



«УТВЕРЖДАЮ»

Заведующий МБДОУ

«Детский сад №17 «Лесная сказка»

Р.М. Зарипова

«29» августа 2025 г.

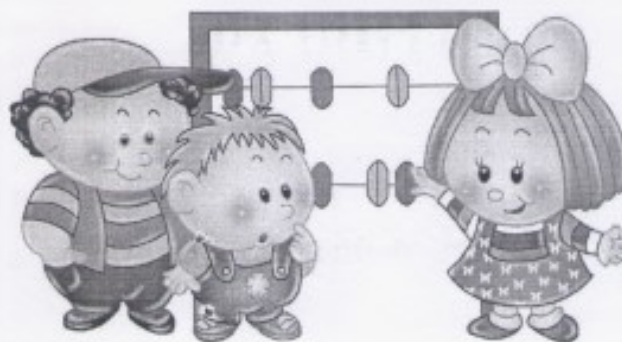
Рассмотрено и утверждено
на педагогическом совете МБДОУ
«Детский сад №17 «Лесная сказка»
протокол №1 от 29.08.2025 г.

Введено в действие
Приказом заведующего МБДОУ
«Детский сад №17 «Лесная сказка»
№ 90 от 29.08.2025 г.

Программа дополнительного образования «РАЗВИТИЕ»

интеллектуально – творческое развитие
детей дошкольного возраста
через развивающие игры
для детей 6-7 лет

Программу составила:
Кузнецова М.А.



г. Набережные Челны – 2025 г.

Содержание

I. Целевой раздел.....	3
1.1. Пояснительная записка.	3
1.2. Планируемые результаты освоения программы.....	7
II. Содержательный раздел.....	8
2.1. Учебный план.....	8
2.2. Календарно-тематический план	9
2.3. Форма взаимодействия с семьями воспитанников.....	29
III. Организационный раздел.....	31
3.1. Сроки реализации дополнительной образовательной программы, режим занятий.	31
3.2. Материально-техническое обеспечение программы.	31
3.3. Программно-методическое обеспечение.....	31
3.4. Кадровые условия реализации Программы	32

I. Целевой раздел

1.1.Пояснительная записка.

Дошкольный возраст – период активного развития познавательной деятельности. В это время происходит становление первых форм абстракции, обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитие произвольности восприятия, внимания, памяти, воображения. Поэтому одной из актуальных проблем дошкольной педагогики является эффективное развитие интеллектуальных и творческих способностей дошкольников. Использование развивающих игр в педагогическом процессе позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности, организованной взрослым или самостоятельной.

Цель развивающего обучения состоит не в формировании каких-либо элементов деятельности, а в создании универсальных предпосылок, к которым относятся умения действовать по заданному образцу и возможности проявления самостоятельности в сотрудничестве со сверстником и взрослым, умение рефлексивно относиться к основаниям собственных действий.

Необходимым условием усвоения математического материала в форме учебной деятельности является выполнение ребенком предметных и умственных действий с этим материалом. Такое усвоение должно происходить с помощью именно предметных действий, которые нельзя заменить рассматриванием иллюстраций или другой наглядности.

Поскольку, основной метод развития – проблемно-поисковый, а главная форма организации – игра, мы обратились к игровым технологиям, таким как развивающие технологии В.Воскобовича, цветные палочки, разработанные бельгийским математиком Кюизенером, логические блоки Дьенеша, с их ориентацией на индивидуальный подход в работе с дошкольниками.

Использование палочек Кюизенера дает возможность познакомить дошкольников с последовательностью чисел натурального ряда, усвоить отношения между числами, научить делить целое на части. Дети с удовольствием выкладывают цветные коврики, не подозревая, что начинают знакомиться с составом числа.

Сюжетно-тематическая организация интегрированных занятий и разнообразие в преподнесении игрового материала с использованием развивающих технологий В.Воскобовича способствуют развитию мышления и речи детей, поддержанию у них положительного эмоционального состояния, интереса и внимания, а значит и лучшей результативности в усвоении знаний.

Логические блоки Дьенеша помогают ребенку овладеть мыслительными операциями и действиями, важными как в плане предметно-математической подготовке, так и с точки зрения общего интеллектуального развития. К таким действиям относятся: выявление свойств, их абстрагирование, сравнение, классификация, обобщение, кодирование и декодирование, а так же логические операции «не», «и», «или».

Игры и игровые упражнения обеспечивают формы учебного сотрудничества, где взрослые и дети выступают равноценными партнерами при выполнении различных действий с предметами, построения и преобразования моделей, где педагог не указывает на ошибки, а дает возможность исправить их самим детям.

Таким образом, очевидно значение игровых технологий для умственного развития дошкольников, формирования необходимых познавательных умений для подготовки дошкольников к школьному обучению.

С учетом актуальности проблемы организации педагогического процесса таким образом, чтобы ребенок играл, развивался и обучался одновременно, мы разработали программу интеллектуального развития детей 3-7 лет «Развитие».

Актуальность использования блоков Дьенеша связана с тем, что развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста — одна из актуальных проблем

современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе.

Некоторые аспекты, в которых проявляется актуальность блоков Дьенеша:

- Знакомство с основными геометрическими фигурами. Блоки учат различать их по цвету, форме, величине.

- Развитие логического мышления, комбинаторики, аналитических способностей. Блоки формируют начальные навыки, необходимые детям в дальнейшем для умения решать логические задачи.

- Развитие речи. Дети строят фразы с союзами «и», «или», частицей «не», объясняют сходства и различия объектов, обосновывают свои рассуждения.

- Развитие психических процессов. Блоки помогают развивать восприятие, внимание, память, воображение и интеллект.

- Развитие творческого воображения и обучение креативному мышлению.

Новизна использования блоков Дьенеша заключается в том, что знакомство со сложнейшими понятиями происходит в наглядном виде. В простой и понятной форме ребёнок знакомится с абстрактными категориями и понятиями, что очень пригодится ему и в школе, и в дальнейшей жизни по принципу «от простого к сложному». В одном и том же упражнении легко можно менять степень сложности задания с учётом возможностей детей.

Актуальность палочек Кюизенера

- соответствие специфике формирования элементарных математических представлений у дошкольников. Палочки позволяют «через руки» в доступной форме подвести детей к пониманию абстрактных математических понятий. Например:

- формирование понятия числовой последовательности, состава числа;

- освоение отношений «больше — меньше», «право — лево», «между», «длиннее», «выше»;

- формирование представлений о размере, длине, цвете, о соотношении числа и цифры, об ориентировке в пространстве (верх — низ, спереди — сзади, слева — справа и т. д.).

Многофункциональность. Палочки можно применять не только в изучении математики, но и в других направлениях деятельности. Например, в ознакомлении с окружающим миром палочки используют как мозаику или конструктор, дети создают конструкции различных предметов.

Стимуляция интереса к математике. Игры с палочками помогают воспитывать у детей интерес к математике, логике и доказательности рассуждений, желание проявлять умственное напряжение.

Новизна заключается в том, что **Палочки Кюизенера** не вступают в противоречие с существующими методиками, а, наоборот, удачно их дополняют. Палочки просты и понятны детям: они привыкают к ним ещё в раннем возрасте и воспринимают в качестве игрового материала, а не видят в них скучное заучивание чисел.

Развитие активности и самостоятельности в поиске способов действия с материалом, путей решения мыслительных задач. Например, моделирование из палочек по замыслу даёт детям возможность путём проб, сравнений, исследовательских действий самостоятельно подбирать нужный материал.

Развивающие игры В.В. Воскобовича актуальны в образовательном процессе дошкольного образования, а **новизна** заключается в их многофункциональности и возможности многоцелевого использования. Авторская технология «Сказочные лабиринты игры» Воскобовича направлена на интеллектуально-творческое развитие детей дошкольного возраста в игровой деятельности, и её использование соответствует требованиям ФГОС дошкольного образования.

Развитие интеллектуальных и творческих способностей дошкольников. Игры Воскобовича помогают:

- развивать познавательный интерес, наблюдательность, исследовательский подход к явлениям и объектам окружающей действительности;

- развивать воображение, креативность, мышление (умение гибко мыслить, видеть объект под новым углом зрения).

- формировать базисные представления (об окружающем мире, математических, речевых умений);

- развивать мелкую моторику.

Перестройка образовательной деятельности — переход от привычных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности, организованной взрослым, а на более поздних этапах — и самостоятельной

Преимственность между разными этапами образования — развивающие игры Воскобовича позволяют реализовать единую линию развития ребёнка, обеспечивая целостный последовательный характер педагогического процесса.

Новизна:

Многофункциональность — с помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач. Например, ребёнок осваивает цифры и буквы, узнаёт и запоминает цвет, форму, тренирует мелкую моторику рук.

Вариативность — игру можно дополнять и совершенствовать, включая новые элементы. К каждой игре разработано большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений.

Сочетание сказки и головоломки — ребёнок не просто конструирует, но и окунается в волшебный мир.

Методическое сопровождение — многие игры сопровождаются специальными методическими книгами со сказками, в которых переплетаются различные сюжеты с интеллектуальными заданиями, вопросами и иллюстрациями

1.1.1. Цели и задачи программы

Цель программы: развитие интеллектуальных и творческих способностей дошкольников в процессе игровой деятельности с развивающими технологиями В.Воскобовича, Х. Кюизенера, Дьенеша.

Программа «Развитие» предполагает использование следующих игровых технологий:

1. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет Т.Г. Харько и В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», которая представляет собой форму взаимодействия детей и взрослых через реализацию определенного сюжета с использованием развивающих игр В. Воскобовича.

2. Технология Х.Кюизенера, направленная на раннее развитие логики и подготовку мышления детей к усвоению математики.

3. Логические блоки Дьенеша, закладывающие на сознание малышей начала элементарной алгоритмической культуры мышления, развитие у них способности действовать в уме.

Задачи на учебный год обучения, подготовительная группа:

- развивать:

✓ творческие способности, воображение, фантазию, способности к моделированию и конструированию,

✓ логическое мышление, внимание, память,

✓ пространственные представления (слева, справа, выше, ниже и т.д.),

- воспитывать:

✓ самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели,

✓ умение работать в коллективе, помогать сверстникам в случае необходимости.

Способствовать обогащению самостоятельного игрового опыта.

- обучать:

✓ знакомство с формой, цветом, размером, толщиной объектов,

✓ осваивать прямой и обратный счет, овладение арифметическими действиями сложения, вычитания,

✓ формировать представление о кодировании и декодировании информации, кодировании со знаком отрицания; самостоятельно применять доступные детям способы познания (сравнение, измерение, классификацию и другие) с целью освоения зависимостей между предметами, числами,

✓ строить простые высказывания о сущности выполненного действия.

Занятия проводятся 1 раз в неделю, 4 в месяц. Всего 36 занятий в год. Продолжительность каждого занятия в соответствии с требованиями СанПиНа составляет 30 минут. Занятия проводятся 1 раз в неделю.

1.1.2. Принципы и подходы к формированию программы

Характерные особенности программы являются актуальными и определяют новизну:

1. Воплощение концепции личностно-ориентированной модели развития и воспитания детей.
2. Интеграция логики с другими образовательными областями (познавательное, социально-коммуникативное, речевое, физическое, художественно – эстетическое развитие). Комплексный подход в обучении, взаимосвязь с другими видами деятельности, использование различных способов и приемов в обучении.
3. Широкое применение наиболее эффективных пособий, таких как палочки Кюизенера , технологии Воскобовича, логические блоки Дьенеша.
4. Развивающие задачи ставятся и решаются с учетом индивидуальных возможностей развития каждого ребенка, освоенности им способов действия.
5. Все задачи решаются посредством игры и игровых действий.
6. Применение здоровьесберегающих технологий.
7. Все задания построены по принципу от простого к более сложному.
8. Взрослый - это равноправный участник игр и упражнений, способный, как и ребенок, ошибаться.
9. Взрослый не спешит указывать детям на ошибки, давая возможность заметить их самостоятельно, и побуждает детей к самостоятельному поиску решения, в том числе и экспериментальным путем.

Реализация данной программы возможна при создании ряда условий:

1. Подготовка педагогов:
 - повышение квалификации педагогов через ознакомление и изучение специальных технологий;
 - владение формами и методами работы с дошкольниками.
2. Организация развивающей предметной среды: оснащение комплектами игр и игровых пособий.
3. Организация педагогического процесса с детьми:
 - программа может быть использована в любом дошкольном учреждении, независимо от реализуемой программы;
 - программа предназначена для работы с детьми 3-7 лет.

Принципы построения программы:

1. Принцип психологической комфортности.
2. Принцип подбора и сочетания различных видов деятельности.
3. Принцип доступности - характер и объем заданий соответствует уровню развития и подготовленности детей.
4. Принцип постепенности.
5. Принцип учёта индивидуальных особенностей детей.
6. Принцип деятельности (новое знание вводится не в готовом виде, а через самостоятельное «открытие» его детьми).
7. Принцип творчества- приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.
8. Систематичности и последовательности.
9. Наглядности – постоянное использование в играх и упражнениях наглядного материала.
10. Равноправного партнерства взрослого и ребенка.
11. Практичности – комплекс различных приемов: игровой, прием соревновательности, сотворчества.

12. Принцип соответствия развивающей среды особенностям саморазвития и развития дошкольников.

Программа «Развитие» адресована дошкольникам, начиная со 2 младшей группы (3-4 лет) и до подготовительной к школе группы (6-7 лет), рассчитана на 4 года.

Учитывая возраст детей и новизну материала, для успешного усвоения программы занятия в группе должны сочетаться с индивидуальной помощью педагога каждому ребёнку. Оптимальное количество детей в группе должно быть 10-14 человек.

1.2 Планируемые результаты освоения программы

К концу учебного года обучения дети научатся:

- сопоставлять части и целое; выделять свойства предметов, находить предметы с заданным свойством или несколькими свойствами, разбивать множество на подмножества, что поможет легче усваивать курс математики в начальной школе;

- расставлять события в правильной последовательности; выполнять перечисляемую или изображённую последовательность действий, описывать простой порядок действий для достижения заданной цели; находить ошибки в неправильной последовательности простых действий, что будет способствовать умению логически рассуждать, грамотно строить предложения, отстаивать свою точку зрения.

- пользоваться разрешающими и запрещающими знаками; проводить аналогию между разными предметами; находить похожее у разных предметов;

- манипуляции с разными материалами будут способствовать развитию мелкой моторики, что поможет будущим первоклассникам в овладении письмом;

- дети научатся анализировать, сравнивать, кодировать, декодировать информацию, научатся «читать схему», ориентироваться на плоскости, овладеют навыками самоконтроля и работы в коллективе.

Методика обследования познавательного развития, диагностическое обучение, качественная и количественная оценка действий ребенка 6-7 лет

Обследование этой возрастной группы проводится с учетом выше сформулированных принципов, при этом ребенку предлагают более сложные варианты заданий (см. табл. 10).

Задания для обследования детей 6—7 лет

№ п/п	Наименование задания
1	Сложи (разрезная картинка «Клоун»)
2	Представления об окружающем (беседа)
3	Представления о временах года
4	Количественные представления и счет
5	Расскажи (серия сюжетных картинок «Зимой»)
6	Дорисуй
7	Расскажи (сюжетная картинка «В лесу»)
8	Звуковой анализ слова
9	Продолжи ряд (письмо)
10	Узнавание фигур (тест Бернштейна)

II. Содержательный раздел

2.1 Учебный план

1. Вводная, вступительная часть (2–3 мин.).

Цель – психологический настрой детей на радость, улыбку, праздник. Установление благожелательного эмоционального контакта. Приветствие.

2. Основная часть.

Одна или две игры – упражнения, с обязательной физкультминуткой между ними или в середине.

Цель – игровое освоение основных математических знаний и умений, объединенных общими задачами и темой. (10–20 мин.)

3. Заключение. Краткий анализ – оценка занятия (2–3 минуты).

Цель – поощрение, психологическая поддержка детей, их творческой инициативы.

Количество занятий:

Деятельность	Неделя	Год
Занятия	1	33
Мониторинг		2
Итоговое занятие		1
ИТОГО		36
Длительность занятия составляет 15 - 30 минут (в соответствии с возрастом детей) с подгруппой детей		

2.2 Календарно-тематический план

Подготовительная группа

Календарно-тематический план

мес яц	недел я	тема	Цели и задачи	Дидактические игры	Количес тво часов
сентябрь	1	В гостях у блоков	Вспомнить логические блоки Дьенеша, закрепить все свойства, учить группировать по 2 и по трем признакам. Учить разбивать множество по трем совместным свойствам, производит логические операции «не», «и», «или», развивать логическое мышление	«Раздели блоки»	4
	2	В гостях у блоков	Вспомнить логические блоки Дьенеша, закрепить все свойства, учить группировать по 2 и по трем признакам. Продолжать учить различать и называть свойства предмета, учить оперировать сразу четырьмя свойствами.	«Засели домики»	
	3	В гостях у винни-пуха	Развивать мышление, память, внимание, учить грамотно отвечать на вопросы и выполнять задания. Способствовать умению делать простые обобщения, устанавливать простейшие связи между предметами.	«Кто ходит в гости по утрам»	
	4	Строительство	Продолжать обучать выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину. Продолжать обучать выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам.	«Дорожки»	
октябрь	5	Строительство	Продолжать обучать выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину. Учить детей ориентироваться на два свойства, сравнивать и абстрагировать предметы по мере усложнения.	«Дорожки»-2	4
	6	Мы едем, едем, едем..	Способствовать умению детей к решению логических действий и операций, умению декорировать (расшифровывать) информацию, изображенную на карточке.	«Логический поезд»	

			Способствовать умению видоизменять свойства предметов в соответствии со схемой, изображенной на карточке, умению действовать последовательно, в строгом соответствии с правилами.		
	7	Автомобильные соревнования	Учить выделять свойства предметов, абстрагировать их, следуя определенным правилам при решении практических задач, самостоятельно составлять алгоритм действий. Учить выделять свойства предметов, абстрагировать их	«Автотрасса»	
	8	Карнавал	Способствовать к анализу, абстрагированию. Строго следовать правилам при выполнении цепочки действий (разветвленный алгоритм – «выращивание дерева»); творческого мышления, воображения.	«Необычные фигуры»	
ноябрь	9	Карнавал продолжается	Способствовать к анализу, абстрагированию Четко уметь выкладывать фигуры по двум трем признакам, соблюдая правила.	«Необычные фигуры-2»	4
	10	Найди общее свойство	Закреплять умение сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам, называть их. Формировать умение быть быстрым, внимательным, ловким. Развивать логическое мышление.	«Поймай тройку»	
	11	Построй дом	Способствовать умению оперировать сразу четырьмя свойствами предмета, абстрагировать, декодировать информацию.	«Где, чей гараж»	
	12	Путешествие в лес	Учить детей сопровождать речью действия по решению логических заданий. Учить размышлять, способствовать развитию внимания, памяти.	«Помоги фигурам выбраться из леса»	
декабрь	13	К медвежатам	Учить сравнивать предметы по одному – четырем свойствам, понимать слова: «разные», «одинаковые», понимает отрицания свойств.	«Угощение для медвежат»	4
	14	В поисках сокровищ»	Научить ребенка анализировать, абстрагировать и называть цвет, форму, размер, толщину. Развивать логическое мышление, внимание.	«Найди клад»	
	15	В мире игр	Учить выделять и абстрагировать свойства; сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам.	«Две дорожки»	
	16	Слово за слово	Учить выполнять правила при совершении действий, устанавливать простейшие связи.	«Сократи слово»	
я н	17	Волшебные	Учить кодировать и декодировать информацию о свойствах, называть их.	«Угадай фигуру»	4

		фигуры			
	18	Загадки	Учить расшифровывать (декодировать) информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково – символическим обозначениям.	«Загадки без слов»	
	19	Автотрасса	Учить выделять свойства предметов, абстрагировать их с других, следовать определенным правилам при решении практических задач, самостоятельно составляет алгоритм действий (линейный алгоритм).	«Построй дорожку»	
	20	Магазин	Учить детей выявлять и абстрагировать свойства, рассуждать, аргументировать свой выбор.	«Магазин»	
февраль	21	Полет в космос»	Учить составлять композицию с помощью опорных картинок (схем). Анализировать, абстрагировать. Следовать правилам при выполнении цепочки действий.	«Космический корабль»	4
	22	Прятки	Учить делать простые умозаключения, устанавливать простейшие связи. Кодировать информацию о свойствах предметов с помощью знаков – символов и декодировать ее.	«Где спрятался Джерри»	
	23	Волшебный мешочек-2	Закрепить все 4 свойства блоков, называть их, узнавать на ощупь.	«Узнай на ощупь»	
	24	Домино	Учить выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину; сравнивает предметы по заданным свойствам.	«Не ошибись»	
март	25	Спасатели приходят на помощь	Развивать память, внимание, тренировать счет детей, закрепить названия геометрических фигур и их свойства, закрепить умение пользоваться таблицей.	«Ступени успеха»	
	26	Спасатели приходят на помощь	Развивать память, внимание, тренировать счет детей, закрепить названия геометрических фигур и их свойства. Уметь выкладывать транспорт по схемам.	«Транспорт к выезду готов»	
	27	Спасатели приходят на помощь	Развивать память, внимание, тренировать счет детей, закрепить названия геометрических фигур и их свойства. Уметь выкладывать дома по схемам.	«Восстанавливаем разрушенный поезд»	
	28	Спасатели приходят на помощь	Развивать умение сравнивать, менять, замечать, объяснять. Учить правильно заменять свойство блока.	«Доставка грузов»	

апрель	29	Спасатели приходят на помощь	Развивать память, внимание, тренировать счет детей, закрепить названия геометрических фигур и их свойства. Уметь правильно пройти лабиринт	«Лабиринты»	4
	30	Спасатели приходят на помощь	Развивать память, внимание, тренировать счет детей, закрепить названия геометрических фигур и их свойства. Быть внимательным при ловушках, уметь правильно ответить и выполнить задание.	«Лабиринты»-2	
	31	В поисках затонувшего клада	Закрепить знаки-символы (цвета, размера, толщины, формы), закрепить таблиц сложения в пределах 10	«Найди сокровища»	
	32	В поисках затонувшего клада	Учить правильно решать примеры и находить нужный соответствующий блок. Формировать навыки счета.	«Найди драгоценный камень»	
май	33	Праздник в стране блоков	Повторить символы и свойства блоков. Развивать внимание, память, умение ориентироваться в таблице.	«Знаменитый ясновидец»	4
	34	Праздник в стране блоков	Повторить символы и свойства блоков. Развивать внимание, память.	«Кошки мышки»	
	35	Праздник в стране блоков	Учить детей анализировать, «читать схему», кодировать и декодировать информацию, уметь ориентироваться в пространстве, учить работать в коллективе.	«Выкладываем дорожки»	
	36	Праздник в стране блоков	Учить детей анализировать, «читать схему», кодировать и декодировать информацию, уметь ориентироваться в пространстве, учить работать в коллективе.	«Код в сундуке»	
				Итого: 36 часов	

Подготовительная группа

Дидактические игры

Сентябрь

№1 «Раздели блоки»

Цель: разбивает множество по трем совместным свойствам, производит логические операции «не», «и», «или», доказательности мышления.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, три игрушки (волк, заяц, лиса).

Ход игры.

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

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

Затем предлагает разделить фигуры так, чтобы у волка оказались все круглые, у зайца – все большие, у лисы – все синие, чтобы дети легче запомнили правило, рядом с игрушками можно положить карточки – свойства.

После практического решения задачи дети называют, какие фигуры оказались общими для всех игрушек (круглые большие синие); какие фигуры оказались только у волка (круглые маленькие не синие), только у зайца (большие не круглые не синие), только у лисы (синие маленькие не круглые); какие фигуры общие для волка и зайца (круглые большие не синие), для волка и лисы (круглые синие маленькие), для зайца и лисы (большие синие не круглые); какие фигуры никому не подошли (маленькие не круглые не синие). Если ребенок, характеризуя группу, называет только два из трех свойств, взрослый обращает его внимание на другие группы блоков, которые имеют указанные свойства; затем просит его еще раз назвать группу, но так, чтобы ее нельзя было спутать ни с какой другой.

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

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

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

Дальнейшие упражнения можно проводить как «игры с тремя обручами».

Перед детьми три разноцветных пересекающихся обруча:

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

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

№2 «Засели домики»

Цель: различает и называет свойства предмета, оперирует сразу четырьмя свойствами.

Материал: логические блоки или фигуры, карточки с изображением домиков.

Ход игры.

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

Знаки внизу домика подсказывают, какие фигуры, в каких комнатах должны поселиться.

Дети разбирают фигуры и раскладывают их в домике. В конце проверяют, называют, чем похожи все фигуры в каждой клетке (квартире), какие они.

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

Примечание: Для упражнений с блоками необходимо увеличить изображения домиков. Их можно располагать на полу, на столе, на коврик и в другом удобном месте.

II

При заселении домиков дети классифицируют фигуры сразу по двум свойствам.

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

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

Упражнения повторяются. Домик нужно заселить так, чтобы в каждой клетке оказались одинаковые фигуры.

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

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

III

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

№3 «У кого в гостях Винни – Пух и Пятачок»

Цель: способен делать простые обобщения, устанавливать простейшие связи между предметами.

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

Ход игры.

Винни – Пух и Пятачок отправились в город логических фигур. В каждом доме они побывали только у одной фигуры. Зашли они

в первый дом. У какой фигуры в гостях Винни – Пух и Пятачок?
Дети находят недостающую фигуру и кладут в клетку, где нарисованы
Винни – Пух и Пятачок. Если дети не могут самостоятельно решить задачу,
взрослый предлагает рассмотреть, какие фигуры находятся в верхнем и среднем рядах,
установить, чем похожи эти ряды, и определит, какой фигуры не хватает. При поиске
недостающих фигур дети анализируют, сравнивают и обобщают фигуры в таблице по двум
свойствам.

№4 «Дорожки»

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

Материал: набор логических блоков Дьенеша, три домика (макеты или изображения домиков или их условные обозначения).

Ход игры.

На полу по кругу на расстоянии не менее метра один от другого расставлены три домика – дом Наф – Нафа, Ниф – Нифа и Нуф – Нуфа. Между ними нужно проложить дорожки так, чтобы поросётам удобно было ходить в гости друг к другу. Но дорожки надо строить по правилам.

Как построить первую дорожку, предлагает взрослый. Например так, чтобы в ней рядом не было фигур одинакового цвета.

Дети по очереди выкладывают блоки. Тот, кто заметит ошибку, забирает «ошибочный» блок себе. Ребенок, собравший наибольшее число таких блоков, получает право первым начать строительство. Он выбирает, между какими домиками будет строиться следующая дорожка.

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

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

II

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

Октябрь

№5 «Дорожки-2»

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

Взрослый не оставляет без внимания проявление инициативы детей и их творчества при составлении правил, предлагает детям новые игровые задачи.

В старшем дошкольном возрасте дети могут не выкладывать, а рисовать в тетрадях дорожки, цепочки, мостики из фигур.

№6 «Логический поезд»

Цель: способен к решению логических действий и операций, умению декорировать (расшифровывать) информацию, изображенную на карточке, умению видоизменять свойства

предметов в соответствии со схемой, изображенной на карточке, умению действовать последовательно, в строгом соответствии с правилами.

Материал: три паровоза разного цвета (синий, желтый, красный), на каждом поезде его номер: 1234, 5678, 9101112, 4 вагона, карточки с символами изменения свойств, карточки с изображением отношений между числами, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

В игре может участвовать вся подгруппа детей 9 – 11 человек. Взрослый, а затем сами дети раскладывают игровой материал: поезда, вагончики, над каждым вагончиком кладут карточку с символом изменения свойств (карточка выбирается произвольно), также раскладываются карточки с числовыми соотношениями.

Наш грузовой поезд необычный, логический. Грузы, которые он везет, перегружаются из вагона в вагон. В каждом вагоне с ними происходят изменения в соответствии с правилами, изображенными на карточке над вагоном.

Последовательность действий. Распределение команд по поездам.

Каждый ребенок берет карточку с числовыми соотношениями, например, $2 < * < 4$, находит число, обозначенное *- это 3, значит его груз «поедет» в желтом поезде («3» входит в номер этого поезда 1234). Таким образом, все дети распределяются на три команды (везут грузы в желтом, синем и красном поездах) перевозка груза.

Свой груз надо перевезти по всем вагонам в соответствии с правилами (изменение свойств по часовой стрелке). Например, в желтом вагоне едет логическая фигура – большой красный треугольник, в первом вагоне от головы поезда он изменил величину и станет маленьким красным треугольником, во втором вагоне после изменения цвета, он станет маленьким желтым треугольником, в третьем вагоне изменится его форма, он станет маленьким желтым прямоугольником, в последнем четвертом вагоне повторное изменение цвета – наш груз маленький синий прямоугольник.

Положить груз, с которым начинаем путешествие слева от поезда, груз, побывавший во всех вагонах справа от последнего вагона. Таким образом,

слева от поезда мы положим большой красный треугольник, справа от последнего вагона маленький синий прямоугольник. Все дети команды участвуют вместе с воспитателем в проверке правильности выполнения задания.

Взять следующий груз, произвести с ним те же действия. Выигрывает команда, подготовившая к перевозке большее количество груза.

Один из вариантов дальнейшего развития игры:

Выбор пункта отправки и назначения груза (постройки объектов и т.д.)

Оформление сопроводительных документов для груза (количество, вид, шифрование свойств). В период освоения игры первоначальное количество вагонов 2, затем количество вагонов увеличивается до четырех. Изменение расположения карточек со свойствами над вагонами позволяет проводить эту игру многократно (при желании и интересе детей).

№7 « Автотрасса»

Цель: выделяет свойства предметов, абстрагирует их, следует определенным правилам при решении практических задач, самостоятельно составляет алгоритм действий.

Материал: таблицы с правилами построения дорог, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Город логических фигур, готовиться к автомобильным соревнованиям – гонкам. Надо построить гоночную трассу. Дети строят дорожки (цепочки) по правилам, которые требуют учета трех свойств (цвет, размер, форма, толщина).

№8 « Необычные фигуры»

Цель: способен к анализу, абстрагированию; строго следует правилам при выполнении цепочки действий (разветвленный алгоритм – «выращивание дерева»); творческого мышления, воображения.

Материал: наборы логических блоков Дьенеша по количеству детей, таблицы с правилами построения фигур.

Ход игры.

В городе логических фигур состоится карнавал необычных фигур. Надо помочь простым фигуркам превратиться в необычные, сложные (построить из простых фигур сложные). Правила таких превращений записаны на таблицах. Для каждой фигуры есть свое правило построения. Взрослый показывает таблицу с правилом построения необычных фигур. Он помогает детям выяснить, на какое свойство фигур надо смотреть (на форму), с какой фигуры начинать строить необычную (с той, от которой отходят все стрелки, - с прямоугольника). От прямоугольника отходят две стрелочки: одна к квадрату, вторая к треугольнику. Это означает, что к нему нужно приложить квадрат и треугольник с любой стороны. От квадрата стрелочка идет к кругу – к нему надо пристроить круг. От треугольника стрелка идет тоже к кругу – и к нему нужно пристроить круг. А от круга не отходит ни одной стрелочки, поэтому к нему не нужно ничего прикладывать. Затем каждый ребенок строит сложную фигуру, прикладывая блоки один к другому. Взрослый нацеливает детей на создание своей, не похожей на другие, необычной фигуры. В результате у детей могут получиться самые разные сложные фигуры:

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

В повторных упражнениях используются другие правила.

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

Ноябрь

№9 «Необычные фигуры-2»

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

Фигуру могут строить одновременно несколько человек. В этом случае дети по очереди выкладывают свои фигурки. Тот, кто допускает ошибку, оставляет фигуру себе. Выигрывает тот, у кого меньше набрано штрафных фигур.

Сначала дети строят фигуры по установленным правилам, а затем – по самостоятельно составленным.

III

При составлении необычных фигур используются правила, которые требуют учета сразу трех свойств.

Взрослый поощряет проявление детьми самостоятельности при определении правил игры; меняет правила (расколоть дерево, разгадать герб и т.д.).

№10 «Поймай тройку»

Цель: сравнивает предметы по самостоятельно выделенным свойствам, называет их.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

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

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

Выигрывает тот, кто соберет больше фигур.

№11 « Где чей гараж? (Построй дом)»

Цель: умеет оперировать сразу четырьмя свойствами предмета, абстрагирует, декодирует информацию.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки – домики, прямоугольники по размеру клеток на карточке (40 шт.).

Ход игры.

В игре принимают участие 5 человек: ведущий и строители. У ведущего мешочек с фигурами. У каждого строителя карточка – домик и прямоугольники – «кирпичики». Задача строителей – построить свой дом. Ведущий по очереди вынимает из мешочка блоки или из конверта фигуры, называет их форму. Тот, кто находит соответствующее обозначение на своей карточке, закрывает его прямоугольником – «кирпичиком». Ведущим становится тот, кто первым правильно закроет все знаки на своей карточке (построит вой дом).

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

II

Используются карточки, которые требуют выделения двух свойств.

Ведущий, вынимая фигуры из мешочка, называет их цвет и форму.

Целесообразно сделать и такие варианты карточек, играя с которыми детям необходимо ориентироваться на другие свойства (цвет и размер или форму и размер).

III

Используются карточки, которые требуют ориентировки на три - четыре свойства.

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

№12 « Помогите фигурам выбраться из леса»

Цель: сопровождает речью действия по решению логических заданий.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, таблицы.

Ход игры.

Перед детьми таблица. На ней изображен лес, в котором заблудились фигурки. Нужно помочь им выбраться из чащи.

Сначала дети устанавливают, для чего на разветвлениях дорог расставлены знаки. Не перечеркнутые знаки разрешают идти по своей дорожке только таким фигурам, как они сами; перечеркнутые знаки – всем не таким, как они, фигурам. Затем дети разбирают фигуры (блоки) и по очереди выводят их из леса. При этом рассуждают вслух, на какую дорожку каждый раз надо свернуть.

В дальнейших играх используются таблицы.

Для поддержания интереса взрослый ставит перед детьми разнообразные игровые задачи, наделяет фигуры и блоки различными образами. Например, каждая фигура – Дюймовочка (нужно помочь ей выбраться из мышиной норы) или блоки – корабли (надо вывести их из бушующего моря) и т.п.

Декабрь

№13 « Угощения для медвежат»

Цель: сравнивает предметы по одному – четырем свойствам, понимает слова: «разные», «одинаковые», понимает отрицания свойств.

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

Ход игры.

1 вариант: в гости к детям пришли медвежата. Чем же будем гостей угощать? Наши медвежата сладкоежки и очень любят печенье, причем разного цвета, разной формы. Какой материал нам удобно «превратить» в печенье. Конечно, блоки или логические фигуры. Давайте угостим медвежат.

Угощают девочки. Печенье в левой и правой лапах должны отличаться только формой. Если в левой лапе у медвежонка круглое «печенье», в право может быть 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, форме и размеру, цвету и размеру и т.д.

В работе с детьми старшего возраста возможно отличие «печенья» по 3 – 4 свойствам. В этом случае используются блоки Дьенеша. Во всех вариантах ребенок выбирает любой блок «печенье» в одну лапу, а во вторую подбирает по правилу, предложенному воспитателем.

2 вариант с использованием карточек с символами свойств.

Последовательность действий (алгоритм) игры: карточки с символами свойств кладут стопкой «рубашками» вверх, ребенок вынимает из стопки любую карточку, находит «печенье» с таким же свойством, ищет еще одно печенье, отличающееся только этим свойством, угощает мишку, «записывает», как угощал Мишку. Ребенок выбрал, например: выбрана карточка «большой». Ребенок выбрал логическую фигуру: большой красный треугольник. Второе печенье: маленький красный треугольник. Печенье отличается по размеру.

Усложнение: отличие не только по одному, а по двум, трем, четырем свойствам.

В играх с нахождением отличие по 4 свойствам используются блоки Дьенеша.

В играх можно использовать логические кубики, кроме цифровых.

В играх могут быть элементы соревнований, чья команда быстрее угостит мишек.

№14 « Найди клад»

Цель: способен анализировать, абстрагировать и называть цвет, форму, размер, толщину.

Материал: 8 квадратных логических блоков, круги из бумаги («клады»), карточки со знаками цвета, формы, размера, толщины (для II и III вариантов).

Ход игры.

I

Перед детьми лежат 8 квадратных блоков: 4 синих (большой тонкий, маленький тонкий, большой толстый, маленький толстый) и 4 красных (большой тонкий, большой толстый, маленький тонкий, маленький толстый). Дети – кладоискатели, кружок из бумаги – клад.

Кладоискатели отворачиваются, ведущий под одним из блоков прячет клад. Кладоискатели ищут его, называя различные свойства блоков. Тот, кто находит клад, забирает его себе, а под одним из блоков прячет новый клад.

Здесь и далее звездочкой отмечены авторские разработки заданий. – Ред. Ведущий (это может быть воспитатель, родитель или ребенок) вначале сам исполняет роль кладоискателя и показывает, как вести поиск клада. Называет различные свойства блоков. Если ведущий правильно указывает свойства блока, под которым находится клад, дети должны говорить «да», если неверно – «нет». Например, ведущий спрашивает: «Клад под синим блоком?» «Нет», - отвечают дети. – Под желтым? – Нет. – Под большим? – Нет. – Под толстым? – Да.

Кладоискатель проверяет. Если находит клад, забирает его себе, если нет – продолжает поиск. Выигрывает тот, кто найдет больше кладов.

При повторении игры блоки меняют по форме и цвету (желтые и красные треугольники, синие и желтые прямоугольники или синие и красные круги и т.д.), увеличивается их количество за счет присоединения фигур оставшегося цвета.

II

У ведущего карточки – свойства. Количество блоков увеличивается до 16. В их число входят все блоки одного цвета, но разной формы, размера и толщины. Игрокам нужно угадать любые два свойства той фигуры, под которой спрятан клад. При поиске клада они указывают сразу два свойства. На каждое указанное свойство ведущий выставляет карточку с соответствующим знаком. Например: - Под круглой большой фигурой? – Нет. – Под квадратной маленькой? – Под квадратной (выкладывает карточку «квадрат»), но не под маленькой. – Под квадратной большой? – Да (добавляет к ранее выставленной карточке «большой»).

Поднять блок и проверить, если под ним клад, может только тот, кто правильно указал оба свойства блока.

При повторении игры следует взять блоки другого цвета.

III

Количество блоков – 24: все одинаковые по размеру, но разные по форме, цвету, толщине или все одинаковые по толщине, но разные по форме, цвет, величине.

Когда кладоискатели ищут клад, они должны указывать сразу три свойства. Ведущий подтверждает каждое угаданное свойство карточками – свойствами.

Например: - Под красным большим круглым? – Под красным (выкладывает «красный цвет»), но не под большим и не под кругом. – Под красным маленьким треугольником? – Под красным маленьким (добавляет к выложенной карточке еще одну «маленький»), но не под треугольником. – Под красным маленьким квадратом? – Да (выставляет еще одну карточку «квадрат»).

Тот, кто правильно назвал все три свойства, поднимает указанный блок. Найденный клад забирает себе.

№15 « Две дорожки»

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

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

I

Играют двое в паре (желательно ребенок и взрослый). Каждый участник берет из набора пять разных фигур, перемешивает их и складывает стопкой. Играющие по очереди строят дорожки из своих фигур. Сначала первый игрок выкладывает все фигуры перед собой в ряд, начиная с верхней в стопке. Получается дорожка. Второй игрок по порядку к каждой фигуре соперника приставляет свою, начиная с верхней фигуры в своей стопке. Если он находит какое – то одно общее свойство между своей фигурой и фигурой соперника (цвет, форма или размер), то забирает себе его фигуру. Побеждает тот, кто наберет больше фигур.

II

Игрок забирает фигуру из дорожки соперника себе в том случае, если она похожа или отличается от его фигуры двумя свойствами: такая же по цвету и форме, по цвету и размеру, по размеру и форме или другая по цвету и форме, по цвету и размеру, по размеру и форме.

Количество фигур у каждого игрока постепенно увеличивается до 10.

При повторении игры правила меняются. Взрослый постоянно поощряет придумывание новых правил самими детьми.

III

Игрок выигрывает фигуру соперника в том случае, если она отличается от его собственной тремя свойствами (цветом, формой и размером).

Количество фигур у игроков постепенно увеличивается до 12.

Вместо плоских логических фигур здесь лучше использовать объемные блоки, они увеличивают вероятность выигрыша фигуры соперника. Ее можно выиграть в нескольких случаях: если она отличается цветом, формой и размером; цветом, формой и толщиной;

цветом, размером и толщиной или формой, размером и толщиной. Это повышает интерес к игре.

№16 «Сократи слово»

Цель: строго выполняет правила при совершении действий, способен устанавливать простейшие связи.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, таблица.

Ход игры.

Перед детьми 7 – 9 блоков (круги и квадраты). Блоки выложены в ряд в произвольном порядке – это слово, которое нужно сократить по правилам. Правила записаны на таблице.

Дети с помощью взрослого выясняют, что означает каждое правило.

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

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

Правило 3. Если в слове рядом 2 квадрата, то их надо убрать; применять правило столько раз, сколько возможно.

Затем дети сокращают слово из квадратов и кругов по этим правилам в направлении слева направо. Начинают сокращать слово всегда с правила 1.

В конце выясняют, что же осталось от длинного слова.

С целью повышения интереса детей к упражнению взрослый предлагает детям увлекательные сюжетные ситуации, игровые задачи. Например, рассказывают такую историю: «Узнал Чебурашка, что у Крокодила Гены день рождения, и решил отправить ему поздравительную телеграмму. Отправился он на почту, взял бланк и написал на нем одно слово 2Поздравляю». Вместо букв в этом слове круги и квадраты. Но беда в том, что у Чебурашки не хватило денег, чтобы заплатить за такую длинную телеграмму. Тут пришел на помощь телеграфист. Он предложил Чебурашке сократить слово и дал таблицу, где записано, как нужно это делать.

Упражнение повторяют с новыми словами. Их составляют сами дети. Количество блоков в «словах» постепенно увеличивается. Взрослый всячески стимулирует и поощряет стремление детей предвидеть возможные варианты конечного слова. Для этого как можно чаще предлагает детям угадать, что останется от длинного слова после того, как его сократят. Предположения детей проверяются через практическое преобразование «слова». В дальнейших упражнениях используется таблица. Взрослый предлагает детям и самим придумать правила сокращения слов.

Январь

№17 «Угадай фигуру»

Цель: способен кодировать и декодировать информацию о свойствах, называть их.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, два набора карточек – свойств с перечеркнутыми знаками на каждую пару детей.

Ход игры.

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

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

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

Карточки, обозначающие каждое из двух (трех) свойств, игроки выкладывают в отдельные ряды или столбики.

№18 «Загадки без слов»

Цель: расшифровывает (декодирует) информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково – символическим обозначениям.

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

Ход игры.

I

Взрослый 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».

Взрослый показывает карточку, например «маленький». Дети ищут соответствующий блок, найдя, оставляют его себе. Тот, кто допускает ошибку, остается без блока. Таким образом, предъявляются по одной различные карточки – свойства:

С целью поддержания интереса у детей взрослый ставит перед детьми разные игровые задачи (собрать для белочки съедобные грибы, найти любимое печенье Вини – Пуха, помочь спрятаться мышатам от проказника кота и т.д.).

II

Загадывающий предъявляет сразу 2 карточки с совместными свойствами: размером и толщиной, или цветом и размером, или цветом и формой и другими.

III

В игре загадываются сразу 3 совместимых свойства: форма, размер и толщина, или цвет, форма, размер, или цвет, форма, толщина и другие.

Сначала взрослый загадывает блоки, потом загадывают дети. Право загадывать получает тот, кто первым находит блок – отгадку. Выигрывает тот из детей, у кого больше блоков – отгадок. Взрослый поощряет инициативность и самостоятельность детей, предлагает новые игровые задачи.

№19 «Автотрасса (построй дорожку)»

Цель: выделяет свойства предметов, абстрагирует их с других, следует определенным правилам при решении практических задач, самостоятельно составляет алгоритм действий (линейный алгоритм).

Материал: таблицы с правилами построения дорог, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

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

Правила построения дорожек записаны в таблице.

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

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

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

Сначала дети строят дорожки по готовым правилам, потом могут придумать их сами. Взрослый постоянно меняет игровые задачи (построить мост через реку, собрать бусы, проложить тропинку через дремучий лес и т.д.).

II

Для выкладывания дорожек используются правила, которые требуют ориентировки на два свойства блоков.

Для поддержания интереса детей взрослый предлагает различные игровые и практические задачи: построить дорожку из дворца Снежной Королевы, чтобы помочь убежать Каю и Герде; разложить в коробке конфеты; навести порядок в шкафу человека Рассеянного с улицы Бассейной.

Сначала правила предлагает взрослый, затем их составляют сами дети.

III

Дети строят дорожки (цепочки) по правилам, которые требуют учета трех свойств – цвета, размера, формы.

Взрослый побуждает детей к самостоятельному составлению новых правил, игровых задач, поощряя проявления активности и творчества.

№20 «Магазин»

Цель: выявляет и абстрагирует свойства, рассуждает, аргументирует свой выбор.

Материал: товар (карточки с изображением предмета), набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

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

Февраль

№21 «Космический корабль»

Цель: составляет композицию с помощью опорных картинок (схем). Анализирует, абстрагирует. Следует правилам при выполнении цепочки действий.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, таблицы с изображением космических кораблей.

Ход игры.

Детям предлагается сконструировать космические корабли. Правила построения записаны на таблице с изображением геометрических фигур. Фигуры отличаются тремя свойствами. Дети самостоятельно анализируют таблицы, конструируют космические корабли.

№22 «Где спрятался Джерри?»

Цель: способен делать простые умозаключения, устанавливать простейшие связи. Кодировать информацию о свойствах предметов с помощью знаков – символов и декодировать ее.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки с обозначением свойств, мышонки Джерри (маленькая плоская фигура).

Ход игры.

I

Перед детьми выкладывают 10 – 12 блоков. Дети отворачиваются. Ведущий под одним из блоков прячет мышонка. Дети поворачиваются обратно. Ведущий показывает карточку, на которой обозначено свойство того блока, под которым спрятался Джерри. Дети по очереди ищут. Тот, кто находит мышонка, становится ведущим. Он снова прячет фигурку и с помощью карточки показывает, под каким блоком находится мышонок.

Взрослый побуждает детей обозначить свойства блоков карточками с перечеркнутыми знаками – символами (так сложнее найти мышонка). Для того, чтобы с их помощью обозначить точно цвет блока, нужны две карточки:

При повторении игры меняется состав блоков, постепенно увеличивается их количество.

Взрослый каждый раз поощряет использование детьми карточек с перечеркнутыми знаками, самостоятельный переход к обозначению новой комбинации свойств.

II

Количество блоков 12 – 18.

Ведущий с помощью карточек обозначает два свойства того блока, под которым спрятан мышонок. Если ведущий обозначает свойства перечеркнутыми знаками, то сделать это должен как можно точнее. Для этого ему может понадобиться в некоторых случаях 3, 4 и более карточек.

Карточки на каждое свойство он выкладывает в отдельные ряды или столбики. Например:

При повторении игры частично или полностью меняется состав блоков, постепенно увеличивается их количество. Взрослый каждый раз поощряет стремление детей использовать карточки с перечеркнутыми знаками.

III

Количество блоков постепенно увеличивается до 24. Ведущий каждый раз указывает с помощью карточек три свойства того блока, под которым спрятан мышонок Джерри. Свойства блока он обозначает перечеркнутыми и неперечеркнутыми знаками.

Постоянно поощряется стремление детей обозначить перечеркнутыми знаками как можно большее количество свойств блока.

№23 «Волшебный мешочек - 2»

Цель: описывает фигуры по их свойствам.

Материал: мешочек, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Все фигурки – блоки складываются в мешок. Ребенок достает фигурку из мешочка и характеризует ее по нескольким признакам (называет форму, размер или толщину, не вынимая из мешка).

№24 «Домино»

Цель: выделяет и абстрагирует цвет, форму, размер, толщину; сравнивает предметы по заданным свойствам.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

I

В игре участвуют четыре человека. Фигуры делятся поровну между игроками. Игроки договариваются о правилах игры: прикладывать к выложенным фигурам только фигуры другого цвета. Один из игроков (его можно определить считалкой) делает первый ход – кладет на стол любую фигуру. Остальные по очереди выкладывают свои фигуры в соответствии с правилами.

Тот, кто первым выложит все фигуры, становится ведущим и делает первый ход в следующей игре. Правила меняются: ходить фигурами другой формы или другого размера.

II

В правилах игры указываются два свойства, которые должны учитывать игроки. Например, прикладывать фигуры другого цвета и размера или другие по цвету и форме; другие по размеру и форме; такие же по цвету, но другие по форме, такие же по размеру, но другие по цвету и т.д.

При повторении игры правило выкладывания фигур обязательно меняется.

III

В правилах игры указываются три свойства: ходить фигурами такого же цвета, но другими по размеру и форме, или фигурами такого же размера, но другими по цвету и форме; фигурами другого цвета, размера и формы и т.д.

Используемая литература: 1. Nsportal

2. Блоки Дьенеша альбом с заданиями «Праздник в стране блоков для 5-8 лет»

Март

№25 «Ступени успеха»

Цель: Развивать память, внимание, тренировать счет детей, закрепить названия геометрических фигур и их свойства, закрепить умение пользоваться таблицей.

Тренировочные задания первого уровня сложности.

Сосчитай сколько красных, сколько синих, сколько желтых фигур расположено в таблице.

Сосчитай, сколько треугольных фигур, сколько круглых, сколько квадратных, сколько прямоугольных фигур изображено в таблице.

Достань из коробки с "Логическими блоками Дьенеша" только тонкие блоки и, подумав, скажи каких из них нет в изображенной таблице.

Тренировочные задания второго уровня сложности.

Сосчитай, сколько красных и синих фигур в таблице.

Считай так: одна красная, одна синяя, две красных, одна синяя и т.д.

Как ты думаешь, сколько еще красных и синих фигур (тонких) не вошли в таблицу? Объясни, почему ты так думаешь.

Выложи из блоков (тонких или толстых), символы которых даны в таблице, что хочешь. Придумай название своей работе.

Выбери из коробки с "Логическими блоками Дьенеша" блоки со свойствами, указанными в таблице (только тонкие или только толстые). Раздели их на 2 кучки. Объясни, по каким свойствам ты их распределял.

Сколько разных способов выполнения задания ты можешь предложить (красные - не красные, большие - маленькие, треугольные - не треугольные и т.д.)?

№26 «Транспорт к выезду готов»

Цель: Развивать память, внимание, тренировать счет у детей, закрепить названия геометрических фигур и их свойства. Уметь выкладывать транспорт по схемам.

К несчастью, в жизни бывают чрезвычайные ситуации, бедствия. Задача спасателей - подготовить транспорт к выезду в район бедствия. Лучше если ты будешь делать это с друзьями.

Попроси взрослых засечь время, за которое ты сможешь выложить из блоков транспорт по схемам, при первой попытке, при второй.

№27 «Восстанавливаем разрушенный поезд»

Цель: Развивать память, внимание, тренировать счет детей, закрепить названия геометрических фигур и их свойства. Уметь выкладывать дома по схемам.

Задача спасателей из блоков по схемам как можно быстрее выложить дома. Придумайте и зарисуйте свои дома, которые возможно будут стоять на улице Спасателей.

№28 «Доставка грузов»

Цель: Развивать умение сравнивать, менять, замечать, объяснять. Учить правильно заменять свойство блока.

Когда ты выполняешь работу, очень важно выполнить ее качественно, точно, найти наилучший способ выполнения.

Вариант 1. Надо доставить ценные грузы - блоки из города А в город Б (названия городов можешь придумать сам).

Везти груз ты можешь по любому из предложенных 12 маршрутов.

В пути с грузами происходят изменения. Если груз был большой, то станет маленьким, также происходит изменение толщины. Изменение цвета и формы происходит по часовой стрелке (один шаг).

Играть в эту игру можно со своими друзьями, договорившись по каким маршрутам вы будете перевозить грузы. Если каждый из 12 человек "перевезет" 4 блока, вы сумеете перевезти всю коробку блоков (48 штук).

Примечание: для такой игры с несколькими друзьями вам понадобятся 2-4 коробки блоков.

Вариант 2. По виду доставленного в город Б груза, зная по какому маршруту его пути перевозили, догадаться, как он выглядел в городе А.

Апрель

№29 «Лабиринты»

Цель: Развивать память, внимание, тренировать счет детей, закрепить названия геометрических фигур и их свойства. Уметь правильно пройти лабиринт.

Перед тобой четыре лабиринта: А, Б, В, Г.

Если сумеешь пройти лабиринт А, то поможешь принцу освободить заколдованную принцессу (блоки - волшебные камни для освобождения принцессы).

Проходя лабиринт Б, ты будешь участвовать в доставке чая в Англию из Индии (блоки - контейнеры с чаем).

Пройдя лабиринт В, ты сможешь доставить продовольствие в затопленный район (блоки - пакеты с продовольствием).

Лабиринт Г - гонцы передают важные донесения (блоки - пакеты с донесениями).

Свойства блоков обозначаются в альбоме различными символами.

-  - **символы формы:** контур (круг, квадрат, прямоугольник, треугольник);
-  - **символы цвета:** цветное пятно (красный, синий, желтый);
-  - **символы толщины:** картинка человечек (толстый, тонкий);
-  - **символы размера:** определяется высотой домика (маленький, большой);
-  - **символ отрицания свойств:** перечёркнутая картинка (не маленький, не толстый)

№30 «Лабиринты -2»

Цель: Развивать память, внимание, тренировать счет детей, закрепить названия геометрических фигур и их свойства. Быть внимательным при ловушках, уметь правильно ответить и выполнить задание.

Перед тобой четыре лабиринта: А, Б, В, Г.

Если сумеешь пройти лабиринт А, то поможешь принцу освободить заколдованную принцессу (блоки - волшебные камни для освобождения принцессы).

Проходя лабиринт Б, ты будешь участвовать в доставке чая в Англию из Индии (блоки - контейнеры с чаем).

Пройдя лабиринт В, ты сможешь доставить продовольствие в затопленный район (блоки -

пакеты с продовольствием).

Лабиринт Г - гонцы передают важные донесения (блоки - пакеты с донесениями).

№31 «Найди сокровища»

Цель: Закрепить знаки-символы (цвета, размера, толщины, формы), закрепить таблиц сложения в пределах 10.

№32 « Найди драгоценный камень»

Цель: Учить правильно решать примеры и находить нужный соответствующий блок. Формировать навыки счета.

(два занятия 31 и 32 объединены, рассчитаны на 2 занятия)

В трюме затонувшего корабля найден запечатанный сундук с большим количеством камней разной формы, цвета, размера и толщины. Среди них 48 камней обладают необычными свойствами. Как обнаружить их среди других? Оказывается, свойства этих камней зашифрованы на шести листах с помощью знаков символов, а чтобы их расшифровать, необходимо решить примеры каждого задания (описать цвет, форму, размер, толщину) и помогут в этом - Блоки Дьенеша.

Как обнаружить необыкновенные камни?

Дети уже знакомы со знаками символами.

Давайте внимательно посмотрим на один из шести листов. Мы увидим - 4 ряда знаков символов - символы формы, цвета, размера, толщины. А под каждым символом - два примера.

Всего на листе восемь заданий. Каждое выполненное задание дает возможность найти один драгоценный камень. Решать примеры в задании нужно по вертикали - сверху вниз. А ответ примера позволяет нам выбрать знак - символ. Выполни вместе одно задание на листе.

$2+2=4$ форма камня прямоугольная

$5+1=6$ цвет камня желтый

$5+5=10$ камень не тонкий, а значит толстый

$1+2=3$ камень маленький

Таким образом, мы расшифровали один драгоценный камень : он желтый, толстый, маленький, прямоугольный.. Откладываем в сторону блок с такими же свойствами.

А сейчас проверим себя, воспользовавшись листами «Ответы к заданиям листа 1». Ответы на примеры даны по горизонтали. Все четыре примера мы решили верно и правильно выбрали блок.

А если мы допустили ошибку, решая примеры? - не беда, на ошибках тоже учатся. Причем, сравнивая свой камень (блок) с ответом, мы сразу догадаемся, в каком из четырех примеров мы допустили ошибку. Например, еще раз выполним задание 1 (1лист)

$2+2=5$ блок, который мы выберем, будет круглый

$5+1=6$ цвет камня желтый

$5+5=10$ камень не тонкий, а значит, толстый

$1+2=3$ камень маленький.

Сравниваем его с ответом.....

Значит, мы допустили ошибку в первом примере - ответ первого примера определяет форму блока.

Ну, а если, у нас $2+2=6$. Увы, такого варианта формы не существует.... Пример решен неверно.

Примечание: На листах «Ответы к заданиям» толстые блоки закрашены, тонкие выделены контуром.

«Шпартгалки» для педагога дает возможность взрослому быстро проверить результаты выполнения задания.

Возможно, мы все примеры решили верно, а ошибка может быть в выборе свойств или самого блока по 4м свойствам.

Май

№33 «Знаменитый ясновидец»

Цель: Повторить символы и свойства блоков. Развивать внимание, память, умение ориентироваться в таблице.

Алгоритм игры:

1.Задумать блок.2. Спрятать его под салфетку.3.Запомнить цвет и форму блока.4.Найти свой блок в 5 рядах таблицы.5. Запомнить и сказать «ясновидцу», в каких рядах таблицы встречается блок.

«Ясновидец», напуская «туман задумчивости» и прикасаясь к салфетке волшебной палочкой, после небольшой паузы отгадывает, какой блок лежит под салфеткой

Игра повторяется 4–5 раз.

Интерес к игре возрастает при создании магического антуража, например, можно зажечь свечи и подобрать соответствующую одежду для фокусника.

№34 «Кошки мышки»

Цель: развивать умение «читать» карточки с символами свойств, выявлять необходимые свойства, стимулировать двигательную активность детей.

Материалы: жетоны на тесёмках с символами свойств для Кота и Мышей.

Ход игры:

1.Дети (4–9 человек) выбирают жетоны для мышей и надевают их через голову, встают в хоровод.

2.Посередине кот «Васька» (его можно выбрать, используя считалки В. Левина). Рядом с ним жетоны для кота.

3.Хоровод движется со словами:

Мыши водят хоровод,

На лежанке дремлет кот.

Тише, мыши, не шумите,

Кота Ваську не будите.

Вот проснётся Васька-кот

И разгонит хоровод.

1.На последнем слове кот быстро надевает один из жетонов и поворачивается к «мышам». Жетон — информация для мышей, каких именно «мышей» кот будет довить.

2.Остальные мышам кот не страшен, они могут веселиться, дразнить Ваську.

3.Пойманная мышь становится «котом», и игра продолжается.

Уровни сложности: начинать игру следует с самого простого свойства цвета, затем усложнять, изменяя свойства и комбинируя их. Например, кот ловит красных и круглых мышей.

В игре «Кошки-мышки» дети не просто убегают от «кота»-ведущего, но и закрепляют геометрические фигуры, цвет, форму, учатся сравнивать, анализировать.

№35 «Выкладываем дорожки»

Цель: Учить детей анализировать, «читать схему», кодировать и декодировать информацию, уметь ориентироваться в пространстве, учить работать в коллективе.

Игра может проводиться как соревнование между двумя командами по 2 или 4 или 6 человек. Смысл соревнования заключается в том, кто быстрее выложит дорожку из плиток (фигур). Форму, цвет, размер плиток выбирают согласно схемам. Каждое свойство имеет свой домик. Всего дорожек 12 - их форма закодирована в первом столбике схемы, размер - во втором и цвет - в третьем.

Следовательно, наша плитка - большая треугольная, синяя. Выбираем блок с этими свойствами или его плоскостное изображение. Проверим правильность выполнения задания по таблице «проверь себя». Рациональный способ проверки: вначале проверить конечный результат - какая получилась плитка, и затем уже проверить, все ли три свойства выбраны верно. Дорожка выкладывается из блоков, по порядку от 1 до 12 плитки. Любое соревнование предполагает проведение тренировочных игр и упражнений.

№36 «Код в сундуке»

Цель: Учить детей анализировать, «читать схему», кодировать и декодировать информацию, уметь ориентироваться в пространстве, учить работать в коллективе.

Из трюма затонувшего в давние времена у Бермудских островов пиратского брига аквалангисты - любители подняли на борт своей яхты старый матросский сундук. С трудом открыли крышку. Внутри сундука множество футляров в виде блоков, 6 из них с драгоценностями. А на крышке сундука - 6 табличек - шифрограмм с цифровыми кодами. Этими кодами зашифрованы свойства футляров с драгоценностями.

Эта игра может быть проведена как соревнование между командами. У каждой команды по три шифрограммы. Чья команда их быстрее расшифрует и найдет соответствующие блоки по указанным свойствам - именно в футлярах такой формы были спрятаны драгоценности.

2.3 Форма взаимодействия с семьями воспитанников

Нетрадиционные формы организации общения педагогов и родителей

Наименование	Цель использования	Формы проведения общения
Информационно-аналитические	Выявление интересов, потребностей, запросов родителей, уровня их педагогической грамотности	• Проведение социологических срезов, опросов • «Почтовый ящик» • Индивидуальные блокноты
Познавательные	Ознакомление родителей с возрастными и психологическими особенностями детей дошкольного возраста. Формирование у родителей практических навыков воспитания детей	• Семинары-практикумы • Тренинги • Проведение собраний, консультаций в нетрадиционной форме • Мини-собрания • Педагогический брифинг • Педагогическая гостиная • Устные педагогические журналы
		• Игры с педагогическим содержанием • Педагогическая библиотека для родителей • Исследовательско-проектные, ролевые, имитационные и деловые игры.

Досуговые	Установление эмоционального контакта между педагогами, родителями, детьми	• Совместные досуги, праздники • Выставки работ родителей и детей • Кружки и секции • Клубы отцов, бабушек, дедушек, семинары, практикумы
Наглядно-информационные; информационно-ознакомительные; информационно-просветительские	Ознакомление родителей с работой дошкольного учреждения, особенностями воспитания детей. Формирование у родителей знаний о воспитании и развитии детей	• Информационные проспекты для родителей • Альманахи • Журналы и газеты, издаваемые ДОУ для родителей • Дни (недели) открытых дверей • Открытые просмотры занятий и других видов деятельности детей • Выпуск стенгазет • Организация мини-библиотек

Рассмотрим описанные выше группы форм взаимодействия педагогов и родителей подробнее.

Для просвещения родителей, передачи необходимой информации по тому или иному вопросу, используются разные формы: индивидуальные и подгрупповые консультации, информационные листы, листы – памятки, папки – передвижки. В приемной есть информационный блок, в котором в папках находятся интересные для изучения материалы.

Предполагается проведение **работы с родителями**:

1. Круглый стол «Роль занимательного материала в подготовке детей к школе»
2. Консультация «Что такое занимательный материал»
3. Консультация для родителей «Знакомство с кружковой работой»
4. Викторина, совместно с родителями.

Оформление уголка "Развивай-ка"

III. Организационный раздел

3.1. Сроки реализации дополнительной образовательной программы, режим занятий.

Программа дополнительного образования «Развитие» интеллектуальной направленности рассчитана на детей 6-7 лет. Программа предполагает 1 год обучения, всего 36 часов. Реализуется через подгрупповую образовательную деятельность (10-15 человек) продолжительностью 30 минут один раз в неделю во вторую половину дня.

3.2. Материально-техническое обеспечение программы.

- Развивающие игры Воскобовича, логические блоки Дьенеша, цветные счетные палочки Кюизенера
 - игры на развитие сенсорных способностей («Геокоонт»/конструктор/, «Игровой квадрат», «Прозрачная цифра», «Чудо-головоломки», «Разноцветные верёвочки», «Математические корзинки»)
 - игры на внимание («Прозрачный квадрат», «Прозрачная цифра». «Шёл домой Глеб», «Блоки Дьенеша»)
 - игры на развитие логического мышления («Геокоонт», «Кораблик «брызг-брызг», «Квадрат Воскобовича» (двухцветный), «Змейка»)
 - игры на развитие творческого мышления («Квадрат Воскобовича (четырёхцветный)», «Чудо- крестики», «Чудо- соты»,)
 - игры на развитие речи («Шнур- затейник», «Геокоонт», «Лабиринты букв», «Прозрачный квадрат»)
 - игры на развитие воображения («Палочки Кюизенера», «Чудо-соты», «Чудо-крестики», «Прозрачный квадрат»)
 - Альбомы являются составной частью игрового методического комплекса к дидактическому материалу «Логические блоки Дьенеша:
 - «Блоки Дьенеша для самых маленьких», «Давайте вместе поиграем», «Лепим нелепицы», «Спасатели приходят на помощь», «Поиск затонувшего клада», «Праздник в стране блоков»
- Учебно-методический комплекс игровых материалов к цветным счетным палочкам Кюизенера:
 - «Крестики», «Волшебные дорожки», «Веселые цветные числа», «Страна блоков и палочек», «На золотом крыльце.»

3.3. Программно-методическое обеспечение

1. Бондаренко Т.М.«Развивающие игры в ДОУ". – Воронеж: ООО "Метода", 2013.
2. Васильева В.Н. Игра- путь к познанию предметного мира. Дп, 2008, №6
3. Воскобович В. Сказочные лабиринты игры. СПб. 2000
4. Карелина С.Н. Развитие познавательных способностей детей в процессе использования развивающих игр В.Воскобовича. ДП., 2008.№10.
5. Комарова Л.Д. «Как работать с палочками Кюизенера? Игры и упражнения по обучению математике детей 5-7 лет». – М.: Издательство ГНОМ, 2011.
6. Панова Е.Н - "Дидактические игры-занятия в ДОУ" (старший возраст). Выпуск 2: Практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ - Воронеж: ЧП Лакоценин С.С., 2007.
7. Смоленцева А.А., Пустовойт О.В. «Математика до школы. Пособие для воспитателей детских садов и их родителей».СПб, «Детство-пресс»,2003
8. Золтан Дьенеш, Альбомы с заданиями к логическим блокам», ООО Корверт.-2013

Интернет ресурсы:

<http://festival.1september.ru/preschool/>

3.4. Кадровые условия реализации Программы

Реализация Программы осуществляется воспитателем Кузнецовой М.А.

Образование высшее, квалификационная категория высшая

Прошито, пронумеровано,
скреплено печатью: 32 листов

прилагать два листа



Р.М. Зарипова