обруча). Затем предлагается ребенку стать внутри обруча.

Все это можно повторить с веревочкой, положив ее на пол так, чтобы она образовала замкнутую линию. Разомкнув эту линию, дети убеждаются в том, что по отношению к ней нет таких мест, о которых можно было бы сказать, что они находятся внутри или вне этой линии.

Перед проведением игры с двумя обручами необходима следующая подготовительная работа: ведущий показывает детям два обруча разного цвета, например, синий и красный, и располагает их на полу так, как показано на рисунке. Выясняется, какое место (какая часть пола) находится внутри обоих обручей; внутри синего, но вне красного обруча; внутри красного, но вне синего обруча; вне обоих обручей.

Затем ребенку предлагается встать внутри обоих обручей, другому - внутри синего, но вне красного, третьему - внутри красного, но вне синего, а четвертому - вне обоих обручей.

Для подготовки к игре с тремя обручами прежде всего выясняется, как расположена каждая из областей (1) - (8) по отношению к трем обручам (см. рис.) Вот описание некоторых игр с обручами.

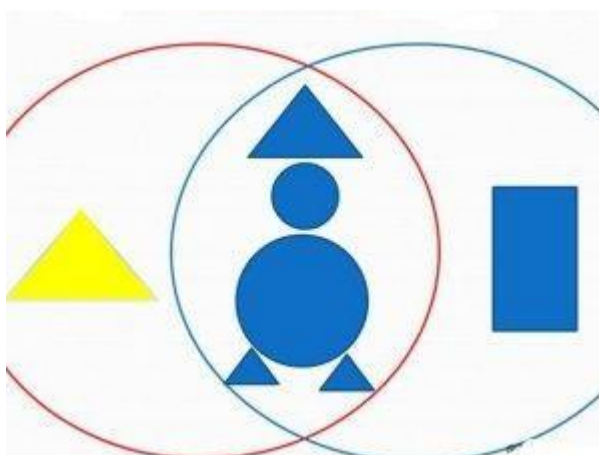
Игра с одним обручем

На полу лежит обруч. У каждого ребенка в руке один блок. Дети по очереди располагают блоки в соответствии с заданием ведущего. Например, внутри обруча - все красные блоки, а вне обруча - все остальные. Детям задают вопросы:

Какие блоки лежат внутри обруча? (Красные). Какие блоки оказались вне обруча? (Некрасные). Верен именно такой ответ, т. к. важно лишь то, что внутри обруча лежат все красные блоки и никаких других там нет, а свойство блоков вне обруча определяется через свойство тех, которые лежат внутри.

При повторении игры дети могут сами выбирать, какие блоки положить внутри, вне, а потом другу друга определяют одним словом фигуры вне обруча

Игра с двумя обручами



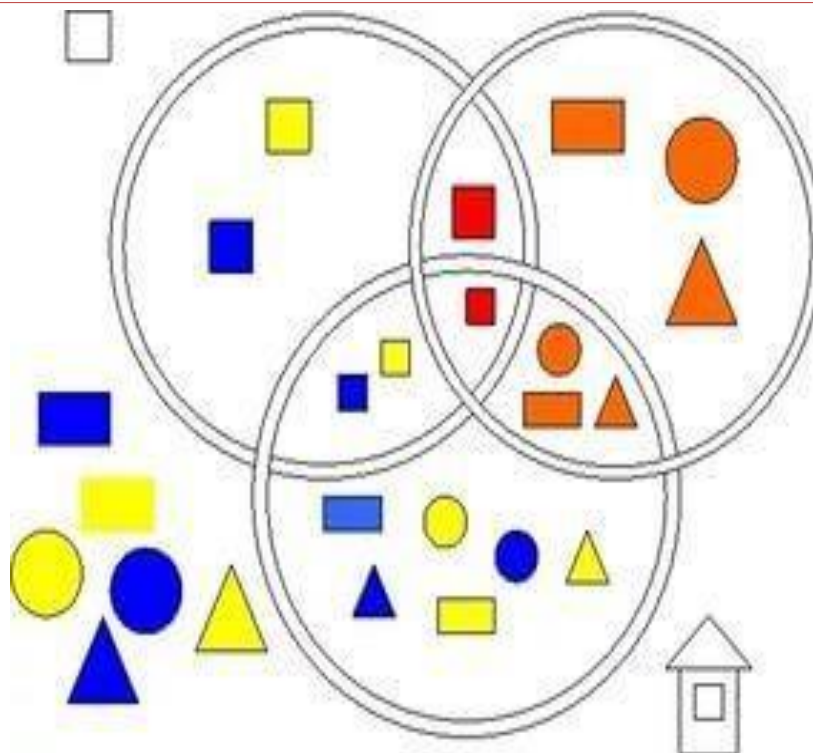
На полу два разноцветных обруча (синий и красный), обручи пересекаются, поэтому имеют общую часть. Ведущий предлагает кому-нибудь встать внутри синего обруча; внутри красного обруча; внутри обоих обручей; вне

красного обруча; внутри синего, но вне красного; внутри красного, но вне синего; вне синего и красного обручей.

Затем дети располагают блоки так, чтобы внутри синего обруча оказались все круглые блоки, а внутри красного обруча - все красные. На первых порах вызывает затруднение проблема, куда положить красные и круглые блоки. Их место в общей части двух обручей.

После выполнения практической задачи по расположению блоков дети отвечают на четыре вопроса: Какие блоки лежат внутри обоих обручей? Внутри синего, но вне красного обруча? Внутри красного, но вне синего? Вне обоих обручей? Следует подчеркнуть, что блоки надо назвать здесь с помощью двух свойств - формы и цвета.

Игра с тремя обручами





В процессе игры с тремя обручами решается более сложная, чем в игре с двумя обручами, задача классификации блоков по трем свойствам.

Ведущий кладет на пол три разноцветных (красный, синий, желтый) обруча так, как показано на рисунке, т.е. чтобы образовалось 8 областей.

После того как эти области соответствующим образом названы по отношению к обручам (внутри всех трех обручей, внутри красного и синего, но вне желтого и т. д.), предлагается расположить блоки, например, так, чтобы внутри красного обруча оказались все красные блоки, внутри синего - все квадратные, а внутри желтого - все большие.

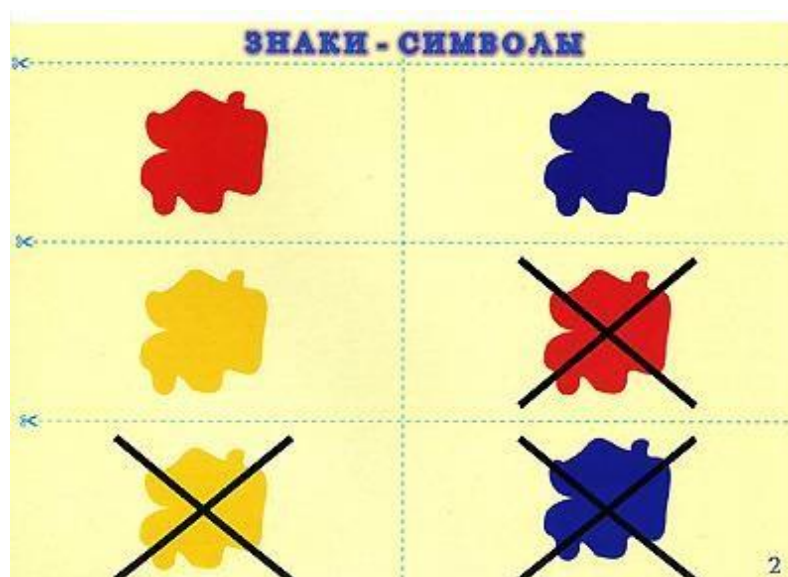
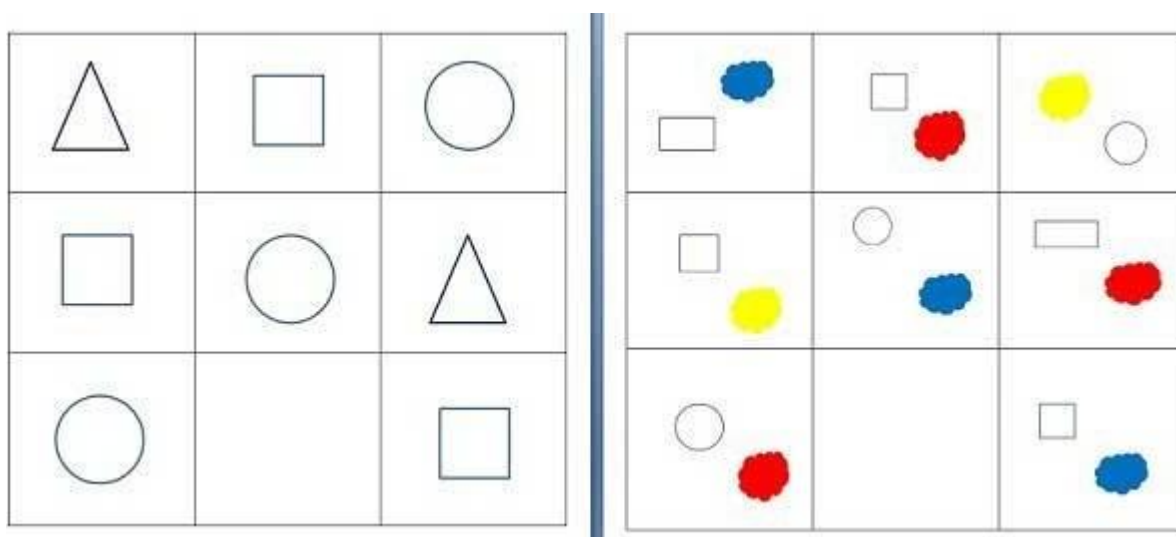
После выполнения практической задачи дети отвечают.

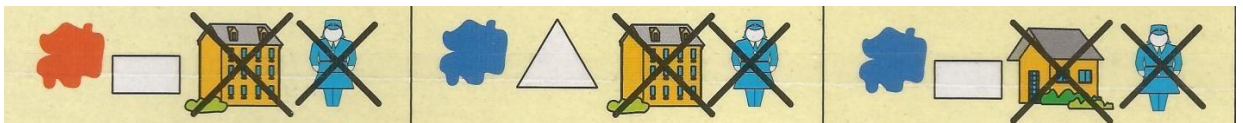
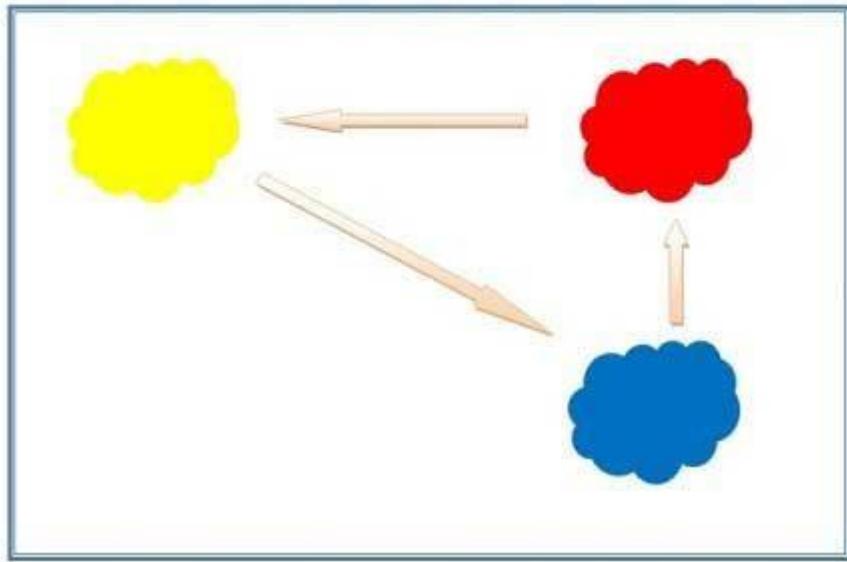
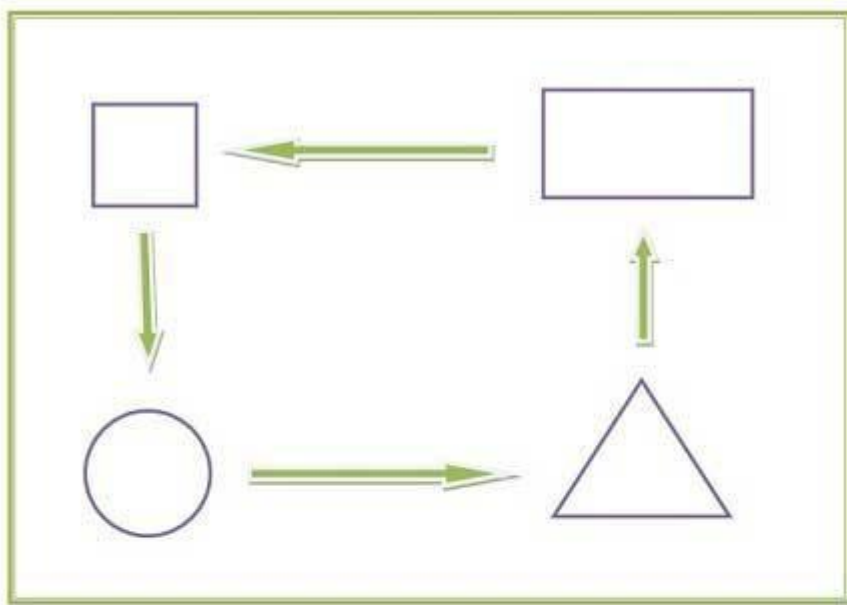
Система Дьенеша наглядно демонстрирует, что даже малыши, при правильном подходе, быстро учатся анализировать и обобщать информацию и производить логические операции. Разумеется, обучение должно происходить в форме игры, которая совмещает и развлечение, и обучение.

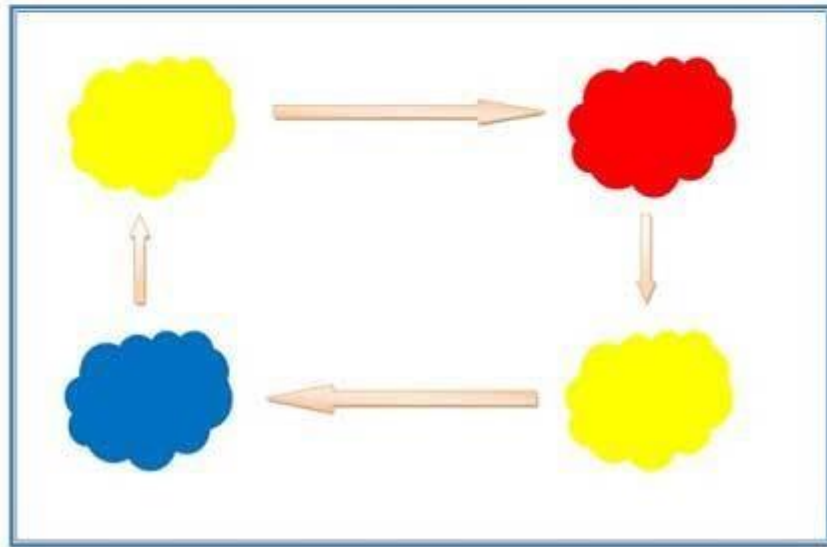
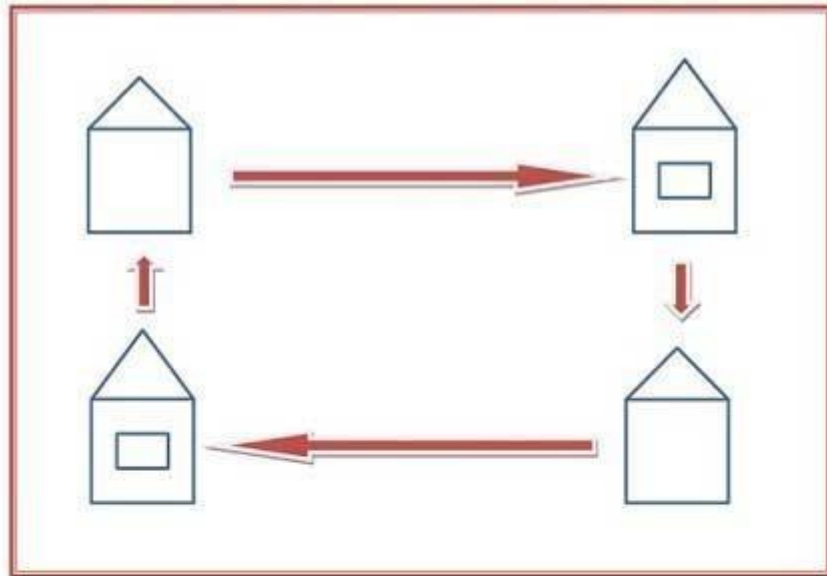
Игры, в которых используются блоки Дьенеша, помогают задействовать весь практически неисчерпаемый творческий потенциал ребенка, развивают его речь, стимулируя к построению сложных предложений с использованием союзов и смысловых и формообразующих частиц.

Логические блоки Дьенеша учат самого маленького человечка обозначать различные свойства предмета, видеть разницу и классифицировать ряд объектов по внешним признакам, выделять главные свойства и т. д. По мере усложнения игры происходит переход к основам информатики, в простой форме идет обучение таким понятиям, как кодирование, алгоритмы, логические операции и умозаключения.

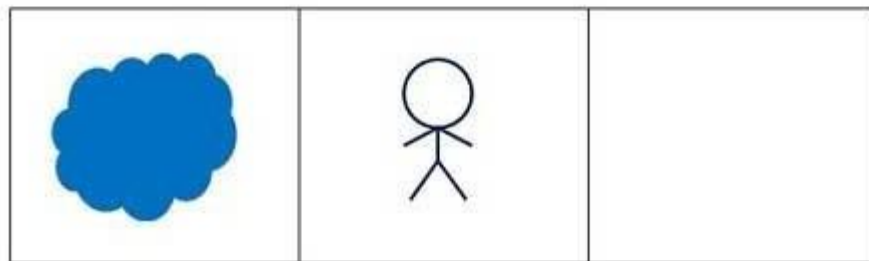
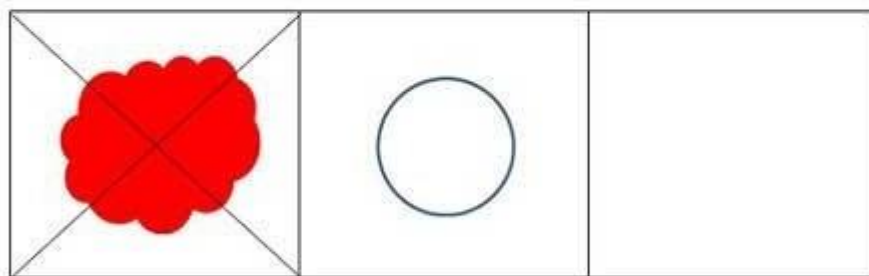
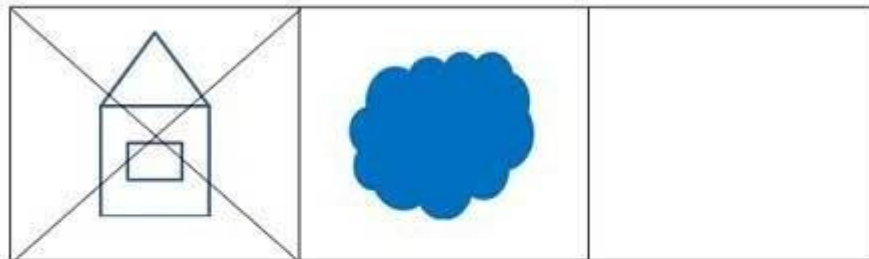
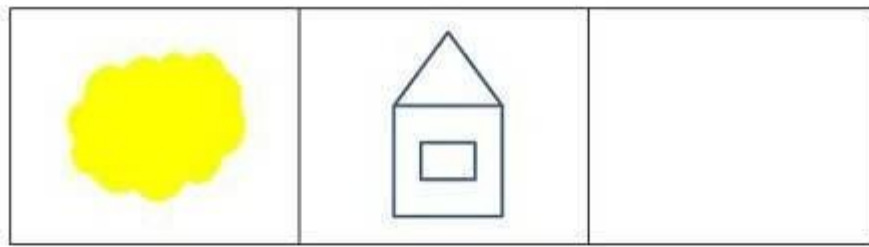
Карточки-символы

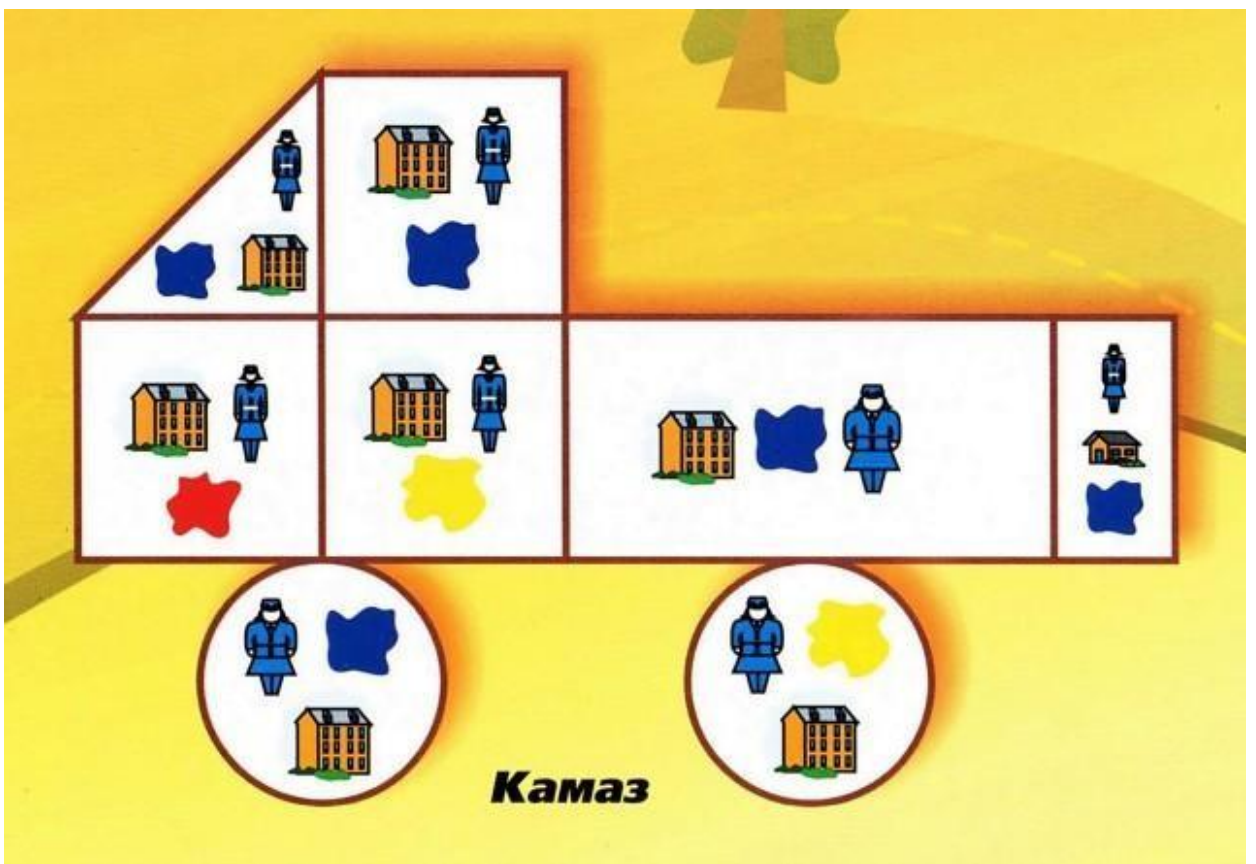
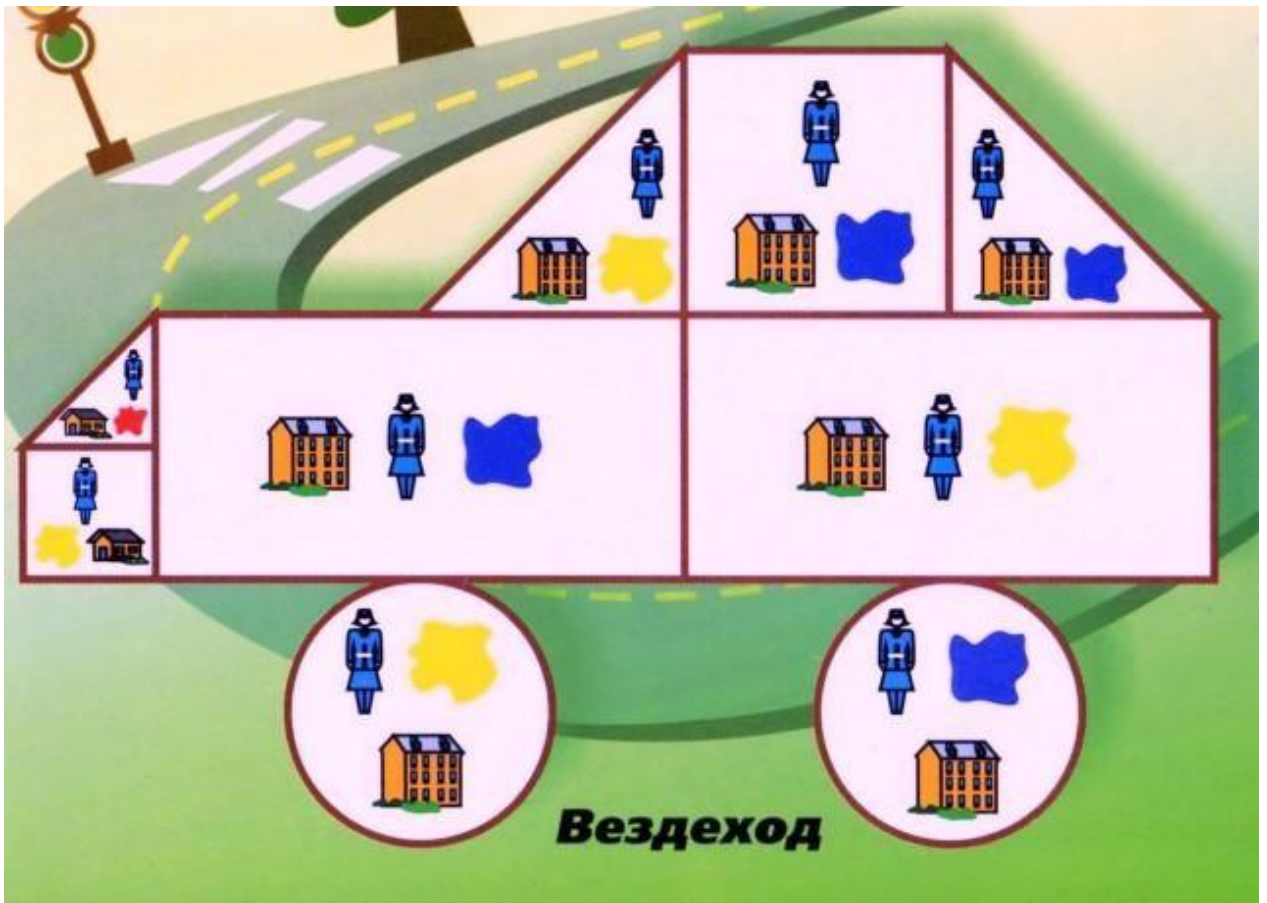


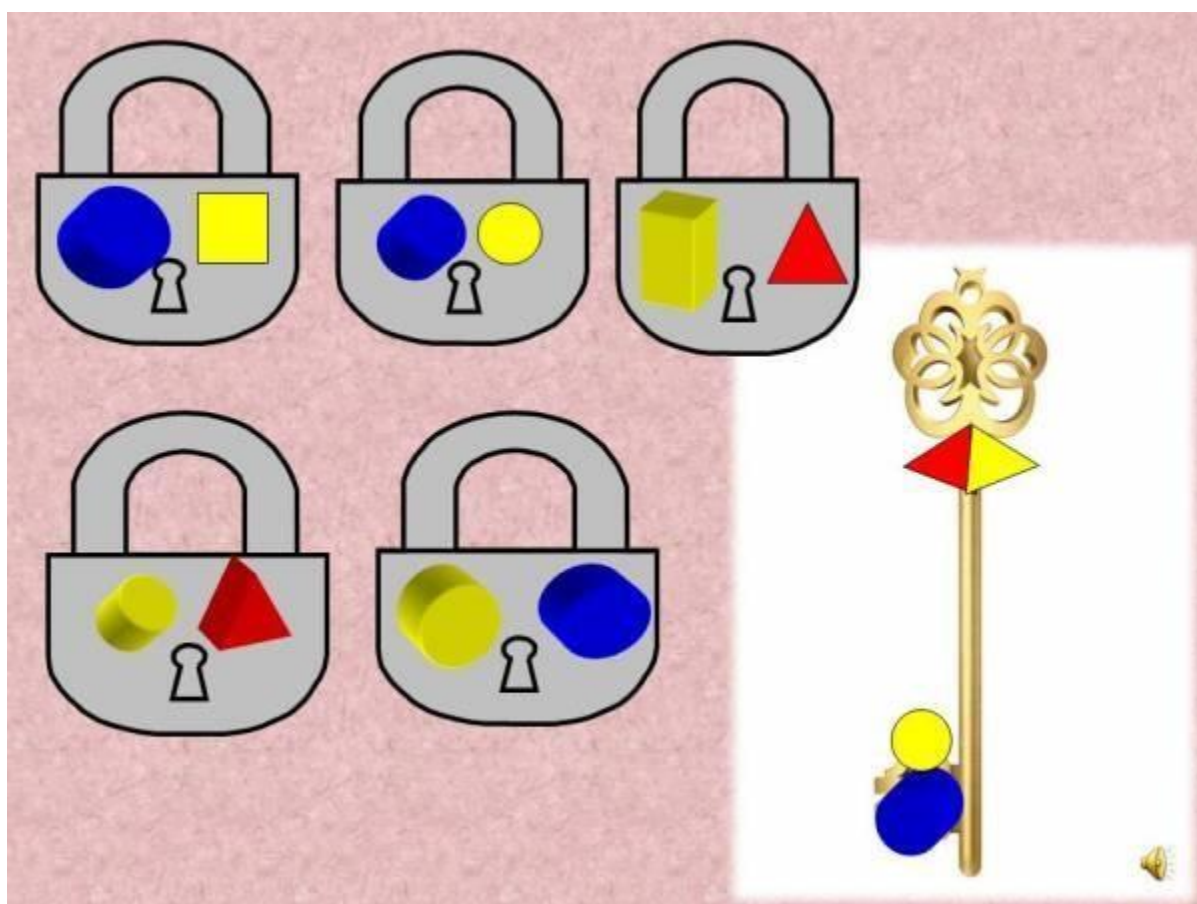
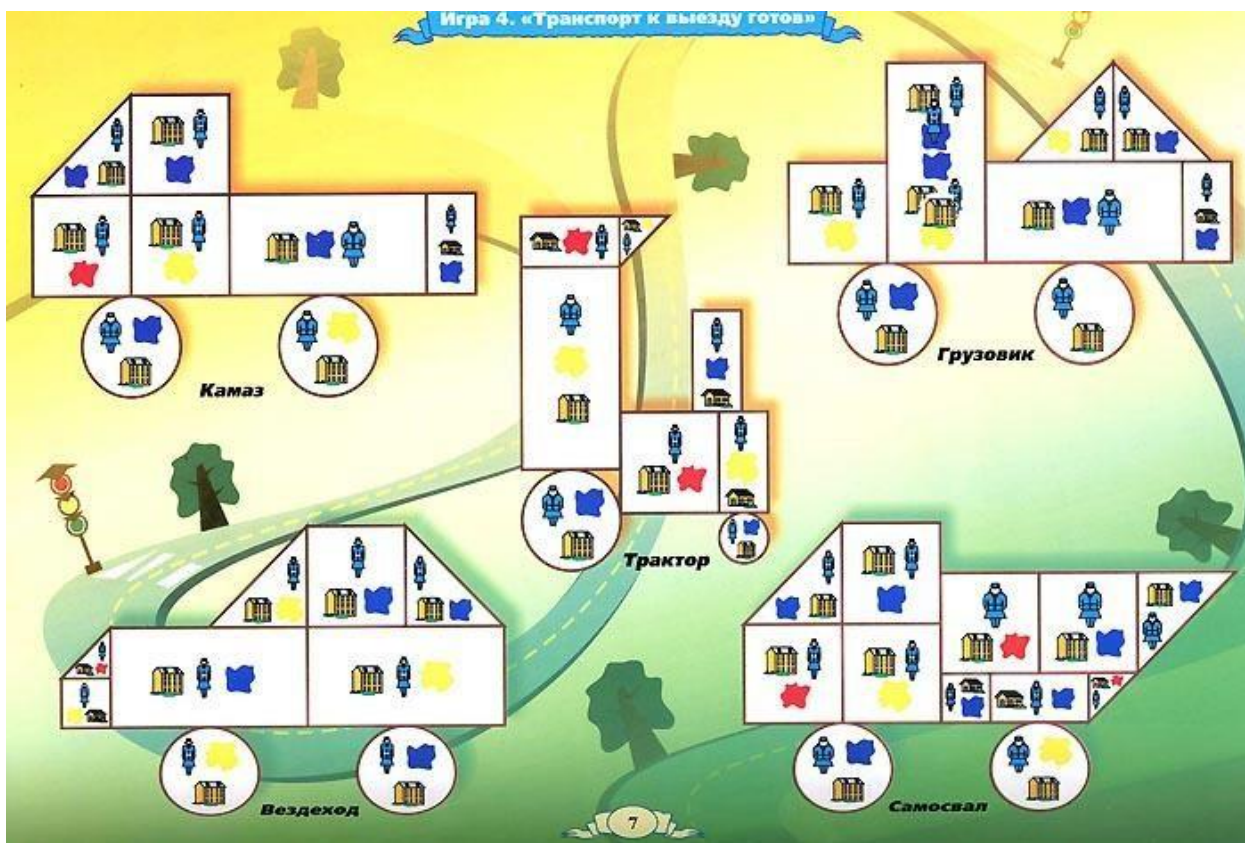




1	○			
2	○			
3	△			
4	△			
5	△			
6	△			







Список использованной литературы

1. Носова Е. Игры упражнения с логическими блоками/ Е.Серова// Обруч.-2001.-№2.-С.30-31.
2. Серова З. Формирование у дошкольников элементарных математических представлений/ З.Серова // Дошкольное воспитание.-1992.-№5-6.- с.31-40.
3. Буре Р.С. Вопросы развития логического мышления в процессе обучения в начальной школе. Автореферат.С-Пб.: Питер, 2001.-20 с.
4. Методические советы по использованию дидактических игр с блоками Дьенеша и логическими фигурами. - СПб.
5. Михайлова З.А. Игровые задачи для дошкольников: Кн. для воспитателя детского сада. - СПб: «Детство - Пресс», 2001.-128 с., 87 ил.- (Библиотеки программы «Детство»).
6. <http://tutmama.ru/rannee-razvitie/kubiki-denesha.html>