



УТВЕРЖДЕНО  
ЗАВЕДУЮЩИЙ МАДОУ №38 «ТЕРЕМОК»  
М.Ю. ЧАДОВА  
ПРИКАЗ №211-ОД от 09.10.2020 год

***Дополнительная  
общеразвивающая программа  
«Озорная логика»***

Срок реализации программы – 1 год  
Рассчитана на детей 6 – 7 лет

Составитель: педагог  
дополнительного  
образования  
Меньшенина Ирина  
Владимировна

Сысерть  
2020

## Оглавление

1. Пояснительная записка.....	3
1.1. Цель и задачи программы.....	6
2. Содержание общеразвивающей программы.....	7
2.1. Учебный (тематический) план.....	10
2.2. Содержание учебного (тематического) плана.....	11
3. Планируемые результаты освоения программы.....	18
4. Комплекс организационно-педагогических условий.....	21
4.1. Условия реализации программы.....	21
4.2. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы.....	22
5. Список литературы.....	22
Приложение.....	30

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная программа «Озорная логика» разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

– Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ – Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования от 17.10.2013 г. № 1155 (далее – ФГОС дошкольного образования).

– Конституция Российской Федерации и Конвенция ООН о правах ребёнка;

– СанПиН 2.4.1.3049-13 «Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы дошкольных организаций» (утв. постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 15.05.2013 №26);

– Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

– Постановление главного государственного санитарного врача РФ № 16 от 30.06.2020 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4 3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодёжи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)»

### **Направленность дополнительной образовательной программы**

Образовательная программа дополнительного образования детей «Озорная логика» является программой социально-педагогической направленности. Предлагаемая программалогико-математическ

о е развитие, развитие творческих и интеллектуальных способностей детей старшего дошкольного возраста.

### **Актуальность**

Дошкольный возраст – самый благоприятный период для интенсивного развития физических и умственных функций детского организма, в том числе– и для математического развития. Навыки, умения, приобретённые в дошкольный период, служат фундаментом для получения знаний и развития способностей в школе.

Современному обществу нужны люди, обладающие широким запасом знаний, мыслящие конструктивно и оригинально, умеющие находить выход из разных ситуаций. Поэтому уже с детства в ребенке необходимо развивать оригинальность мышления. Кроме того, программы школы сегодня таковы, что ребенок почти с первых дней обучения сталкивается с разнообразными задачами

достаточно высокого уровня сложности. Без хорошей интеллектуальной подготовки первокласснику приходится трудно.

Занятия по развитию логического мышления дошкольников основаны на игре. Игры логического содержания активизируют умственную деятельность, формируют умение планировать свои действия, обдумывать их, искать ответ, проявляя при этом творчество. В процессе игры моделируются логические структуры мышления, создаются благоприятные условия для применения полученных представлений. Овладев логическими операциями, ребенок станет более внимательным, научится ясно и четко мыслить, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы, убедить других в своей правоте.

Математическое развитие ребенка – это не только умение дошкольника считать и решать арифметические задачи, это и развитие способности видеть в окружающем мире отношения, зависимости, оперировать предметами, знаками, символами.

Математическое развитие детей является длительным и весьма трудоемким процессом для дошкольников, так как формирование основных приемов логического познания требует не только высокой активности умственной деятельности, но и обобщенных знаний об общих и существенных признаках предметов и явлений действительности.

**Отличительные особенности программы** Теоретической базой программы является рассмотрение основных

закономерностей развития логического мышления у детей дошкольного возраста. Работы А.В. Запорожца, Л.А. Венгера, П.Я. Гальперина и др. по изучению детских рассуждений, понимания причинно-следственных отношений, образование у них научных понятий позволили определить возраст, начиная с которого возможно и целесообразно успешное формирование у детей первоначальных логических умений. Исследования ученых доказали, что основные логические умения на элементарном уровне формируются у детей, начиная с 5-6 летнего возраста.

Теоретические основы умственного развития детей старшего дошкольного возраста позволили выделить положения, являющиеся основными для работы:

– Положения Ж.Пиаже, П.Гальперина, Л.Венгера о том, что под развитием логического мышления в дошкольном возрасте рассматривается развитие способности к анализу, сравнению, обобщению, классификации, сериации, абстрагированию.

– Положения Д.Эльконина, Л.Венгера, А.Люблинской о том, что в старшем дошкольном возрасте основными формами являются наглядно-действенное и наглядно-образное мышление. В недрах этих форм развиваются мыслительные операции. К концу старшего дошкольного возраста начинается развитие словесно-логического мышления. Дети способны осуществлять умственные операции в практическом плане, а под влиянием обучения - и в умственном.

– Положения Д.Эльконина, О.Дьяченко о ведущей роли игровой деятельности в развитии детей дошкольного возраста.

Образовательная деятельность по программе представляет систему развивающих игр, упражнений, в том числе с использованием электронных дидактических пособий логико-математического содержания, которые формируют устойчивый интерес к математическим знаниям, развивают

внимание, память, логические формы мышления, помогают совершенствовать навыки счета, закрепляют понимание отношений между числами натурального ряда.

В процессе разнообразных действий с логическими блоками Дьеныша (разбиение, выкладывание по определенным правилам, перестроение и др.) дети овладевают различными мыслительными умениями, важными как в плане предметной подготовки, так и с точки зрения общего интеллектуального развития. К их числу относятся умения *анализа,*

*абстрагирования, сравнения, классификации, обобщения, кодирования-декодирования, а также логические операции «не», «и», «или».*

В специально разработанных играх и упражнениях с блоками у дошкольников развиваются элементарные навыки алгоритмической культуры мышления, способность производить действия в уме. С помощью логических блоков дети тренируют внимание, память, восприятие. Наряду с логическими блоками в работе применяются карточки, на которых условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). Использование карточек позволяет развивать у детей способность к замещению и моделированию свойств, умение кодировать и декодировать информацию о них. Эти способности и умения развиваются в процессе выполнения разнообразных предметно-игровых действий.

С помощью цветных палочек Х. Кюизенера развивается активность и самостоятельность в поиске способов действия с материалом, путей решения мыслительных задач. Основные особенности этого дидактического материала – абстрактность, универсальность, высокая эффективность. Палочки Х. Кюизенера в наибольшей мере отвечают монографическому методу обучения числу и счету. Палочки Х. Кюизенера как дидактическое средство в полной

мере соответствуют специфике и особенностям элементарных математических представлений, формируемых у дошкольников, а также их возрастным возможностям, уровню развития детского мышления, в основном наглядно-действенного и наглядно-образного. В мышлении ребенка отражается прежде всего то, что вначале совершается в практических действиях с конкретными предметами. Работа с палочками позволяет перевести практические, внешние действия во внутренний план.

Обучающиеся непосредственно приобщаются к материалу, дающему пищу воображению, затрагивающую не только интеллектуальную, но и эмоциональную сферу ребёнка.

Программа предполагает возможность индивидуального пути саморазвития дошкольников в собственном темпе за счёт выбора заданий, соответствующих уровню подготовки и познавательной мотивации детей.

**Адресат:** Программа рассчитана на детей 6-7 лет, посещающих подготовительную к школе группу дошкольного образовательного учреждения.

В подготовительной к школе группе завершается дошкольный возраст. Его основные достижения связаны с освоением мира вещей как предметов человеческой культуры; освоением форм позитивного общения с людьми; развитием половой идентификации, формированием позиции школьника. У дошкольников продолжает развиваться речь: ее звуковая сторона, грамматический строй, лексика. Развивается связная речь. В высказываниях детей отражаются как расширяющийся словарь, так и характер обобщений, формирующихся в этом возрасте. Дети начинают активно употреблять обобщающие существительные, синонимы, антонимы, прилагательные и т. д.

К концу дошкольного возраста ребенок обладает достаточно высоким уровнем познавательного и личностного развития, что позволяет ему в дальнейшем успешно учиться в школе.

В то же время, у детей продолжает развиваться восприятие, однако они не всегда могут одновременно учитывать несколько различных признаков.

Развивается образное мышление, однако воспроизведение метрических отношений затруднено.

Продолжают развиваться навыки обобщения и рассуждения, но они в значительной степени ограничиваются наглядными признаками ситуации.

Продолжает развиваться внимание дошкольников, оно становится произвольным. В некоторых видах деятельности время произвольного сосредоточения достигает 30 минут.

#### **Режим занятий и объем:**

Используется групповая форма проведения занятия, а также работа с малыми подгруппами. Программа предполагает проведение одного занятия в неделю, во вторую половину дня. Продолжительность занятий 30 минут. Программа рассчитана на 34 занятия в год.

Последовательность занятий и количество часов на каждую тему могут варьироваться в зависимости от интереса детей и результатов наблюдений педагога.

#### **Комплектация групп и продолжительность занятий**

Возраст	Время занятия	Количество обучающихся в группе
6-7 лет	30 минут	15-20 человек

**Сроки освоения:** Срок реализации программы – 1 год.

#### **Формы обучения:**

В процессе реализации программы используются различные формы организации занятий: традиционные, практические, комбинированные. Формы работы с детьми.

- Игра
- Ситуативный разговор
- Беседа
- Рассказ

Интегративная деятельность  
-Проблемная ситуация

### **Виды занятий:**

Беседа, устное изложение, диалог, рассказ, упражнения, выполнение работ на заданную тему, по инструкции, моделирование, опыты, эксперименты, презентации, показ мультимедийных материалов, проектная деятельность, дидактические игры, развивающие игры, ребусы, лабиринты, логические задачи, игры на развитие внимания, памяти, блоки Дьенеша, Палочки Кьюзенера, игры-конкурсы, соревнования.

### **Форма подведения результатов:**

Беседа, игра, практические занятия

### **1.1. Цель и задачи программы**

**Цель:** развитие логического мышления, творческих и интеллектуальных способностей детей старшего дошкольного возраста, их социализации и личностное развитие, формирование компетенций, обеспечивающих преемственность между первой (дошкольной) и второй ступенью образования (начальной школой)

#### **Задачи:**

##### **Обучающие**

- Формировать умения сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать, абстрагировать, кодировать и декодировать информацию;
- Формировать представления о множестве чисел, величине, форме, пространстве, времени и их взаимозависимостях;
- Закреплять умения и навыки в счете, вычислении, измерении

##### **Развивающие**

- Развивать любознательность, самостоятельность, сообразительность, стремление к поиску нестандартных решений задач;
- Развивать психические процессы: зрительное восприятие, произвольное внимание, память, мыслительные операции (анализ, синтез)
- Развивать речь, умение обосновывать суждения, строить простейшие умозаключения
- Развивать творческое воображение
- Развивать мелкую моторику рук
- **Воспитательные**
- Воспитывать морально – волевые качества личности: ответственность, организованность, эмоционально-положительное отношение к сверстникам
- Воспитывать интерес к развивающим играм

## 2. Содержание общеразвивающей программы

### 2.1. Учебный (тематический) план

Программа рассчитана на 34 занятия в год. Занятие проводится 1 раз в неделю.  
Длительность занятия – 30 минут

№	Название раздела, тема	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Вводное занятие (знакомство)	1	1	0	
1	Волшебные блоки	16	3	13	Самоконтроль Проверь друга
1.1.	Выявление свойств и абстрагирование	4	1	3	
1.2.	Классификация, обобщение свойств	1	0	1	
1.3.	Логические действия и операции	11	2	9	
2	Цветные палочки Кюизенера	16	4	15	Наблюдение за работой в выполнении задания: Рисуем по клеточкам
2.1.	Конструирование	3	1	2	
2.2.	Сравнение, анализ, величина	1	0	1	
2.3.	Логические связи. Количество и счет	5	1	4	Игра: Повтори
2.4.	Моделирование Время	2	0	2	
2.5.	Решение логических задач	6	2	4	Игра: Реши задачу правильно
	Итоговое занятие	1	0	1	Большая логическая игра
	Итого	34	7	27	

## 2.2. Содержание учебного (тематического) плана

Вводное занятие – знакомство

**Теория:** Ознакомительное занятие, представление чем будут заниматься дети. Представление конструкторов «Блоки Дъеньша», «Палочки Кюизенера»

**Практика:** не предусмотрена

### 1. Волшебные блоки

#### 1.1. Выявление свойств и абстрагирование

**Теория:** История конструктора «Блоки Дъенеша». Знакомство с конструктором, виды кубиков. Знакомство со схемами.

**Практика:** Дидактические игры «Что изменилось», «Продолжи ряд», «Цепочка», «Второй ряд». Сюжетно-ролевые игры «Магазин», «Встречаем гостей». Решение проблемных ситуаций. Работа с предложенными схемами.

#### 1.2. Классификация, обобщение свойств

**Теория:** не предусмотрено

**Практика:** Решение проблемной ситуации «Помоги каждой фигуре попасть в свой домик, ориентируясь на знаки-указатели. Дидактическая игра «Заселим домики»

#### 1.3. Логические действия и операции.

**Теория:** Раскрытие умений кодировать информацию с помощью знаков-символов и декодировать ее. Развитие логического мышления, умений рассуждать.

**Практика:** Решение проблемных ситуаций «Помоги фигуркам выбраться из чащи леса», «Помоги каждой фигуре попасть в свой домик, ориентируясь на знаки-указатели». Дидактические игры «Сократи слово», «Раздели блоки – 1,2,3», «Логический поезд», «Мозаика цифр», «Архитектор». Игровые упражнения «Найди пару», «Пошли письмо».

### 2. Цветные палочки

#### 2.1. Конструирование

**Теория:** Знакомство с конструктором «Палочки Кюизенера». Анализ способностей к конструированию. Чтение сказки «Сказочный город»

**Практика:** Дидактические игры «Выложи из палочек» (по контуру), «Сказочный город», «Чет – нечет», «Для вас, девочки..., мальчики». Работа со схемами: «Продолжи узор». Подвижная игра «Найди свой домик»

#### 2.2. Сравнение, анализ, величина

**Теория:** не предусмотрено

**Практика:** Логическая задача «Угадайте, кто выше (ниже) ростом». «Петя выше Саши, а Саша выше Коли. Кто самого низкого роста? А самого высокого?» Дидактическая игра «Стулья для семьи»

#### 2.3. Логические связи. Количество и счет.

**Теория:** Распределение логических связей времени, обучение детей закономерностям и логическим связям

**Практика:** Дидактические игры «Числовой коврик», «Друг за другом», «Узнай длину ленты». Решение логических задач. Игровые упражнения «Назови соседей», «Узнай длину ленты»

#### 2.4. Моделирование. Время

**Теория:** Знакомство с временем. Знакомство с моделированием. История моделирования

**Практика:** Дидактические игры «Часы», «Время». Практическое задание «Моделируем время», «Повтори и объясни»

#### 2.5. Решение логических задач

**Теория:** Знакомство с временем. Знакомство с моделированием. История моделирования

**Практика:** Дидактические игры «Разноцветные дорожки», «Покажи, как растут числа», «Числовые коврики». Игровые упражнения «Посчитай-ка», «Встань там, где я скажу!»

Заключительное занятие – большая логическая игра, как форма аттестации умений детей

**Теория:** не предусмотрено

**Практика:** игровая ситуация «Путешествие» Схемы: «Мост», «Корабль», «Багаж»

### **3. Планируемые результаты освоения программы**

#### **Метапредметные результаты:**

- Научатся работать по правилу, образцу, схеме
- Сформируются умения кодировать и декодировать информацию;
- Научатся решать логические задачи
- Научатся моделировать, давать характеристику с помощью наглядных моделей.
- Научатся конструировать по схеме
- Научатся планировать действия
- Научатся классифицировать геометрические фигуры по заданным признакам: цвет, форма, величина.

#### **Личностные результаты:**

- Определять и высказывать под руководством;
- В предложенных ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, как поступить (при поддержке учителя);
- При поддержке окружающих давать оценку своим поступкам и поступкам других людей;
- Выражать свои эмоции, соблюдая этические нормы;
- Высказывать свое отношение к героям литературных произведений, их поступкам;
- Сформированность положительной мотивации к учебной деятельности.

#### **Предметные результаты:**

- Научатся моделировать, конструировать, группировать по цвету и величине;
- Научатся выделять в геометрических фигурах одновременно три - четыре признака цвета, формы и величин
- Проявится интерес к исследовательской деятельности, экспериментированию
- Научатся слушать взрослого и выполнять его инструкции; договариваться и согласовывать свои действия со сверстником; контролировать свои действия и действия партнёра, исправлять свои и его ошибки
- Проявится интерес к организации знакомых игр с небольшой группой детей.

## **4. Комплекс организационно-педагогических условий**

### **4.1. Условия реализации программы**

#### **Материально-техническое обеспечение**

Помещение для занятий с детьми, парты, стулья по количеству обучающихся в группе, мольберт

**Технические средства обучения:** Музыкальный центр, интерактивное оборудование, персональный компьютер

#### **Информационно-образовательные ресурсы** Электронные ресурсы:

«Развивающие игры для детей» «Развивающие игры и занятия с палочками Кьюзенера» В. П. Новикова, Л. И. Тихонова [MirKnig.com](http://MirKnig.com)

Альбомы заданий. Блоки Дьенеша. Палочки Кьюзенера

Блоки Дьенеша- методическое пособие для воспитателей детского сада  
[http:// www.doshvozrast.ru](http://www.doshvozrast.ru)

#### **Кадровое обеспечение:**

Занятия ведет педагог дополнительного образования: Воспитатель первой квалификационной категории Меньшенина И.В.

Образование: средне-специальное педагогическое Педагогический стаж работы: 33 года

#### **Методические материалы:**

Таблицы, карточки, схемы, игрушки-персонажи, обручи, веревочки Геометрическая мозаика. Счётные палочки.

Дидактические пособия: Наборы «Блоки Дьенеша», Наборы «Палочки Кьюзенера». Дидактические и развивающие игры. Книги "Давайте поиграем"(под редакцией А.А. Столяра. - М., 1991, 1996), а также "Логика и математика для дошкольников" (под редакцией З.А. Михайловой - СПб, 1996, 2000)

## 4.2. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Результативность образовательной программы «Озорная логика» оценивается в результате проведения педагогической диагностики уровня развития логического мышления, познавательных процессов и мыслительных операций.

Оцениваются

- мыслительные умения сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать, абстрагировать, кодировать и декодировать информацию
- психические процессы: зрительное восприятие, произвольное внимание
- проявления любознательности, самостоятельности, сообразительности; стремление к поиску нестандартных решений
- умение обосновывать суждения, строить простейшие умозаключения

Критерии оценки усвоения программы:

**Высокий уровень:** Ребенок владеет основными логическими операциями. Умеет мысленно устанавливать сходства и различия предметов по существенным признакам. Способен объединять и распределять предметы по группам. Свободно оперирует обобщающими понятиями. Умеет мысленно делить целое на части и из частей формировать целое, устанавливая между ними связь. Ребенок находит закономерности в явлениях, умеет их описывать. Может при помощи суждений делать умозаключения. Способен ориентироваться в пространстве и на листе бумаги. У ребенка достаточно большой словарный запас, широкий спектр бытовых знаний. Он наблюдателен, внимателен, усидчив, заинтересован в результатах своей работы. Владеет навыками сотрудничества, умеет работать в паре и микро-группе.

**Средний уровень:** Ребенок владеет такими логическими операциями, как сравнение, обобщение, классификация, систематизация. Умеет мысленно устанавливать сходства и различия предметов, но не всегда видит все их существенные признаки. Умеет объединять предметы в группы, но испытывает трудности в самостоятельном распределении их по группам, т.к. не всегда оперирует обобщающими понятиями. Деление целого на части и наоборот вызывает затруднения, но с помощью взрослого справляется с заданиями. Ребенок не всегда видит закономерности в явлениях, но способен составить описательный рассказ о них. Затрудняется самостоятельно делать умозаключения. Ребенок имеет достаточный словарный запас. Способен ориентироваться в пространстве и на листе бумаги. Ребенок чаще всего внимателен, наблюдателен, но не усидчив. Умеет работать в паре, но испытывает трудности при работе в микро-группах.

*Мониторинг проводится* два раза в год (сентябрь, май).

Отслеживание уровня развития детей проводится в форме игровых занятий. Итоговое занятие. Диагностика

Данная диагностика носит рекомендательный характер, позволяет оценить общий уровень развития познавательных процессов дошкольников.

Все результаты заносятся в сводную таблицу в начале и в конце года. Сравнение первоначальных и итоговых результатов позволяет оценить уровень усвоения программного материала на каждом этапе реализации программы.

Для проведения диагностики уровня логического мышления используются следующие методики:

### **Методика 1**

Цель: Диагностика развития элементов логического и образного мышления, способности к анализу и синтезу, а также особенностей, внимания и восприятия цвета, формы и величины.

Ребенку дают лист с изображением шести пар варежек, разбросанных в случайном порядке, и предлагают подобрать пару к каждой в варежке. Количество сравниваемых признаков – 4 (цвет, расположение и размеры элементов узора, положение большого пальца).

Инструкция: "Посмотри, как ребята перепутали свои варежки. Помоги им разобраться и найти все пары варежек". Оценка выполнения

- не может подобрать ни одной пары – 0 баллов;
- правильно подобрал одну пару – 1 балл;
- правильно подобрал две пары – 2 балла;
- правильно подобрал 3-6 пар – 3 балла.

Если ребенок не выполняет задание, можно предположить, что у него недостаточно развито либо логическое или образное мышление, либо произвольное внимание. В этом случае необходимо провести экспресс-диагностику, предложив ребенку простое задание на внимание (сравнение двух несложных картинок на поиск различий). Результаты этой пробы оцениваются качественно (баллы не подсчитываются) и имеют вспомогательное значение. Вне зависимости от результатов выполнения ребенком задания на внимание переходят к следующей методике, направленной на диагностику развития логического мышления.

### **Методика 2**

Цель: Диагностика развития элементов логического мышления (методика "свободная классификация")

Ребенку предъявляют 16 карточек с изображением людей, вещей, животных и растений и просят его самостоятельно разложить их по группам. Основание для классификации не задается, ребенок должен выбрать его сам. При подборе экспериментального материала необходимо исходить из того, что предложенные ребенку карточки не должны иметь других оснований для классификации, кроме указанных выше.

Инструкция: "Попробуй разложить эти карточки по 4 группам (кучкам) так, чтобы каждую группу (кучку) можно было назвать одним словом".

Если ребенок испытывает затруднения или не справляется с заданием, ему оказывают помощь: не поясняя словами, раскладывают перед ним первые 4

карточки по одной из каждой группы и предлагают так же разложить все остальные. Если такая подсказка не навела ребенка на мысль о том, каким должно быть основание для классификации, необходимо назвать это основание и снова предложить ребенку разложить карточки по уже указанным группам. Оценка выполнения:

- невыполнение задания после всех видов помощи – 0 баллов;
- выполнение после словесного указания оснований для классификации – 1 балл;
- выполнение после показа первых 4 карточек без словесного пояснения – 2 балла;
- выполнение по основной инструкции – 3 балла.

Высокие результаты по обоим заданиям (в сумме составляют от 4 до 6 баллов) свидетельствуют о хорошем развитии логического и образного мышления, произвольного внимания и восприятия цвета, формы, величины. Суммарная оценка, равная 2 баллам, считается положительной, но скорее является показателем "зоны ближайшего развития" ребенка;

– если ребенок не справился с заданием № 1, но выполнил контрольное задание на внимание и задание № 2 (свободная классификация), можно предположить слабость образного мышления, что нередко является следствием неправильной подготовки к школе, форсированного, излишне раннего обучения чтению, письму, счету в ущерб специфическим дошкольным видам детской деятельности;

– если ребенок не справился с обоими заданиями, то можно предположить, что развитие его мышления не соответствует уровню, необходимому для успешного обучения в школе.

#### **Оценка выполнения диагностических заданий с блоками Дьенеша:**

1 балл – ребенок не может выполнить все параметры задания, помощь взрослого не принимает,

2 балла – ребенок с помощью взрослого выполняет некоторые параметры задания,

3 балла – ребенок выполняет все параметры задания с частичной помощью взрослого,

4 балла – ребенок выполняет самостоятельно и с частичной помощью взрослого все параметры задания,

5 баллов – ребенок выполняет все параметры задания самостоятельно.

Таблицы педагогической диагностики заполняются дважды в год (сентябрь, май)

## Список литературы

1. Бортникова Е., Рабочие тетради с заданиями: Развиваем внимание и логическое мышление; Знакомимся с геометрией; Учимся решать задачи; Учимся писать цифры; Учимся сравнивать; Складываем и вычитаем; Изучаем состав числа/ Бортникова Е. Изд. Литур.; 2017 г
2. Сыропятова Г.А., Графические диктанты (от бдо10) . Литур.; 2017 г
3. Л.Д. Комарова " Как работать с палочками Кюизенера", 2008г. Комарова, Л.Д. Как работать с палочками Кюизенера? Игры и упражнения по обучению математике детей 5 – 7 лет/ сост. Л.Д.Комарова - М: Изд. Гном и Д, 2012
4. Михайлова, Л.З., Иоффэ Э.Н. Математика от трех до шести /Сост. З.А. Михайлова, Э.Н. Иоффе. – Изд. Детство - Пресс, 2006.
5. Носова, Е.А., Непомнящая, Р.Л. Логика и математика для дошкольников/ сост. Е.А. Носова, Р.Л. Непомнящая. Библиотека программы Детство - СПб Детство – Пресс, 2002.
6. Новикова, В.П., Тихонова, Л.И. Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера Для работы с детьми 3–7 лет / сост. В.П. Новикова, Л.И. Тихонова - М: Мозаика -Синтез, 2011.
7. «Логические задачки» О.А. Реуцкая. изд. «Феникс» Ростов-на-Дону 2012г.
8. «Развиваем логику» Александр Лекомцев, изд. «Феникс» Ростов-на-Дону 2014г.
9. «Математическое развитие детей 4-7 лет» Л.В. Колесникова, изд. «Учитель» Волгоград 2014г.
10. «Развивающие игры для детей дошкольного возраста» Ю.В. Щербакова, С.Г. Зубанова Москва ООО «Глобус»
11. «Большая книга заданий и упражнений для детей» изд. ЗАО «ОЛМА МЕДИА ГРУПП» Москва 2011г.
12. Дидактический альбом «На золотом крыльце...». Авт.-сост. Б.Б.Финкельштейн.- СП-б.: «КОРВЕТ».
13. Дидактический альбом «Давайте вместе поиграем» Возраст: 3-7 лет. Производитель: ООО "Корвет" СПб

### Игры с блоками Дьенеша

#### Подготовительная к школе группа (6-7 лет)

##### «Магазин»

**Задачи:** Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства, умения рассуждать, аргументировать свой выбор.

**Материал:** Товар (карточки с изображением предметов) Логические фигуры. **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.)

##### «Чудесный мешочек»

**Задачи:** Закреплять знания детей о геометрических фигурах, умение предметы угадать на ощупь. **Материал:** Мешочек, набор блоков Дьенеша.

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

##### «Чудесный мешочек» -2

**Задачи:** Закреплять знания детей о геометрических фигурах, их величине и толщине, умение предметы угадать на ощупь. **Материал:** Мешочек, набор блоков Дьенеша.

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

##### «Что изменилось»

**Задачи:** Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине -Развивать мышление. **Материал:** Набор блоков Дьенеша.

**Ход игры:** Перед ребенком на стол выкладывается несколько фигур, которые нужно запомнить, а потом одна из фигур исчезает или заменяется на новую, или две фигуры меняются местами. Ребенок должен заметить изменения.

##### «Продолжи ряд»

**Задачи:** Развивать мышление. Закреплять знания детей о геометрических фигурах, цвете, величине, толщине. **Материал:** Набор блоков Дьенеша

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

##### Дидактическая игра «Второй ряд»

**Задачи:** Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур, находить фигуру, отличную по одному признаку. **Материал:** Набор логических блоков Дьенеша.

**Ход игры:** Выложить в ряд 5-6 любых фигур. Построить под ними второй ряд, но так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы (цвета,

размера); такой же формы, но другого цвета (размера); другая по цвету и размеру; не такая по форме, размеру, цвету.

#### «Угощение для медвежат»

##### 1 вариант

**Задачи:** Развитие умения сравнивать предметы по одному - четырем свойствам понимание слов: «разные», «одинаковые» **Материал:** 9 изображений медвежат, блоки Дьенеша.

**Ход игры:** В гости к детям пришли медвежата. Чем же будем гостей угощать? Наши медвежата - сладкоежки и очень любят печенье, причем разного цвета, разной формы. Давайте угостим медвежат. Печенье в левой и правой лапах должны отличаться только формой (цветом, величиной, толщиной). Если в левой лапе у медвежонка круглое «печенье», в правой может быть или квадратное, или прямоугольное, или треугольное (не круглое). Во всех вариантах ребенок выбирает любой блок «печенье» в одну лапу, а во вторую подбирает по правилу, предложенному воспитателем.

#### «Угощение для медвежат 2 »

##### 2 вариант

**Задачи:** Развитие умения сравнивать предметы по одному - четырем свойствам понимание слов: «разные», «одинаковые». Развивать умение читать кодовое обозначение блоков. **Материал:** 9 изображений медвежат, блоки Дьенеша.

**Ход игры:** Вариант игры 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 и т.д.

#### Дидактическая игра «Найди клад»

**Задачи:** Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Развивать мышление. **Материал:** Набор блоков Дьенеша.

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

#### «Помоги фигуркам выбраться из леса»

**Цель.** Развитие логического мышления, умения рассуждать. **Материал.** Логические фигуры, или блоки, таблицы. **Содержание** 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 Дети помогают выбраться из леса фигурам или блокам или же только блокам

#### «Где спрятался Джерри?»

**Цель.** Развитие логического мышления, умения кодировать информацию о свойствах предметов с помощью знаков-символов и декодировать ее. **Материал.** Логические блоки, карточки с обозначением свойств, мышонок Джерри (маленькая плоская фигурка).

**Содержание** 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 обозначать 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.

## **«Угадай фигуру»**

**Цель.** Развитие логического мышления, умений кодировать и декодировать информацию о свойствах. **Материал.** Логические фигуры и два набора карточек-свойств с перечеркнутыми знаками на каждую пару детей. **Содержание:** 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).

## **«Сократи слово»**

**Цель.** Развитие логического мышления, умения строго выполнять правила при выполнении действий, внимания. **Материал.** Логические блоки (фигуры), таблица 22.

**Содержание** 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 два кружочка, то их надо убрать; применять правило столько раз, сколько возможно; затем перейти к правилу 3.

Правило 3. Если в слове рядом два 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.

### «Построй дом»

**Цель.** Развитие логического мышления, внимания. **Материал.** Набор логических фигур в мешочке, 4 карточки-домика прямоугольники по размеру клеток на карточке (40 штук).

**Содержание.** В игре принимают участие пять человек: ведущий и строители. У ведущего мешочек с фигурами. У каждого строителя карточка-домик и прямоугольники-«кирпичи». Задача строителей — построить свой дом.

Ведущий по очереди вынимает из мешочка фигуры, называет их форму. Тот, кто находит соответствующее обозначение на карточке, закрывает его прямоугольником-«кирпичиком». Тот, кто первым правильно закроет все знаки на своей карточке (построит свой дом), становится ведущим.

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

### «Раздели блоки-1»

**Цель.** Развитие умений разбивать множество по одному свойству на два подмножества, производить логическую операцию «не». **Материал.** Логические блоки, две игрушки (Буратино, Незнайка). **Содержание.** На полу или на столе на расстоянии метра друг от друга расположены игрушки — Буратино и Незнайка. Они собрались строить для себя дома из блоков, но поссорились из-за того, что не могут разделить блоки между собой. Взрослый предлагает детям помирить Буратино и Незнайку и помочь им разделить блоки так, чтобы у Незнайки оказались все красные. После выполнения задания дети рассказывают, какие блоки у Незнайки (все красные) и какие у Буратино (все не красные). Если дети при характеристике блоков Буратино начинают называть несколько свойств (желтые и синие), взрослый говорит, что нужно ответить одним словом. Если же и после этого дети отвечают неверно («другие», «не такие» и т.д.), он еще раз обращает их внимание на блоки Незнайки («все красные»); спрашивает, есть ли хотя бы один красный блок у Буратино, и здесь же предлагает назвать, какие все блоки у Буратино в отличие от тех, которые у Незнайки. Если дети и в этом случае не находят нужную форму ответа, подсказывает ее. При повторении упражнения меняется свойство, по которому дети разбивают блоки: разделить блоки так, чтобы у Буратино оказались все треугольные, или так, чтобы у Незнайки были все желтые, или же так, чтобы к Незнайке попали все прямоугольные, и т.д. Сначала правила разделения блоков предлагает взрослый, а затем

— дети. Упражнение можно организовывать с использованием обруча. Взрослый наделяет обручи и блоки образами, предлагает различные сюжеты, например такой.

### «Раздели блоки-2»

**Цель.** Развитие умений разбивать множество по двум совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или». **Материал.** Логические блоки, две игрушки — Винни-Пух и Пятачок. **Содержание.** Перед детьми Винни-Пух и Пятачок. Они в гостях у умного Кролика. Кролик предложил им конфеты (конфеты — блоки), но

сказал, что они смогут взять их лишь тогда, когда разделят между собой так, чтобы у Винни-Пуха оказались все желтые, а у Пятачка — все прямоугольные. Взрослый предлагает детям помочь Винни-Пуху и Пятачку решить эту задачу. Сначала он уточняет, запомнили ли дети условие задачи (чтобы не забыли его, можно рядом с игрушками поместить карточки с обозначением указанных свойств). Затем помогает определить, куда класть конфеты, которые подходят и Винни-Пуху и Пятачку (в коробку, расположенную между ними), а также конфеты, которые никому не подходят (например, в ведерко, стоящее в стороне от игрушек). Дети решают задачу. Если решение неверное (место для общих блоков — коробка — остается пустым), взрослый помогает детям самим найти и исправить ошибки. Для этого сначала предлагает проверить, все ли желтые блоки попали к Винни-Пуху, потом — все ли прямоугольные у Пятачка. Дети быстро находят «ошибочные» блоки и начинают перекладывать их от Винни-Пуха к Пятачку и обратно. Однако после нескольких перемещений они приходят к выводу, что и первое и второе решения неверны, и сами делают заключение, что если блок одновременно и прямоугольный и желтый, то он подходит и Винни-Пуху и Пятачку, а его место — в коробке. После практического решения задачи дети называют, какие конфеты у Винни-Пуха (желтые не прямоугольные), у Пятачка (прямоугольные не желтые), какие ни к кому не попали (не желтые не прямоугольные) и какие оказались общими (желтые прямоугольные). Если дети указывают в ответах одно из двух заданных свойств, взрослый обращает их внимание на блоки, лежащие в другом месте, которые имеют такое же свойство, просит назвать их так, чтобы нельзя было спутать ни с какими другими. С целью развития умения производить логические операции «не», «и», «или» детям предлагается рассказать, каким должен быть блок, чтобы попасть сразу и к Винни-Пуху и к Пятачку (желтым прямоугольным); к одному из них (желтым или прямоугольным); ни к одному из них (не желтым и не прямоугольным). Упражнение повторяется. Сначала правила разбиения блоков называет взрослый, затем — сами дети. При каждом повторном упражнении меняются свойства — основания разбиения блоков. Например, разделить конфеты так, чтобы у Винни-Пуха оказались все круглые, у Пятачка — все желтые, или у Винни-Пуха — все треугольные, у Пятачка — все синие, или у Винни-Пуха — все синие, у Пятачка — все квадратные и т. д. Можно предложить детям задачи и с такими условиями: разделить блоки так, чтобы у Винни-Пуха оказались все красные, у Пятачка — все синие, или у Винни-Пуха — все квадратные, у Пятачка — все круглые, или у Винни-Пуха — все большие, у Пятачка — все маленькие. Дальнейшие упражнения можно проводить как «игры с двумя обручами». На полу два разноцветных пересекающихся обруча: Сначала дети выясняют, сколько получилось мест (четыре); прыгают на любое из них и говорят, где оно находится: 1-е — внутри обоих обручей, 2-е — внутри красного, но вне синего, 3-е — внутри синего, но вне красного, 4-е — вне обоих обручей. Затем взрослый наделяет обручи и блоки образами и предлагает игровые задачи. Правила разбиения блоков формулируют сами дети. Например, обручи — цветочные клумбы, блоки — цветы. Клумбы нужно засадить цветами. А как, предлагают дети. Дети раскладывают блоки, проверяют, все ли блоки на своих местах, и называют эти места.

### «Раздели блоки-3»

**Цель.** Развитие умений разбивать множества по трем совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или», доказательности мышления.  
**Материал.** Логические блоки, три игрушки (волк, заяц, лиса). **Содержание.** 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.

### «Логический поезд»

**Задачи** Развивать способности к логическим действиям и операциям. Развивать умение декодировать (расшифровывать) информацию, изображенную на карточке. Развивать умение видоизменять свойства предметов в соответствии со схемой, изображенной на карточке. Развивать умение действовать последовательно, в строгом соответствии с правилами. **Материал:** Три паровоза разного цвета (синий, желтый, красный), на каждом поезде его номер: 1234, 4568, 9 10 11 12, 4 вагона, карточки с изображением отношений между числами, блоки

**Ход игры:** Педагог раскладывает поезда, вагончики, над каждым вагончиком кладут карточку с символом изменения свойств (карточка выбирается произвольно), также раскладываются карточки с числовыми соотношениями.

1. Распределение детей по командам. Каждый ребенок берет карточку с числовыми соотношениями, находит число, обозначенное в поезде и т. д. Так все дети распределяются по поездам.

2. Перевозка груза. Поезда грузовые. Свой груз надо провезти по всем вагонам в соответствии с правилами изменения свойств. Дети смотрят на карточки, которые разложены над вагонами и меняют блоки передвигая их из одного вагона в другой. Груз (блок), с которого дети начинают путешествие кладут слева от поезда, а тот которым

заканчивается путешествие - справа от поезда. Затем берется следующий груз и путешествие продолжается. Выигрывает команда, подготовившая к перевозке большее количество грузов.

### «Мозаика цифр»

**Задачи:** Развивать умение декодировать информацию, изображенную на карточке, выбирать блоки по заданным свойствам. Закрепить навыки вычислительной деятельности. Учить выбирать блоки по заданным свойствам

**Материал:** 48 карточек с изображением символов и примеров, 12 числовых карточек, 15 предметных карточек, блоки

**Ход игры:** Дети распределяют между собой карточки с изображением символов и примеров. Каждый ребенок решает пример на карточке, расшифровывает ее и берет блок, соответствующий шифру и находит место для него на изображении предметов. Если все блоки выбраны верно, будут заполнены все 15 изображений предметов.

### «Архитекторы»

**Материал:** Алгоритмы №№ 1,2 Блоки Дьенеша. Описание игры: Детям предлагается разработать проект детской площадки

- выбрать необходимый строительный материал
- построить объекты детской площадки

Выбор строительного материала в строгом соответствии с правилами (по алгоритму №1 или по алгоритму № 2). Как выбрать строительный материал"? Давайте вместе сделаем это, пользуясь алгоритмом № 1. Берем любой блок. Пусть это будет, например, синий большой толстый треугольный блок. Слово "начало" подсказывает нам откуда начинать путь (движение по блок схеме). В ромбе вопрос: "красный наш блок?" - Нет. Двигаемся вправо. Во втором ромбе вопрос: "круглый наш блок?" - Нет - и попадаем на конец блок-схемы. Наш блок может быть использован при строительстве. Возьмем красный большой тонкий круглый блок. На вопрос "красный?" Отвечаем "да" и двигаемся влево. По правилу красный цвет меняем на синий и уже с синим блоком возвращаемся к началу. На вопрос "красный?" Отвечаем "нет" и двигаемся вправо. На вопрос "круглый?" Отвечаем "да" и затем изменим круглую форму на квадратную. Таким образом к концу наш блок будет синим квадратным большим тонким. Таким образом весь наш строительный материал будет, т. е. не красным и не круглым (размер и толщина роли не играют). Можно приступить к строительству. Приветствуются самые смелые проекты.

## Игры с палочками Кюизенера

### Подготовительная к школе группа (6 – 7 лет)

#### «Продолжи узор»

**Задачи:** Развивать умение видеть закономерность и выкладывать палочки в соответствии со схемой. Развивать воображение. **Материал:** Цветные счетные палочки, схемы узоров(№ 34 пособие «На золотом крыльце сидели»). **Описание:** Дети выкладывают узоры в соответствии со схемами. Затем придумывают свои узоры.

#### «Для вас, девочки.... Для вас, мальчики....»

**Задачи:** Развивать умение самостоятельно выкладывать изображение, пользуясь схемой, придумывать сюжет и составлять рассказы. **Материал:** Цветные счетные палочки, схемы (№ 39 - 42 пособие «На золотом крыльце сидели»)

**Описание:** Дети, используя схемы, выкладывают изображения. Затем, самостоятельно дополняют их. Дети могут выполнять коллективные работы, объединяясь парами или группами.

#### «Сказочный город»

**Задачи:** Продолжать учить работать со схемой. Создавать сюжетные работы, придумывать собственные сюжеты. Развивать воображение.

**Описание:** Воспитатель читает сказку « Сказочный город» (схемы № 43 – 44, пособие «На золотом крыльце сидели») и предлагает выложить ее сюжет

#### «Стулья для семьи»

**Цель.** Учить сравнивать предметы по величине; обозначать словами результат сравнения (выше – ниже, шире – уже, больше – меньше). Закреплять умение различать порядковый и количественный счет, правильно отвечать на вопросы: сколько, который по счету; составлять числа из единиц (один, еще один, еще один). **Материал.** Цветные счетные палочки; карточка. **Описание** Педагог предлагает детям сделать из четырех желтых палочек стул, рядом сделать большой стул. После того как дети выполняют задание, предлагает сделать стульчик для маленького ребенка (рис. 5, цв. вкл.).

#### Вопросы

- Сколько стульев в ряду?
- Который стул выше всех?
- Который стул ниже всех?
- У какого стула самая высокая спинка?
- У какого стула самая низкая спинка?
- Кто из членов семьи мог бы сидеть на самом большом стуле? На самом широком? На самом маленьком?

**Работа парами: Задание:** «Сравните стулья, которые вы сделали. Расскажите друг другу о том, какие у вас стулья». Например: «Мой стул состоит из четырех палочек желтого цвета. Палочки одной длины», «Мой стул состоит из трех палочек. Спинка длинная, а сиденье короткое. На нем может сидеть самый маленький ребенок».

#### «Чёт-Нечёт»

**Задачи:** Продолжать увеличивать и уменьшать числа в пределах 10 на единицу; учить называть «соседей данного числа»; познакомить с четными и нечетными числами, устанавливать логические связи. **Описание:** На одних столах лежат «четные палочки», на других - «нечётные». Предлагается построить из палочек лесенки равной высоты так,

чтобы разница между ступеньками была одинаковой. Появляются 2 разные лесенки; с помощью розовой палочки определяется разница между смежными ступеньками. Обе лесенки читаются в числах.

#### «Кто в домике живёт?»

**Задачи:** Учить составлять число из 2 меньших чисел.

**Описание:** «В город чисел приехал клоун, он хочет пригласить жителей города на представление. Но некоторые из них ушли из домиков». Педагог просит помочь клоуну найти этих жителей и рассадить по этажам.

#### «Числовой коврик»

**Описание:** Взрослый выкладывает числовой ряд в пределах 7 из белых палочек, приставленных близко друг к другу, и предлагает ребятам подобрать две палочки, чтобы составить это число. Выставляя свои варианты палочек, каждый из играющих проговаривает, из каких чисел он составил данное число. Например: «Два и пять, а вместе семь». После того как будут выложены все варианты состава числа 7, взрослый предлагает детям выложить последовательно все варианты. Эту игру можно провести, выкладывая коврик из палочек двух цветов, составляя числа в пределах 10.

#### «Чудесный мешочек»

**Описание:** На столе лежит мешочек с палочками разной длины в пределах 10 и цифры от 1 до 10. Ведущий (взрослый или ребенок) достает из мешка любую палочку и показывает ее, не называя числового значения. Второй игрок выбирает цифру, соответствующую значению палочки, и называет ее. Игра повторяется несколько раз со сменой ведущего.

**Вариант игры** На столе лежит набор палочек. Ведущий достает из мешка и показывает палочку, а партнер по игре составляет из двух палочек это число (из двух меньших чисел) и прочитывает, как оно составлено. Затем игроки меняются ролями.

#### «Покажи, как растут числа»

**Задачи:** Продолжать учить детей увеличивать, уменьшать числа в пределах 10 на 1, учить называть соседей числа, учить сравнивать смежные числа, Учить устанавливать логические связи и закономерности, развивать зрительный глазомер, учить понимать поставленную задачу, решать её самостоятельно, формировать навык самоконтроля.

**Описание:** -Перед каждой своей числовой карточкой ребёнок должен положить палочку, выражающую число. Выкладывать карточки с цифрами в возрастающем порядке и назвать их. Затем предлагается взять карточки с числами и построить их от меньшего числа к большему. (Такое же задание выполняется с палочками

Кюизенера.) Дети строят числовую лесенку из палочек по принципу «чем выше ступенька, чем больше число». Дети могут записать числа в порядке возрастания(1,2,3,4,5...),или убывания(7,6,5,4,3...),выделить отношения между числами  $1 < 2 < 3 < 4 < 5 < 6$ ,  $7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2$

-Назвать числа не больше 8,но не меньше 4,

-Назвать число, которое стоит рядом с числом 3, но не 2,

-Назвать число, которое стоит между 5 и 8, но не 6.

-Назвать числа, которые стоят до числа 10, но после 5.

-Назвать числа до 9, которые стоят после 5.

-Какие палочки ты будешь использовать, чтобы ответить на вопросы: Сколько тебе лет? Сколько пальцев на 2 руках, ногах? Сколько ног у курицы? Сколько ног у 2 куриц, кошек? Сколько дней в неделю? Сколько вершин у квадрата, треугольника? Сколько карандашей разного цвета нужно брать, чтобы нарисовать радугу?

### «Палочки можно складывать»

**Задачи:** Закрепить название цветов и числовое обозначение, умение соотносить цвет и число, пользоваться арифметическими знаками, учить находить палочки в сумме равные двум данным.

**Описание:** Педагог предлагает детям положить мальчику, который стоит лицом к детям, в левую руку жёлтую палочку, а в правую – красную. Что получится, если эти числа сложить? Найдите палочку равную сумме красной и жёлтой. Запишите свое действие с помощью цифр и знаков:  $4+5=9$ .

### «Палочки можно вычитать»

**Задачи:** Учить ориентироваться в пространстве (понятия «налево», «направо»), развивать количественные представления, учить находить разность чисел.

**Описание:** Педагог просит дать мальчику в правую руку голубую палочку, а в левую – желтую. Что получится, если из большего числа вычесть меньшее? Дети приходят к выводу, что если из большего числа вычитают, то получается меньшее число.  $5-3=2$ .

### «Время»

**Цель.** Развивать умение детей моделировать часы; определять время по часам.  
**Материал.** Цветные счетные палочки: 13 белых, 1 розовая, 1 голубая; цифры от 1 до 12. Карточка, на которой нарисован круг с точками, обозначающими каждый час (на каждого ребенка).

**Описание:** Воспитатель загадывает детям загадку:  
У меня есть малютки, зовите их – минутки.  
Если вместе их собрать, обо мне ты будешь знать. (Часы)

#### Вопросы и задания

– Сегодня мы будем делать из палочек часы. На карточке по кругу возле каждой точки положите белый кубик. Теперь возле каждого кубика по кругу, начиная сверху, положите цифры по порядку.

– Чего не хватает для того, чтобы получился циферблат? (Стрелок.) Длинная стрелка что показывает? (Минуты.) А короткая? (Часы.)

– Поставьте на часах минутную стрелку на двенадцать, а часовую на цифру один. Сколько времени на часах? (Один час.)

– Передвиньте часовую стрелку на цифру три. Часы показывают... (Три часа.)

– Теперь поставьте часовую стрелку возле цифры шесть. Какой час на ваших часах? (Шесть часов.) Что вы делаете в это время?

– Покажите на часах любое время. Какой час показывают ваши часы? У кого часы показывают утро? У кого вечер?

– Возле какой цифры стоит минутная стрелка? А часовая?

### «Измеряем разными мерками»

**Задачи:** Учить измерять с помощью двух условных мерок длину предмета, учить находить зависимость между измеряемой величиной, меркой и результатом, устанавливать логические связи.

**Описание:** У детей разные ленты, разные мерки, измеряют ленты разными мерками. Дети приходят к выводу: ленты разные по длине, и поэтому числа получились разные. Чем больше мерка, тем меньше число, чем меньше мерка, тем больше число. Дети измеряют длину и ширину комнаты, крышки стола, сиденья стула, подоконника одинаковыми и разными мерками.

### «Детская железная дорога»

**Задачи:** Учить решать логические задачи на основе зрительно воспринимаемой информации, понимать условие предложенной задачи и выполнять её самостоятельно.

**Описание:** Наш поезд состоит из 3 вагонов: голубого, желтого, розового, при этом: желтый в середине, а розовый не является первым, в какой последовательности стоят вагоны? В 1 вагоне едет 3 пассажира, во 2 вагоне-5 пассажиров, в 3 – 2 пассажира. Подложив под вагоны палочку оранжевого цвета, дети приходят к выводу: в поезде едет 10 пассажиров.

2. Наш поезд состоит из 3 вагонов: голубого, фиолетового, желтого. При этом: фиолетовый- в середине, а желтый не является последним. В какой последовательности стоят вагоны? Вагоны стоят так: жёлтый, фиолетовый, голубой. В 1 вагоне поезда едет 5 пассажиров, во 2 -6, в 3-3 пассажира. Подложив под вагоны палочку оранжевого цвета, дети приходят к выводу, что нужно доложить ещё палочку красного цвета. Значит: в поезде едет 10 и 4 пассажира, то есть 14.

3. Более сложная задача. Наш поезд состоит из 3 вагонов: голубого, фиолетового, желтого. При этом: фиолетовый в середине, а желтый не является последним. В середине пути из последнего вагона вышли все пассажиры. В какой последовательности стоят вагоны? Сколько пассажиров доехало до конечной остановки? В 1 вагоне поезда едет 5 пассажиров, во 2 -6, в 3-3 пассажира. Подложив под вагоны палочку оранжевого цвета, дети приходят к выводу, что нужно доложить ещё палочку красного цвета. Значит: в поезде едет 10 и 4 пассажира, то есть 14. Дети убирают голубой вагон, подложив палочку оранжевого цвета, дети убеждаются, что необходима ещё палочка белого цвета.  $-5+6=11$

### Подвижные игры

#### «Найди свой домик»

На полу в разных углах комнаты лежат два обруча. В одном обруче находится желтая палочка, в другом – оранжевая. У каждого ребенка одна палочка (желтая или оранжевая). Дети бегают по комнате. По сигналу педагога они должны подбежать к обручу, в котором лежит палочка такого же цвета, как у них в руках. Подходя к детям, воспитатель просит сказать, какого цвета палочка в обруче и почему они стоят возле него.

#### Вопросы

- Сколько оранжевых палочек? Сколько желтых?
- Какие палочки по длине одного цвета? (Дети сравнивают палочки.)
- Палочки какого цвета длиннее? Короче? Как узнать? (Дети сравнивают палочки.)

Педагог предлагает детям обменяться палочками. Игра повторяется. Со старшими детьми игру можно провести с большим количеством палочек. Правила игры те же.

#### «По порядку стройся»

На столе лежат палочки разных цветов. Воспитатель предлагает детям взять по одной палочке и построиться по порядку от самой короткой до самой длинной палочки. После выполнения задания просит ребят объяснить, почему они встали именно так.

#### Вариант игры

На столе лежат палочки разных цветов и полоски такого же цвета и длины для работы на доске. Правила те же. Дети раскладывают полоски по порядку на магнитной доске.

#### Вопросы

- Полоска какого цвета самая длинная?
- Между полосками каких цветов находится желтая полоска?
- Назовите цвет полоски, которая находится после голубой?

- Полоска какого цвета расположена после розовой полоски?
- Какое число обозначает черная полоска? Фиолетовая?

### **«Найди цифру»**

На полу лежат обручи на небольшом расстоянии друг от друга, в них разложены цифры. В коробке лежат палочки разных цветов. Дети бегают под музыку. Как только музыка остановится, они берут по одной палочке и встают возле той цифры, которая соответствует цвету палочки. Возле каждой цифры стоят дети с палочками одного цвета.

Воспитатель спрашивает у детей, возле какой цифры они стоят и почему? Игру можно повторить, вернув палочки в коробку.

### **«Найди пару»**

Дети строятся в две шеренги, друг против друга. У детей одной шеренги цифры. У детей другой шеренги – полоски разных цветов. По сигналу взрослого дети объединяются в пары – цвет палочки соответствует цифре – и объясняют, почему они так встали. Затем дети меняются цифрами и палочками. Игра повторяется.

### **«Где больше?»**

Для игры понадобятся три обруча и набор палочек желтого, черного, фиолетового цветов. Воспитатель предлагает детям взять по одной палочке из набора и поместить в любой из обручей таким образом, чтобы в каждом обруче лежали палочки одного цвета.

Дети сравнивают, в каком из обручей больше палочек, в каком меньше. Педагог предлагает детям сделать так, чтобы количество палочек в обручах было одинаковым. Затем дети закрывают глаза, воспитатель убирает одну или несколько палочек из одного обруча. Открыв глаза, дети должны сказать, какие изменения произошли. Игра повторяется 2–3 раза.

### **«Угадай, какое число»**

На полу (земле) выложен шнуром круг.

В игре принимает участие не более десяти детей. Дети становятся парами друг за другом за чертой круга. У ребят, стоящих спиной к воспитателю, на спине прикреплена цифра. По сигналу педагога все дети входят в круг и начинают прыгать на одной ноге. Каждый игрок, у которого нет цифры, пытается угадать, какая цифра спряталась на спине товарища. Побеждают дети, разгадавшие тайну и отыскавшие соответствующую цифре палочку. Игра повторяется несколько раз, при этом меняются пары детей, и вместо цифр им дают карточки с кружочками.

### **«Раз, два, три – розовая палочка, беги»**

Дети встают в круг. У каждого ребенка в руках одна палочка. Дети бегают под музыку. Педагог говорит: «Раз, два, три – розовая (например) палочка, в круг беги». Все дети, у которых палочка этого цвета, вбегают в круг. Показывая палочку всем, можно увидеть правильность выполнения задачи. Если ребенок ошибся, ему предлагают выполнить какое-нибудь задание, например, прохлопать, протопать, присесть несколько раз (задания дают дети). Все дети возвращаются в круг, и игра продолжается.

### **«Раз, два, три – беги»**

На столе рассыпаны цветные счетные палочки. По сигналу взрослого: «Раз, два, три – беги!» – игроки двумя руками должны захватить как можно больше палочек и, разложив их перед собой, пересчитать.

### **Вопросы**

- Сколько всего палочек взяли?
- Сколько палочек каждого цвета?

## **Дидактические сказки**

### **«Улица разноцветных палочек»**

Жили – были разноцветные палочки. Их было много, а жили они в небольшой коробке. Тесно палочкам в коробке, играть - так и вовсе неудобно.

И вот однажды, когда палочки были высыпаны из коробки, самые маленькие белые палочки – «единички», - предложили: «Давайте построим разноцветные домики, в которых будем жить семьями». И тут же построили белый домик для семейки «единичек». Черные палочки – «семерки» тоже построили себе домик, рядом с белыми. «А мы живем в черном домике», - радостно сообщили они.

Розовые «двочки» пригласили очень похожих на них сестричек – красных «четверок» и бордовых «восьмерок» строить общий красный дом. И выстроили его в ряд с белыми и черными.

Рядом с ними голубые «троечки», «фиолетовые «шестерки» и синие «девятки» также построили общий дом.

Желтые «пятерки», вместе со своими сестричками – оранжевыми «десятками» тоже оказались в одном домике.

Получилась красивая разноцветная улица, где все домики яркие, удобные, уютные.

Все палочки праздновали новоселье, приглашали друг друга в гости и вместе придумывали разные интересные игры.

Однажды в гостях у палочек красного дома фиолетовые «шестерки» и оранжевые «десятки» заметили сходство с хозяевами дома и к общей радости выяснили, что все они приходятся друг другу сестренками.

Вт и сказке конец, А с палочками можешь подружиться и ты, надо только играть с ними, выкладывать различные фигуры, красивые картинки. И произойдет чудо, ты станешь Волшебником.

### **«Сказочный город»**

Жил – был на свете Архитектор. Он умел придумывать новые дома. И так хорошо работал, что приглашали его во многие города и страны.

Как – то в одной из стран плыл Архитектор на паруснике по широкой реке. Понравилось ему красивое место на берегу, и решил он сделать остановку. Прогуливаясь по берегу, встретил Архитектор мальчика.

-Здравствуйте! Вы кто? – спросил его мальчик.

-Я Архитектор!

-А что вы умеете делать?

-Я умею придумывать красивые здания.

-Будьте добры, покажите, пожалуйста, как это делается»

Архитектор тут же, прямо на псеке, нарисовал несколько зданий. Очень они понравились мальчику, и он решил, что их необходимо построить. Позвал он на помощь своих друзей и вскоре вырос замечательный город. А для Архитектора соорудили величественный дворец и обнесли его оградой. Мальчик тожественно вручил Архитектору ключ от нового дворца.

-Спасибо – сказал Архитектор, но меня ждут в других местах. Смотрите, кто - то машет уже рукой с другого берега.

Построил мальчик с друзьями мост на другой берег. Вот уже и фонари на нем веселот горят. И тамошним людям помогли друзья в строительстве.

Подошел мальчик к реке, глянул в соеотражение, - а он то оказывается, и не заметил как вырос.

Взял архитекторего с собой, и стали они ходить по разным городам, строить новыездания – старый Архитектор и молодой Архитектор.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868575784

Владелец ЧАДОВА МАРИЯ ЮРЬЕВНА

Действителен с 18.03.2021 по 18.03.2022