

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 26 комбинированного вида» «АБВГДейка»
Чистопольского муниципального района Республики Татарстан

РАССМОТРЕНО
на заседании
педагогического совета,
протокол № 1 от 29.08.2025 г.

СОГЛАСОВАНО
Старший воспитатель
 Л.М. Масленкова /

УТВЕРЖДЕНО
приказом № 129 от 01.09.2025 г.
Заведующий
МБДОУ «Детский сад №26»
 /Л.Н. Ильина/

**Программа
объединения дополнительного образования
«Игровая математика»**

разновозрастной группы
компенсирующей направленности №4 «Растишка»
на 2025 - 2026 учебный год

Воспитатели: Минигулова Г.Б.
Фатхутдинова Л.Р.

№п/п	Содержание
I.Целевой раздел	
1.1	Пояснительная записка
1.2	Цели и задачи реализации программы
1.3	Принципы и подходы к формированию программы
1.4	Планируемые результаты освоения воспитанниками программы
1.5	Мониторинг
II. Содержательный раздел	
2.1	Проектирование образовательного процесса в соответствии с контингентом воспитанников, их индивидуальными и возрастными особенностями, состоянием здоровья
III. Организационный раздел	
3.1	Учебный план по реализации Расписание организованной образовательной деятельности
3.2	Методическое обеспечение рабочей программы. Инновационная деятельность.

I. Целевой раздел

1.1.Пояснительная записка

Познавательное развитие предполагает развитие интересов обучающихся, любознательности и познавательной мотивации; закладывает основы элементарных математических представлений, развивает математическое, логическое мышление, математическая речь, воспитывает ценностное отношение к математическим знаниям и умениям. Изучение математики приучает обучающихся логически рассуждать, воспитывает у них точность и обстоятельность высказываний. Она развивает такие интеллектуальные качества, как способность к абстрагированию, обобщению, способность мыслить, анализировать, критиковать. Насущной стала проблема индивидуально-дифференцированного обучения в игровой форме, учитывающая особенности детского развития и восприятия. В процессе математического образования в детском саду осуществляется математическое развитие обучающихся, результатом такого образования является формирование математической культуры, необходимой для адаптации к процессам информатизации и технологизации, происходящим в современном обществе.

Наиболее эффективным пособием являются логические блоки Дьенеша, палочки Кюизенера. Этот дидактический материал способствует развитию интеллектуальных способностей, логического мышления у обучающихся дошкольного возраста и формируют в комплексе все важные для умственного развития качества на протяжении всего дошкольного обучения, наглядно-действенного и наглядно-образного. В мышлении ребенка отражается прежде всего то, что вначале совершается в практических действиях с конкретными предметами. Постепенное усложнение материала по принципу «От простого к сложному», дает возможность ребенку легко и безошибочно справляться с заданиями.

Особенность этой работы заключается в том, что данная деятельность представляет систему увлекательных игр и упражнений для детей с цифрами, геометрическими фигурами, тем самым позволяет качественно подготовить обучающихся к школе.

Организуя деятельность на основе интересов, потребностей и склонностей обучающихся, тем самым стимулируя желание детей заниматься математикой. Особое внимание при проведении кружковой работы уделяется развитию логических форм мышления.

1.2.Цели и задачи реализации коррекционно-развивающей работы в группах ЗПР в соответствии с ФГОС ДО

Цель – развитие интеллектуально-познавательных способностей ребенка 5-7лет на основе использования развивающих технологий З. Дьенеша и Х.Кюизенера

Задачи:

Формирование элементарных математических представлений, первичных представлений об основных свойствах и отношениях объектов окружающего мира: форме, цвете, размере, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени.

Продолжать знакомить с различными геометрическими фигурами, учить использовать в качестве эталонов, объемные формы.

Развивающие

- 1.Развивать мыслительные умения: умение сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать, абстрагировать, кодировать и декодировать информацию
- 2.Развивать психические процессы: зрительное восприятие, произвольное внимание
- 3.Развивать любознательность, самостоятельность, сообразительность, стремление к поиску нестандартных решений задач
- 4.Развивать речь, умение обосновывать суждения, строить простейшие умозаключения
- 5.Развивать творческое воображение
- 6.Развивать мелкую моторику рук

Воспитательные

- 1.Воспитывать морально – волевые качества личности: ответственность, организованность, эмоционально-положительное отношение к сверстникам
- 2.Воспитывать интерес к развивающим играм.

Обучающие задачи 5-7 лет.

Количество и счет

Учить создавать множества (группы предметов) из разных по качеству элементов (предметов разного цвета, размера, формы, назначения; звуков, движений); разбивать множества на части и воссоединять их; устанавливать отношения между целым множеством и каждой его частью, понимать, что множество больше части, а часть меньше целого множества; сравнивать разные части множества на основе счета и соотнесения элементов (предметов) один к одному; определять большую меньшую) часть множества или их равенство.

Учить считать до 10; последовательно знакомить с образованием каждого числа в пределах от 5 до 10 (на наглядной основе).

Сравнивать рядом стоящие числа в пределах 10 на основе сравнения конкретных множеств; получать равенство из неравенства (неравенство из равенства), добавляя к меньшему количеству один предмет или убирая из большего количества один предмет («7 меньше 8, если к 7 добавить один предмет, будет 8, поровну», «8 больше 7; если из 8 предметов убрать один, о станет по 7, поровну»).

Формировать умение понимать отношения рядом стоящих чисел ($5 < 6$ на 1, $6 > 5$ на 1).

Отсчитывать предметы из большого количества по образцу и заданному числу (в пределах 10).

Совершенствовать умение считать в прямом и обратном порядке в пределах 10). Считать предметы на ощупь, считать и воспроизводить количество звуков, движений по образцу и заданному числу (в пределах 10).

Познакомить с цифрами от 0 до 9.

Познакомить с порядковым счетом в пределах 10, учить различать вопросы «Сколько?», «Который?» («Какой?») и правильно отвечать на них.

Продолжать формировать представление о равенстве: определять равное количество в группах, состоящих из разных предметов; правильно обобщать числовые значения на основе счета и сравнения групп (здесь петушков, 5 матрешек, 5 машин — всех игрушек поровну — по 5).

Упражнять детей в понимании того, что число не зависит от величины предметов, расстояния между предметами, формы, их расположения, а также направления счета (справа налево, слева направо, с любого предмета).

Познакомить с количественным составом числа из единиц в пределах 5 на конкретном материале: 5 — это один, еще один, еще один, еще один и еще один.

Величина

Учить устанавливать размерные отношения между 5-10 предметами разной длины (высоты, ширины) или толщины: систематизировать предметы, располагая их в возрастающем (убывающем) порядке по величине; отражать в речи порядок расположения предметов и соотношение между ними по размеру: «Розовая лента —самая широкая, фиолетовая — немного уже, красная — еще уже, но она шире желтой, а зеленая уже желтой и всех остальных лент» и т. д.

Сравнивать два предмета по величине (длине, ширине, высоте) опосредованно — с помощью третьего (условной меры), равного одному из сравниваемых предметов.

Развивать глазомер, умение находить предметы длиннее (короче), выше (ниже), шире (уже), толще (тоньше) образца и равные ему.

Формировать понятие о том, что предмет (лист бумаги, лента, круг, квадрат и др.) можно разделить на несколько равных частей (на две, четыре).

Учить называть части, полученные от деления, сравнивать целое и части, понимать, что целый предмет больше каждой своей части, а часть меньше целого.

Форма

Познакомить детей с овалом на основе сравнения его с кругом и прямоугольником.

Дать представление о четырехугольнике: подвести к пониманию того, что квадрат и прямоугольник являются разновидностями четырехугольника.

Развивать у детей геометрическую зоркость: умение анализировать и сравнивать предметы по форме, находить в ближайшем окружении предметы одинаковой и разной формы: книги, картина, одеяла, крышки столов — прямоугольные, поднос и блюдо — овальные, тарелки — круглые и т. д.

Развивать представления о том, как из одной формы сделать другую.

Ориентировка в пространстве

Совершенствовать умение ориентироваться в окружающем пространстве; понимать смысл пространственных отношений (вверху —внизу, впереди (спереди) — сзади (за), слева — справа, между, рядом с, около); двигаться в заданном направлении, меняя его по сигналу, а также в соответствии со знаками—указателями направления движения (вперед, назад, налево, направо и т.п.); определять свое местонахождение среди окружающих людей и предметов. Обозначать в речи взаимное расположение предметов. Учить ориентироваться на листе бумаги (справа — слева, вверху — внизу, в середине, в углу).

Ориентировка во времени

-Дать детям представление о том, что утро, вечер, день и ночь составляют сутки. Уточнить на конкретных примерах последовательность различных событий: что было раньше (сначала), что позже (потом), определять, какой день сегодня, какой был вчера, какой будет завтра.

1.3. Принципы и подходы к формированию коррекционно-развивающей программы.

Принцип добровольности

Принцип адекватности (учёт возрастных особенностей детей).

Принцип систематичности и последовательности в освоении знаний и умений.

Принцип доступности (весь предлагаемый материал должен быть доступен пониманию ребёнка).

Принцип обратной связи (педагога интересуют впечатления детей от занятия).

Принцип ориентации на успех.

Принцип взаимоуважения.

Принцип индивидуально-личностной ориентации воспитания (индивидуальный подход, система поощрений, опора на семью).

Принцип связи обучения с жизнью.

Принцип креативности (творчества) и коллективности.

Принцип научности содержания и методов образовательного процесса.

Принцип опоры на интерес (все занятия интересны ребёнку).

1.4. Планируемые результаты освоения воспитанниками коррекционно-развивающей программы дошкольного образования.

обучающийся владеет логическим приемам работы с объектом или множеством (сравнения, обобщения, абстрагирования, деления, анализа, синтеза) на материале логических блоков Дьенеша, палочек Кюизенера;

имеет представления о понятиях алгоритма, кодирования и декодирования информации;

легко видоизменяет созданное им по ситуации, критично оценивает результат;

задает вопросы взрослому поискового характера; проявляет любознательность, интерес к экспериментированию и исследовательской деятельности;

может применять самостоятельно новые знания и способы деятельности для решения различных задач;

умеет строить свою работу в соответствии с требованиями (критериями), умеет работать по правилу, по образцу и по простейшему алгоритму;

слушает взрослого и выполняет его инструкции;

фиксирует свое затруднение; с помощью взрослого, а в следствии и без взрослого, может выявить его причины и сформулировать познавательную задачу;

-активно использует различные способы преодоления затруднения

1.5. Мониторинг.

Результативность программы отслеживается в ходе проведения педагогической диагностики, которая предусматривает выявление уровня развития познавательных следующих процессов 2 раза в год, в начале и в конце года. Диагностика проводится по работе с цветными счётными палочками и блоками Дьенеша.

Палочки Кюизенера

Система оценки работы:

ВЫСОКИЙ УРОВЕНЬ: Ребенок активно взаимодействует со взрослым, самостоятельно выделяет и называет цвет, форму, размер палочек, группирует и соотносит их по выделенным свойствам. Определяет количественные отношения. Ребенок проявляет активный интерес к играм с палочками Кюизенера. Правильно отвечает на поставленные вопросы. Проявляет инициативу и творчество, интерес к решению задач, комбинаторику, оказывает помощь сверстникам.

СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ: Ребенок повторяет за взрослым названия формы, размера предметов, не совсем точно называет цвета палочек. Объединяет их одинакового цвета, размера, формы; показывает большие и маленькие, длинные и короткие. С помощью педагога выражает в речи логические связи, предполагаемые изменения в группах предметов и величин. Не проявляет инициативы и творчества.

НИЗКИЙ УРОВЕНЬ: Ребенок не проявляет явного интереса к играм с палочками. Ребенок воспринимает различия палочек по цвету, количеству, размерные отношения лишь в совместной со взрослым игре. Ребёнок с трудом отвечает на поставленные вопросы, чаще всего прибегает к помощи педагога. Самостоятельности и творчества не проявляет.

Диагностическая таблица по работе с палочками Кюизенера для детей 5-6 лет

1 – не справляется с заданием – низкий уровень

2– справился частично – средний уровень

3 – задание выполнил полностью – высокий уровень

Список детей	Умеет сравнивать предметы по высоте и длине, по ширине		Соотносит цвет и число, и, наоборот, число и цвет		Умеет различать и группировать палочки по цвету		«Ориентировка в пространстве, на плоскости»		Использует в речи слова: такая же, одинаковые и др.	
	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года

Диагностическая таблица по работе с палочками Кюизенера для детей 6-7 лет

1 – не справляется с заданием – низкий уровень

2– справился частично – средний уровень

3 – задание выполнил полностью – высокий уровень

Список детей	Умеет составлять число из двух меньших чисел		Умеет строить числовой ряд до 10		Умеет увеличивать и уменьшать числа в пределах 10 на 1, называет «соседей» данного числа		Умеет понимать поставленную задачу и решать ее самостоятельно		Сформирован навык самоконтроля и самооценки	
	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года

Блоки Дьенеша.

Система оценки работы:

ВЫСОКИЙ УРОВЕНЬ: Ребенок активно взаимодействует со взрослым, самостоятельно выделяет и называет цвет, форму, размер палочек, группирует и соотносит их по выделенным свойствам. Определяет количественные отношения. Ребенок проявляет активный интерес к играм с палочками Кюизенера. Правильно отвечает на поставленные вопросы. Проявляет инициативу и творчество, интерес к решению задач, комбинаторику, оказывает помощь сверстникам.

СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ: Ребенок повторяет за взрослым названия формы, размера предметов, не совсем точно называет цвета палочек. Объединяет их одинакового цвета, размера, формы; показывает большие и маленькие, длинные и короткие. С помощью педагога выражает в речи логические связи, предполагаемые изменения в группах предметов и величин. Не проявляет инициативы и творчества.

НИЗКИЙ УРОВЕНЬ: Ребенок не проявляет явного интереса к играм с палочками. Ребенок воспринимает различия палочек по цвету, количеству, размерные отношения лишь в совместной со взрослым игре. Ребёнок с трудом отвечает на поставленные вопросы, чаще всего прибегает к помощи педагога. Самостоятельности и творчества не проявляет.

Список детей	Выделяет в геометрических фигурах одновременно три признака цвета, формы и величины.		Классифицирует геометрические фигуры по заданным признакам: цвет, форма, величина.		Способен к действиям наглядного моделирования.		Умеет давать характеристику геометрических фигур с помощью наглядных моделей.		Умеет кодировать и декодировать признаки геометрических фигур с помощью знаков символов.	
	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года	Начало года	Конец года

II. Содержательный раздел

2.1.Проектирование образовательного процесса в соответствии с контингентом воспитанников, их индивидуальными и возрастными особенностями, состоянием здоровья. Особенности организации коррекционно – развивающей работы.

Кружковая деятельность проходит 1 раз в неделю по средам , продолжительность 30 мин

Всего 36 занятий в год, 4 в месяц

Календарно-тематическое планирование (5-7 лет)

Месяц	Тема занятия	Задачи	Используемые игры и пособия
Сентябрь 1 неделя	Диагностика	Индивидуальная работа по выявлению уровня знаний детей	Наборы блоков Дьенеша, палочек Кюизенера
	Диагностика	Индивидуальная работа по выявлению уровня знаний детей	Наборы палочек Кюизенера, блоков Дьенеша
	«Давайте познакомимся»	Учить правильно называть весь объем свойств у предмета.	Блоки Дьенеша, картотека дидактических игр с блоками Дьенеша (см. приложение 1)
4 неделя	«Новоселье»	Закреплять умение сравнивать палочки по длине; соотносить величину предмета с ограниченным пространством.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера»
Октябрь 1 неделя	«Дорога к дому»	Закреплять умение детей измерять с помощью условной мерки; ориентироваться в пространстве на ограниченной площади.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера»
	«Два обруча»	Учить разделять фигуры на две группы по двум свойствам. Производит логические операции «не», «и», «или».	Набор блоков Дьенеша, картотека дидактических игр с блоками Дьенеша (см. приложение 1)
	«Число и цифра 6»	Познакомить с образованием числа 6; учить называть	Палочки Кюизенера, пособие Новикова «Математика в детском

		числительные по порядку, правильно соотносить числительные с предметами.	саду 5-6 лет»
4 неделя	«Помогите Мишке собрать фигуры»	Учить определять символику свойств	Набор блоков Дьенеша, картотека дидактических игр с блоками Дьенеша (см. приложение 1)
Ноябрь 1 неделя	«Слоненок»	Развивать умение детей создавать образ слоненка, конструируя его из заданных палочек; сравнивать предметы по длине, обозначать словами результат сравнения (длиннее – короче, равные по длине); ориентироваться в пространстве. Развивать воображение.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера»
2 неделя	«Хоровод»	Учить классифицировать блоки по двум – трем признакам: цвету, форме; цвету – форме – размеру	Набор блоков Дьенеша, картотека дидактических игр с блоками Дьенеша (см. приложение 1)
3 неделя	«Число и цифра 7»	Познакомить с образованием числа 7 и цифрой 7; учить считать в пределах 7, соотносить цифру с числом.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова «Математика в детском саду 5-6 лет»
4 неделя	«Отрицание цвета и формы»	Учить подбирать фигуры по инструкции, пользуясь символикой отрицания цвета и формы	Набор блоков Дьенеша, картотека дидактических игр с блоками Дьенеша (см. приложение 1)
Декабрь 1 неделя	«Море волнуется»	Закреплять умение детей следовать заданному алгоритму; точно выполнять словесную инструкцию; закреплять навыки измерительной деятельности.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера»
2 неделя	«Отрицание размера и толщины»	Учить подбирать фигуры по инструкции, пользуясь символикой отрицания размера и толщины	Набор блоков Дьенеша, картотека дидактических игр с блоками Дьенеша (см. приложение 1)
3 неделя	«Число и цифра 8»	Познакомить с образованием числа и цифрой 8 ; учить соотносить цифру с числом; уметь считать в пределах 8.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова «Математика в детском саду 5-6 лет»
4 неделя	«Найди клад»	Учить выявлять в предметах цвет, форму, размер, толщину.	Картотека дидактических игр с блоками. Набор блоков Дьенеша (см. приложение 1)
Январь 1 неделя	«Сделай фигуру»	Закреплять умение детей составлять геометрические фигуры из палочек; названия геометрических фигур	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками

		(треугольник, ромб, прямоугольник, трапеция, четырехугольник); различать количественный и порядковый счет, правильно отвечать на вопросы: сколько, который по счету?	Кюизенера»
2 неделя	«Волшебные камни»	Учить называть расположение предмета «внутри» и «вне» круга.	Картотека дидактических игр с блоками, набор блоков «Дьенеша (см. приложение 1)
3 неделя	«Число и цифра 9»	Познакомить с образованием числа 9 и цифрой 9; упражнять в счете в пределах 9; учить увеличивать числа на один.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова «Математика в детском саду 5-6 лет»
Февраль 1 неделя	«Где, чей гараж?»	Учить классифицировать по общим свойствам.	Картотека дидактических игр с блоками. Набор блоков Дьенеша (см. приложение 1)
2 неделя	«Печенье»	Упражнять детей в измерении с помощью условной меры. Учить определять, что больше – часть или целое; показать одну шестую и целое.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера»
3 неделя	«Угадай-ка»	Учить выявлять, абстрагировать и называть свойства (цвет, форму, размер, толщину) предметов, обозначает словом отсутствие какого – либо конкретного свойства предмета (не красный, не треугольный и т.д.)	Картотека дидактических игр с блоками, набор блоков Дьенеша (см. приложение 1)
4 неделя	«Число и цифра 10»	Познакомить с образованием числа 10; учить считать в пределах 10, соотносить цифры с числом; упражнять в обратном счете.»	Палочки Кюизенера, пособие Новикова «Математика в детском саду 5-6 лет»
Март 1 неделя	«Где спрятался Джерри?»	Учить логически мыслить, уметь кодировать информацию с помощью знаков – символов и декодировать ее.	Картотека дидактических игр с блоками, изображения медвежат, набор блоков Дьенеша (см. приложение 1)
2 неделя	«Книги на полке»	Упражнять детей в счете в пределах 10. Учить увеличивать число на один, сравнивать предметы по толщине, сопровождая словами результат сравнения: «толще –	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера»

		тоньше».	
3 неделя	«Дорожки»	Учить выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам.	Картотека дидактических игр с блоками, изображения медвежат, набор блоков Дьенеша (см. приложение 1)
4 неделя	«Журавушка»	Учить детей моделировать предмет из заданного количества деталей; определять направление движения, называть и видеть пары предметов в изображаемом предмете. Упражнять в счете. Развивать глазомер.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера»
Апрель 1 неделя	«Изменение конструкции дома»	Развивать способность преобразовывать заданную конструкцию; находить признаки сходства и различия. Закреплять умение измерять разными мерками.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера»
2 неделя	«Два обруча 2»	Учить разбивать множество по двум совместным свойствам, производит логические операции «не», «и», «или».	Картотека дидактических игр с блоками, наборы блоков Дьенеша (см. приложение 1)
3 неделя	«Мастерим стул»	Закреплять умение детей сравнивать предметы по длине, обозначать словами результат сравнения (равные, одинаковые по длине); ориентироваться в пространстве (слева, справа, рядом).	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера».
4 неделя	«Кошки – мышки»	Учить правильно называть свойства фигур, использовать эти знания в игре.	Картотека дидактических игр с блоками, набор блоков Дьенеша (см. приложение 1)
Май 1 неделя	«Выставка собак»	Развивать умение детей воспроизводить предметы по представлению; сравнивать предметы по величине; находить сходства и различия между предметами.	Палочки Кюизенера, пособие Новикова, Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера».
2 неделя	«Построим дома»	Учить разбивать множество по трем и четырем свойствам, производит логические операции «не», «и», «или».	Картотека дидактических игр с блоками, набор блоков Дьенеша (см. приложение 1)
3 неделя	Диагностика	Индивидуальная работа по выявлению знаний	

4 неделя	Диагностика	Индивидуальная работа по выявлению знаний	
----------	-------------	---	--

III. Организационный раздел

3.1. Учебный план по реализации программы с детьми 5-7 лет.

Кружковая деятельность проходит 1 раз в неделю, продолжительность 25 мин в старшей группе, 30 мин. в подготовительной группе.

Всего 36 занятий в год, 4 в месяц, **15 часов.**

3.2. Методическое обеспечение рабочей программы подготовительной логопедической группы.

Используемые игровые пособия и материалы

- Блоки Дьенеша
- Палочки Кьюизенера
- Альбом «Лепим нелепицы»
- Альбом «Дом с колокольчиком»
- Альбом «На золотом крыльце...»
- Альбом «Страна блоков и палочек»
- Демонстрационный материал к счетным палочкам Кьюизенера и логическим блокам Дьенеша.
- Знаки-символы.
- Альбом «Посудная лавка. Крестики»
- Альбом «Поиск затонувшего клада»
- Альбом «Праздник в стране Блоков»
- Альбом «Давайте вместе поиграем»

Список литературы

- В.П. Новикова, Л.И. Тихонова «Развивающие игры и задания с палочками Кьюизенера»
- Л.Д. Комарова «Как работать с палочками Кьюизенера»
- Е.А. Носова, З.А. Михайлова «Логико-математическое развитие дошкольников»
- В.П. Новикова «Математика в детском саду. 5-6 лет»
- В.П. Новикова «Математика в детском саду. 6-7 лет»
- Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками»
- Давайте поиграем: Математические игры для детей 5-6 лет.

III. Организационный раздел

3.1. Учебный план по реализации программы с детьми 5-7 лет.

Кружковая деятельность проходит 1 раз в неделю, продолжительность 25 мин в старшей группе, 30 мин. в подготовительной группе.

В старшей группе

Всего 36 занятий в год, 4 в месяц, **15 часов.**

В подготовительной к школе группе

36 занятий в год, 4 в месяц, 18 часов.

3.2. Методическое обеспечение рабочей программы подготовительной логопедической группы.

Используемые игровые пособия и материалы

- Блоки Дьенеша
- Палочки Кьюизенера
- Альбом «Лепим нелепицы»
- Альбом «Дом с колокольчиком»
- Альбом «На золотом крыльце...»
- Альбом «Страна блоков и палочек»
- Демонстрационный материал к счетным палочкам Кьюизенера и логическим блокам Дьенеша.

-Знаки-символы.

-Альбом «Посудная лавка. Кростики»

-Альбом «Поиск затонувшего клада»

-Альбом «Праздник в стране Блоков»

-Альбом «Давайте вместе поиграем»

Список литературы

В.П. Новикова, Л.И. Тихонова «Развивающие игры и задания с палочками Кюизенера»

Л.Д. Комарова «Как работать с палочками Кюизенера»

Е.А. Носова, З.А. Михайлова «Логико-математическое развитие дошкольников»

В.П. Новикова «Математика в детском саду. 5-6 лет»

В.П. Новикова «Математика в детском саду. 6-7 лет»

Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками»

Давайте поиграем: Математические игры для детей 5-6 лет.

Картотека дидактических игр с блоками Дьенеша.

Дидактическая игра «Давайте познакомимся»

Цель: правильно называет весь объем свойств у предмета.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Дидактическая игра «Помогите Мишке собрать фигуры»

Цель: определяет символику свойств.

Материал: игрушка – мишка, корзина, набор логических блоков Дьенеша, карточки с обозначением свойств (кроме отрицания).

Ход игры.

У Мишки в корзинке были фигуры, а он уронил ее и смешал с другими фигурами. Мишка, не помнит какие фигуры лежали в его корзине. Нам нужно помочь ему, а в этом помогут карточки – символы. Воспитатель показывает карточки с обозначением трех свойств, а дети находят соответствующую фигуру и кладут Мишке в корзину.

Дидактическая игра «Два обруча»

Цель: разделяет фигуры на две группы по двум свойствам. Производит логические операции «не», «и», «или».

Материал: 2 обруча, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

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

Правило игры. Например, расположить фигуры так, чтобы внутри красного оказались все красные фигуры, а внутри зеленого все круглые.

После решения практической задачи по расположению фигур дети отвечают на вопросы: Какие фигуры лежат внутри обоих обручей; внутри зеленого, но вне красного обруча. Игру с двумя обручами целесообразно проводить много раз, варьируя правила игры.

Дидактическая игра «Хоровод»

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

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

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

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

Дидактическая игра «Отрицание цвета»

Цель: подбирает фигуры по инструкции, пользуясь символикой отрицания цвета.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки обозначающие отрицание цвета, игрушка зайца, коробка.

Ход игры.

В гости к детям приходит зайчик, у него в лапках коробка в которой лежат карточки, обозначающие цвет, форму, размет, толщину, но все они перечеркнуты. Зайчик не может понять, почему они перечеркнуты. На первом занятии воспитатель знакомит с карточками, обозначающими отрицание цвета (воспитатель достает из коробки зайчика, карточки с перечеркнутыми обозначениями цвета).

Упражнения на закрепление:

«Покажи фигуру»: - не красную и не синюю;

- не синюю и не желтую;

- не желтую и не красную;

- прямоугольную, не синюю и не красную;

- треугольную, не желтую и не красную;

- квадратную, большую, не желтую и не синюю;

- прямоугольную, маленькую, не красную и не желтую;

- треугольную, тонкую, не синюю и не желтую;

- круглую, толстую, не синюю и не красную.

Дидактическая игра «Отрицание формы»

Цель: использует детали в соответствии с символикой отрицания формы.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки, обозначающие отрицание формы, игрушка зайца, коробка.

Ход игры.

Воспитатель достает из коробки зайчика карточки с перечеркнутыми обозначениями формы и объясняет, что каждая карточка обозначает.

Упражнения на закрепление:

«Покажи фигуру»: - не прямоугольные, не круглые, не треугольные;

- не квадратные, не прямоугольные, не круглые;

- не прямоугольные, не квадратные, не треугольные;

- не треугольные, не круглые, не квадратные.

Дидактическая игра «Отрицание размера»

Цель: называет размер предмета, показывает предмет.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки, обозначающие отрицание размера, игрушка зайца, коробка.

Ход игры.

Воспитатель достает из коробки карточки с перечеркнутыми обозначениями и объясняет, что они обозначают.

Упражнение на закрепление:

«Покажи фигуру»: - квадратную, красную, не маленькую;

- треугольную, желтую, большую;

- прямоугольную, желтую, не большую;

- треугольную, синюю, не маленькую.

Дидактическая игра «Отрицание толщины»

Цель: способен выделять свойства предмета в соответствии с символикой отрицания толщины.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки, обозначающие отрицание толщины, игрушка зайца, коробка.

Ход игры.

Воспитатель достает из коробки зайчика, последние карточки, которые обозначают отрицание толщины. Воспитатель объясняет, что они обозначают.

Упражнение на закрепление:

«Покажи фигуру» - не тонкую;
- не толстую;
- треугольную, желтую, не большую;
- круглую, красную, не толстую и т.д.

Дидактическая игра «Найди клад»

Цель: выявляет в предметах цвет, форму, размер, толщину.

Материал: 16 блоков одного цвета (разной формы, размера и толщины), круги бумажные (клады), карточки – символы.

Ход игры.

Дети – кладоискатели, кружок из бумаги – клад.

Кладоискатели отворачиваются, ведущий под одним из блоков прячет клад. У ведущего карточки – символы, 16 блоков (одного цвета, но разной формы, размера и толщины), кладоискатели называют два свойства той фигуры, под которой спрятан клад, на каждое правильно угаданное свойство, воспитатель выставляет карточку. Угадав два свойства, ребенок забирает клад себе. При повторении игры следует взять блоки другого цвета.

Дидактическая игра «Волшебные камни»

Цель: называет расположение предмета «внутри» и «вне» круга.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, обруч.

Ход игры.

«Ребята, сегодня наши логические блоки превратились в волшебные камни, сейчас мы с ними поиграем».

Все красные треугольные камни положить внутри обруча, а синие круглые вне обруча.

Положить желтые толстые камни вне обруча, а желтые тонкие внутри обруча и т.д.

3. Дидактическая игра «Где, чей гараж»

4. **Цель:** способен классифицировать по общим свойствам.

5. **Материал:** набор логических блоков Дьенеша, таблицы две штуки.

6. Ход игры.

У воспитателя две большие таблицы, на них изображены гаражи для машин. У каждого ребенка блоки (машины). Нужно поставить каждую машину в свой гараж. Знаки на развилке дорог показывают, на какую дорожку должна свернуть машина. Дети по очереди ищут гараж для своих машин. **Дидактическая игра «Угадай-ка»**

Цель: может выявлять, абстрагировать и называть свойства (цвет, форму, размер, толщину) предметов, обозначает словом отсутствие какого – либо конкретного свойства предмета (не красный, не треугольный и т.д.)

Материал: набор логических блоков Дьенеша, игрушка Буратино, карточки – символы.

Ход игры.

В гости пришел Буратино. Буратино прячет блок (подарок) и дает задание угадать сразу два свойства.

Например: какого цвета и формы платок он выбрал для черепахи Тортилы. При отгадывании дети каждый раз обязательно должны называть два свойства подарка. Если же они указывают только одно свойство, Буратино напоминает правило. В случае, когда дети угадывают одно из двух свойств, Буратино подтверждает, что названо, верно, и выставляет соответствующую карточку – символ (квадратный, но не синий; желтый, но не треугольный и т.д.). Тот, кто угадывает, сменяет Буратино – выбирает подарок и указывает, какие два его свойства надо угадать (цвет и форму, форму и размер, размер и толщину и др.). **Дидактическая игра «Где спрятался Джерри?»**

Цель: может логически мыслить, умеет кодировать информацию с помощью знаков – символов и декодировать ее.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки - символы, мышонки Джерри (маленькая плоская фигурка).

Ход игры.

Перед детьми выкладывают 12 – 18 блоков. Дети отворачиваются. Ведущий под одним из блоков прячет мышонка. Дети поворачиваются обратно. 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.

Дидактическая игра «Дорожки»

Цель: может выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам.

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

Ход игры.

На полу по кругу на расстоянии не менее одного метра один от другого расставлены три домика – дома 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. 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). Правила построения дорожек придумывает не только взрослый, но и сами дети.

Дидактическая игра «Два обруча 2»

Цель: умеет разбивать множество по двум совместным свойствам, производит логические операции «не», «и», «или».

Материал: 2 обруча, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Воспитатель кладет на пол два обруча так, что образуется три отдельных области (пересечения). Внутри красного обруча захотели жить все красные фигуры, внутри синего – все круглые.

А в области пересечения двух обручей поселяются фигуры, обладающие:

- двумя общими признаками: цветом (красные) и формой (круглые);
- какие фигуры лежат вне обоих обручей? (все фигуры – не красные и не круглые; синие; желтые; зеленые; треугольные; квадратные).

Дидактическая игра «Кошки – мышки»

Цель: правильно называет свойства фигур, использует эти знания в игре.

Материал: маска кошки, жетоны для мышей и кота (из пособия «Праздник в стране блоков»)

Ход игры.

Дети выбирают жетоны мышей и надевают их через голову, встают в хоровод. Посередине хоровода кот «Васька», рядом с ним «кошачьи» жетоны.

Хоровод движется со словами:

Мыши водят хоровод,
На лежанке дремлет кот.
Тише мыши, не шумите,
Кота Ваську не будите.
Вот проснется Васька кот,
И разгонит хоровод.

На последнем слове, «хоровод» кот быстро надевает один из четырех жетонов и поворачивается вокруг, чтобы все мыши его увидели. Его жетон – информация для мышей, каких именно «мышей» он собирается ловить. После слов «1,2,3,4,5 – начинаю догонять», - кот ловит мышей. Одна из пойманных мышей становится «котом».

Дидактическая игра «Построим дома»

Цель: умеет разбивать множество по трем и четырем свойствам, производит логические операции «не», «и», «или».

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

Ход игры.

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

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

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 – символы.

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); у волка и лисы (круглые, синие, маленькие); у зайца и лисы (большие, синие, не круглые); Какие фигуры не кому 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 или у волка – все желтые, у лисы – все красные, у зайца – все квадратные и т.д.

Если в результате раскладывания блоков некоторые места 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?)

«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?)

«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).

«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.

«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.

«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 свой дом).

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

«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.

«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 присоединении 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.

«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.

«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.

«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.

«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.

«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.

I

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.

«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.).

«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.

«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).