

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
Грязовецкого муниципального округа Вологодской области
«Центр развития ребёнка – детский сад № 4»**

Принято:
педагогическим советом
протокол от 31.05.2023 г. № 5

Утверждено:
заведующий МБДОУ «Центр развития
ребёнка – детский сад № 4»
Дойкова Т.Л. *Дойкова*
Приказ от 17.08.2023 г. № 35



*Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально – гуманитарной направленности*
«Развиваемся, играя»
для детей 2 – 3 лет

Рассчитана на 9 месяцев

Автор разработчик:
Баранова Ангелина Александровна,
воспитатель
**МБДОУ «Центр развития
ребёнка – детский сад № 4»**

2023 г.

Содержание

1. Пояснительная записка	
1.1. Направленность	2
1.2. Новизна	2
1.3. Актуальность	2
1.4. Педагогическая целесообразность	3
1.5. Цели и задачи	3
1.6. Отличительные особенности	4
1.7. Возраст обучающихся	4
1.8. Сроки реализации	4
1.9. Формы и режим занятий	4
1.10. Ожидаемый результат	5
1.11. Формы подведения итогов	5
2. Организационно-педагогические условия	5
2.1. Материально-технические условия	5
2.2. Требования к педагогическим работникам	6
3. Учебный план	6
3.1. Содержание учебно – тематического плана	6
4. Календарный учебный график	8
5. Оценочные и методические материалы	
5.1. Методические материалы	9
5.2. Методы и приемы оценивания	9
6. Рабочая программа воспитания	
6.1. Цель и особенности организуемого воспитательного процесса.....	9
6.2. Формы и содержание деятельности.....	10
6.3. Планируемые результаты и формы их проявления.....	10
7. Список используемой литературы	10
Приложение 1	11
Приложение 2	12

1. Пояснительная записка

1.1. Направленность

Программа «Развиваемся, играя» социально - гуманитарной направленности, отражает основное направление деятельности – использование современных развивающих игр с блоками Дьенеша, палочками Кюизенера. Система игровых упражнений направлена на развитие у детей 2 - 3 лет математических представлений в соответствии с их возрастными возможностями и основными принципами развивающего обучения.

1.2. Новизна

На современном этапе обучения особая роль отводится нестандартным дидактическим средствам. Прекрасным развивающим материалом, отвечающим психологическим возможностям и интересам ребенка, являются дидактические материалы: «Блоки Дьенеша», «Цветные счетные палочки Кюизенера». Это уникальные методики интеллектуального развития дошкольников. Игры развивают математическое и логическое мышление, раскрывают творческие способности ребенка, улучшают пространственную ориентацию. Играть с детьми можно на протяжении всего дошкольного периода с постепенным усложнением задания.

Программа носит развивающий характер, предусматривает возможность развития логического мышления, формирования навыков, необходимых для решения логических задач, интеллектуальных способностей. Это современные дидактические материалы, дающие возможность формировать у ребёнка комплекс необходимых интеллектуальных умений, от сенсорных к мыслительным.

1.3. Актуальность

Развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста – одна из актуальных проблем современности. Дошкольник с развитым интеллектом быстрее запоминает материал, более уверен в своих силах, легче адаптируется в новой обстановке, лучше подготовлен к школе.

Одна из важнейших задач воспитания маленького ребенка — формирование таких мыслительных умений и способностей, которые позволяют легко осваивать новое. На решение этой задачи должны быть направлены содержание и методы подготовки мышления дошкольников к школьному обучению, в частности предматематической подготовки. В современных условиях, в мире новых компьютерных технологий и информационной цивилизации недостаточно научить детей счёту, измерению, вычислению. Особо важная задача – формирование способности самостоятельно и творчески мыслить.

Решению этой задачи помогают развивающие игры, уникальные по своим развивающим возможностям дидактические материалы – логические блоки Дьенеша и палочки Кюизенера. Использование этих игр позволяет развивать

в детях творческое начало, которое проявляется в умении рассуждать, решать нестандартные задачи, генерировать идеи, сочинять сказки, фантазировать, конструировать и т. д.

Единственный язык, который легко даётся детям – это язык игры. В игре малыши узнают мир и усваивают систему отношений в обществе, развиваются, формируются как личности. Игра и игровые приёмы позволяют раскрыть перед детьми смысл математических заданий, заинтересовать их. Кроме того, игра позволяет создать условия, при которых ребёнок усваивает математические знания самостоятельно, без принуждения со стороны взрослого. И это, конечно, стимулирует интерес к получению знаний.

1.4. Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность внедрения данной программы заключается, прежде всего, в идее использования развивающих игр уже на первом этапе дошкольного возраста как эффективного средства умственного, речевого и психического развития ребенка. Раннее использование развивающих игр в обучении позволяет сформировать предпосылки для дальнейшего умственного развития детей, благотворно влияет на развитие личности ребенка.

Игры и игровые упражнения дают возможность проводить время с детьми живо и интересно. Все игры, направлены на решение многих задач. К ним можно возвращаться неоднократно, помогая детям усвоить новый материал и закрепить пройденный или просто поиграть. Педагогическая целесообразность программы обусловлена ещё и тем, что развивающие игры оказывают психологическое воздействие, развивают основные психологические процессы, способности ребенка, волевые и нравственные качества личности, а также формируют начальные формы самооценки, самоконтроля, организованности, межличностных отношений среди сверстников.

Таким образом, используя логические блоки Дьенеша, палочки Кюизенера в системе сенсорного развития детей 2 - 3 лет не только закрепляются полученные знания, но и развивают мыслительные умения малышей: сравнение, анализ, классификация, обобщение.

1.5. Цели и задачи

Цель: развитие у детей познавательной активности и интеллектуально-творческих способностей через совместную познавательно-исследовательскую, игровую деятельность.. Формирование предпосылок для дальнейшего умственного развития.

Задачи:

Образовательные:

1. Формировать умение детей ориентироваться в сенсорных эталонах (узнавать и называть цвет, форму, размер, количество предметов).

2. Формировать умение ориентироваться в пространстве (группы, листа бумаги и т. д.).
3. Формировать умение детей обследовать предметы, побуждать включать движения рук по предмету в процесс знакомства с ним (обводить руками части предмета, гладить их и т. д.).

Развивающие:

1. Развивать эмоции детей посредством создания ситуаций удивления, радости, занимательности, эмоциональных переживаний и пр.
2. Развивать мелкую моторику, зрительно - моторную координацию в процессе выполнения игровых заданий с дидактическим материалом.

Воспитательные:

1. Воспитывать потребность в доброжелательных отношениях с другими детьми посредством организации парной формы организации деятельности.
2. Воспитывать готовность к взаимопомощи в процессе общения со взрослым и сверстниками.
3. Воспитывать интерес к исследовательской деятельности посредством стимулирования занимательным содержанием.

1.6. Отличительные особенности

Занятия по программе «Развиваемся, играя» построены в игровой форме с интересным содержанием, творческими, проблемно-поисковыми задачами.

Сначала дети знакомятся с новыми для них развивающими играми, рассматривают, ощупывают, выполняют простейшие задания. Постепенно малыши создают сюжеты, картины из палочек, блоков и кубиков, составляют рассказы по картинкам, «оживляют» героев. Дети учатся классифицировать логические блоки одновременно по двум и трем признакам, знакомятся с символическим обозначением свойств фигур, «расшифровывают» изображения. Содержание занятий закрепляется дидактическими играми. Также игра в кубики способствует развитию мелкой моторики и речи.

На занятиях кружка активно используются альбомы, изданные для игр с палочками Кьюзинера, блоками Дьенеша.

1.7. Возраст обучающихся

Программа «Развиваемся, играя» предназначена для детей 2 – 3 лет.

1.8. Сроки реализации

Программа рассчитана на 9 месяцев; с сентября по май.

1.9. Формы и режимы занятий

В данной программе используется подгрупповая (индивидуальная) форма организации деятельности воспитанников на занятии. Численность подгруппы 7 человек. Одно занятие в неделю - 36 часов в год. Занятие рассчитано на 15 минут. Занятия являются системой дидактических игр, в процессе которых дети выполняют разнообразные предметные действия,

(разбиение, переключивание, перестроение, сравнение), выявляют существенные признаки и отношения.

1.10. Ожидаемый результат

Результатом работы по настоящей программе на базе использования игр с блоками Дьенеша, палочками Кюизенера является успешное формирование у детей умственных действий.

В результате игровых занятий дети научатся:

- ориентироваться в цветовой палитре, различать 3–4 цвета, сортировать блоки, палочки одинакового цвета;
- уметь находить одинаковые, разные блоки, палочки;
- уметь подбирать нужные блоки, палочки путем наложения;
- уметь построить простые фигуры из блоков и палочек по образцу;
- с интересом играть с блоками, палочками;
- сортировать одинаковые предметы по общим признакам: цвету, форме, размеру;
- выполнять «поручения» взрослого по подбору блоков, палочек того или иного цвета (сначала взрослый показывает нужный цвет);
- с помощью взрослого «выстраивает» в практических действиях с предметами и игрушками систему «большой, маленький»;
- выполняет несложное рассуждение и завершает его умозаключением, соблюдая причинно - следственную связь.

1.11. Формы подведения итогов

Формы подведения итогов реализации программы:

- ✓ мониторинг;
- ✓ презентация детских работ (фотокартотеки) родителям на итоговом родительском собрании;
- ✓ игра - занятие, используя альбом «Вместе весело играть».

2. Организационно – педагогические условия.

2.1. Материально-технические условия.

Для детей:

1. Набор блоков Дьенеша.
2. Набор палочек Кюизенера.
3. Альбомы для выполнения заданий «Блоки Дьенеша 2 - 3 года», Е.Ю. Борисенкова «Маленькие логики».
4. Альбом с заданиями «Вместе весело играть», «Волшебные дорожки».
5. Б. Б. Финкельштейн «Волшебные дорожки». Альбом - игра (Палочки Кюизенера).
6. Б. Б. Финкельштейн «На золотом крыльце». Альбом - игра (Палочки Кюизенера).
7. Схемы для накладывания палочек при составлении трудных иллюстраций - по одному на каждого ребенка.

8. Схемы для составления изображения.

Для педагога:

1. Набор блоков Дьенеша, палочек Кюизенера.
2. Альбомы с заданиями.

2.2. Требования к педагогическим работникам

Педагог, осуществляющий деятельность по образовательной программе «Развиваемся, играя» должен иметь среднее или высшее педагогическое образование, должен хорошо знать методику работы с блоками Дьенеша, палочками Кюизенера.

3. Учебный план

№	Игротека	Возрастная группа	Теория	Практика	Кол-во часов в год
1.	Освоение основных цветов и размера	1 младшая группа	1	5	6
2.	Начальная геометрия		1	5	6
3.	Конструирование		1	5	6
4.	Освоение цвета и формы		1	5	6
5.	Размер высокий, низкий, длинный, короткий		1	3	4
6.	Конструирование		1	7	8
ИТОГО:			6	30	36

Форма промежуточной аттестации: контрольное упражнение.

3.1. Содержание учебно - тематического плана

№	Виды работ	Всего часов
1.	Игра «Первое знакомство с блоками Дьенеша. Выполнение построек по собственному замыслу. Формирование первого представления о блоках Дьенеша.	1
2.	Игра «Цвет». Классификация по одному признаку. Знакомство	1

	с основными цветами: красный, желтый, синий.	
3.	Игра «Что привез нам Мишка». Развивать умение выделять признак предмета – цвет. Закрепить знание основных цветов.	1
4.	Игра «Угостим печеньем». Закреплять умение называть и различать основные цвета, развивать умение выделять признак предмета – величина.	1
5.	Игра «Раздели фигуры». Формировать знания детей группировать фигуры по величине.	1
6.	Игра «Помоги зайке собрать все маленькие фигуры, а собачке – все большие». Развивать умения выделять и называть отдельные свойства блоков - размер.	1
7.	Игра «Разноцветные дорожки». Закреплять умение выделять признак предметов - цвет.	1
8.	Игра «Помоги зайке собрать все тонкие фигуры, а мишке – все толстые». Учить различать и сравнивать формы по толщине.	1
9.	Игра «Собери цветок». Познакомить с геометрической фигурой – круг. Развивать восприятие цвета, память, внимание, мышление.	1
10.	Игра «Волшебный квадрат». Познакомить с геометрической фигурой квадрат, закрепить фигуру – круг. Закреплять знания основных цветов.	1
11.	Игра «Встреча с незнакомцем». Познакомить с геометрической фигурой - треугольник. Закрепить фигуры - круг, квадрат.	1
12.	Игра «Зайка». Закрепить знания о фигурах - круг, квадрат, треугольник.	1
13.	Игра «Что нам принес мышонок». Познакомить с фигурой – прямоугольник (кирпичик). Развивать умение находить различия и сходства квадрата и прямоугольника.	1
14.	Игра «Поможем зайке», «Волшебная витаминка». Упражнять детей в классификации фигур по цвету, форме, размеру.	1
15.	Игра «Найди фигуру». Учить сравнивать предметы по одному свойству: цвету или форме. Развивать умение различать и называть геометрические формы и их величину.	1
16.	Игра «В магазин за игрушками». Закреплять умение различать и называть знакомые геометрические фигуры.	1
17.	Игра «Собери домик».	1
18.	Игра «Сказка о палочках». Знакомство с палочками Кюизенера. Знакомство детей со свойствами палочек. Помочь детям сориентироваться в работе с материалом.	1
19.	Игра «Строим дорожки для зверят» (из палочек определённого цвета). Закрепить знания о цвете, дать понятие длинная, короткая.	2

20.	Игра «Коврик для кошечки» (раскладывание палочек определённого цвета рядом). Учить группировать предметы по цвету и длине. Познакомить с розовым цветом.	1
21.	Игра «Заборчик». Игра «Поезд». Закрепление умения различать и называть цвета и соотношения длины. Дать понятие высокий, низкий.	1
22.	Игра «Чудесный мешочек» (найти самую короткую или самую длинную палочку). Закрепление умения различать и называть цвета и соотношения длины.	1
23.	Игра «Цветная лесенка» (из 5 палочек). Учить детей выкладывать палочки по нарастающей и убывающей.	1
24.	Игра – занятие «Построим домик». Закреплять у детей представления о форме, длине,	1
25.	Игра «Большой домик для Лисички, а маленький для Зайчика». Учим детей из палочек Кюизенера выкладывать геометрические фигуры: квадрат, треугольник. А также даем возможность детям пофантазировать, придумать что-то для постройки.	1
26.	Игра «На лесной дорожке зайчики – трусишки». Закреплять умение различать короткая, длинная.	1
27.	Выкладываем из палочек. Игра «Силуэт животных». Развивать умение выделять в объектах цвет, форму, величину, толщину.	2
28.	Игра «Чудо сказки». Выкладывание. Развивать конструкторские умения, упражнять в умении выкладывать по образцу, развивать мелкую моторику рук. Развивать умение работать со схемой.	2
29.	Игра «Чудесный мешочек» (найти в мешочке палочки одинаковой длины), «Разложи по цвету» (для зверей), «Лесенка для котёнка». Закреплять умение сравнивать палочки по длине, цвету, высоте.	1
30.	Игра «Строительство домов». Моделирование предмета из четырех палочек одной длины, сравнение по высоте (высокий, низкий).	1
31.	Конструирование геометрических фигур. Учить конструировать геометрические фигуры из палочек. Узнавать и различать: треугольник, квадрат, кирпичик (прямоугольник).	1
32.	Игра «Катится колобок по дорожке, а на встречу ему заяц». Продолжать учить детей выкладывать персонажей, закреплять знание цветов. Развивать восприятие цвета, внимание, мышление, память.	1
ИТОГО:		36

4. Календарный учебный график

Учебные недели - детский сад работает в режиме пятидневной недели.

Начало учебного года с 01.09.2023 г.

Начал занятий с 01.09.2023 г.

Окончание занятий 31.05.2024 г.

Всего 36 рабочих недель.

Занятия проводятся 1 раз в неделю.

Время проведения занятий: 1 подгруппа -15.30 - 15.45.

2 подгруппа -15.50 - 16.05.

5. Оценочные и методические материалы.

5.1. Методические материалы.

- Финкельштейн Б.Б. «Страна блоков и палочек»
- Носова Е.А. «Игры упражнения с логическими блоками»
- Михайлова З.А., Носова Е.А. «Логико - математическое развитие дошкольников. Игры с логическими блоками Дьеноша и цветными палочками Кюизенера»

5.2. Методы и приемы оценивания

Использование альбома «Вместе весело играть».

6. Рабочая программа воспитания.

6.1. Цель и особенности организуемого воспитательного процесса.

Содержание программы «Развиваемся, играя» направлено на воспитание интереса к математике, развития наблюдательности, умения анализировать, рассуждать, самостоятельно работать, а также на развитие правильной математической речи.

Ключевые задачи:

1. Установление доверительных отношений между педагогом и воспитанниками, которые способствуют позитивному восприятию требований воспитателя, обращению внимания на информацию, обсуждаемую на занятии, повышению их познавательной активности.
2. Привлечение внимания воспитанников к ценному аспекту изучаемого на занятии, организация их работы с социально значимой информацией - развитие отношений.
3. Использование образовательных возможностей содержания учебного предмета путем демонстрации детям примеров ответственного гражданского поведения, проявления любви к людям и доброты.
4. Использование интерактивных форм работы воспитанников на занятии: групповая работа или работа в парах, которые учат дошкольников работать вместе и взаимодействовать с другими детьми.

На занятиях по программе «Развиваемся, играя» рассказываем дошкольникам об особенностях математики: полезности математики, связи математики с красотой природы.

6.2. Формы и содержание деятельности.

№	Название мероприятия, события	Форма проведения	Сроки проведения
1.	Игра «Угостим печеньем»	Коллективная творческая деятельность	Занятие № 4 сентябрь
2.	Конструктивное задание «Собери цветок» (подарок для мамы)	Коллективная творческая деятельность	Занятие № 9 ноябрь
3.	Конструктивное задание «Строим дорожки для зверят»	Коллективная творческая деятельность	Занятие № 19 январь
4.	Конструктивное рисование «Большой домик для Лисички, а маленький для Зайчика»	Коллективная творческая деятельность	Занятие № 25 март
5.	Игра «Катится колобок по дорожке, а на встречу ему заяц».	Коллективная творческая деятельность	Занятие № 36 май

6.3. Планируемые результаты и формы их проявления

В процессе освоения программы воспитанники

- Любознательный, наблюдательный, испытывающий потребность в самовыражении, в том числе творческом, проявляющий активность.
- Дружелюбный и доброжелательный, умеющий слушать и слышать собеседника, способный взаимодействовать со взрослыми.
- Проявляющий трудолюбие при выполнении поручений и в самостоятельной деятельности.

7. Список используемой литературы

1. Носова Е.А. , Непомнящая Р.Л. «Логика и математика для дошкольников», СПб «Детств пресс»2000 г.
2. Новикова В.П., Тиханова Л.И. «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера». М: Мозайка-Синтез, 2011 г.

Дидактические материалы:

1. Альбом «Блоки Дьенша» и «Блоки Дьенша2»
2. Альбом «Маленькие логики»
3. Альбом «Волшебные дорожки»
4. Альбом «Дом с колокольчиком»
5. Альбом «Давайте вместе поиграем»

Изучение уровня овладения логическими операциями на конкретном материале». (Г.С. Урунтаева)

Подготовка исследования: подготовить 8 геометрических фигурок, различающихся по форме, цвету и величине (квадраты и круги, красные и синие, большие и маленькие).

Проведение исследования: эксперимент проводят индивидуально с детьми старше 4 лет. Перед ребёнком в произвольной последовательности раскладывают ряд из 8 геометрических фигур, предлагают посмотреть, какие это фигуры, и сказать, чем они отличаются друг от друга, добиваясь названия всех отличий. В случае необходимости указывают на 2 фигурки, различающиеся по одному из параметров (например, большой и маленький красный квадраты), и спрашивают, чем отличаются друг от друга эти фигурки. После этого подчёркивают, что здесь есть фигурки квадратные и круглые, красные и синие, большие и маленькие. Затем вынимают из ряда любую фигурку и предлагают малышу найти самую непохожую на эту. Если ребёнок колеблется, то инструкцию повторяют, интонационно подчёркивая слова «самую непохожую». После того как малыш сделал выбор, указанную им фигурку вынимают из ряда, кладут рядом с фигуркой – образцом и спрашивают, почему он думает, что эти фигурки самые непохожие. Если ребёнок ошибся, то все фигурки кладут на свои места и задание повторяется.

Обработка данных. На основе анализа протоколов детей распределяют по трём уровням в овладении логическими операциями.

1. Навыки сформированы. Ребёнок выбирает фигурку по трём параметрам либо при первом предъявлении, либо при двух последующих предъявлениях подряд и чётко объясняет свой выбор («Потому что квадрат, а это кружок, этот красный, а этот синий, этот большой, а этот маленький»).
2. Навыки в стадии формирования. Ребёнок выполняет задание сам или с незначительной помощью взрослых, но затрудняется объяснить выбор фигурки.
3. Навыки не сформированы. Ребёнок не справляется с заданием.

Описание игр, используемых на занятиях

«Опиши фигуру»

В мешочек из непрозрачной ткани (или ящик ощущений) кладут логические блоки Дьенеша. Детям предлагается по очереди вытащить любую и описать ее, называя форму, цвет и размер.

«Найди фигуру на ощупь»

В мешочек из непрозрачной ткани (или ящик ощущений) кладут логические блоки Дьенеша. Дети по очереди опускают руку в мешочек. Задача ребенка достать нужную фигуру. Варианты игры:

1. Классификация по одному признаку

- Достань фигуру определенной формы (круглую, квадратную, треугольную, прямоугольную).

- Достань фигуру определенного размера (большую, маленькую).

2. Классификация по двум признакам:

- Достань фигуру определенной формы и размера (например, большую круглую, маленькую треугольную и т.д.)

3. С использованием карточек - свойств. Карточки – свойства лежат на столе перед детьми рубашкой вверх. Дети по очереди берут карточку. Задача ребенка достать из мешочка фигуру с обозначенным на карточке свойством.

«Что лишнее?»

Перед ребенком выкладываются три фигуры. Ребенку нужно догадаться, какая из них лишняя и по какому принципу (по цвету, форме, размеру).

«Цепочка»

• Продолжи цепочку, чередуя блоки по цвету: красный, желтый, красный, желтый (можно чередовать по форме, размеру и толщине).

• Выкладываем цепочку, 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.)

• Выкладываем цепочку, чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, но разные по форме и т.д. Или выкладываем цепочку, чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (одинакового размера, но разного цвета).

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

«Второй ряд»

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

цвету и размеру; не такая по форме, размеру и цвету. «Загадки» Для этой игры понадобятся карточки-загадки, на которых нарисованы 2 свойства фигуры. В пустое окошко ребенок должен положить подходящую фигуру.

«Раздели фигуры»

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

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

Попробуйте разделить фигуры по-другому: а) чтобы у мишки оказались все круглые; б) чтобы зайцу достались все большие; в) чтобы зайцу достались все желтые и т.д.

Более сложный вариант этой игры: разделите фигуры так, чтобы у мишки оказались все синие, а у зайки все квадратные.

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

Другие варианты заданий: разделите фигуры так, чтобы: у мишки оказались все треугольные, а у зайки-все большие; мишке достались все маленькие, а зайке - все прямоугольные; у мишки оказались некруглые, а у зайки-все желтые.

«Угощение для медвежат»

Материал: 9 изображений медвежат, карточки со знаками символами свойств, логические фигуры или блоки Дьенеша.

Цель игры:

- развитие умения сравнивать предметы по одному - четырем свойствам
- понимание слов: «разные», «одинаковые»
- подведение к пониманию отрицания свойств.

Описание игры:

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 правой может быть или 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, цвету и размеру, форме и размеру и т. д. Во всех вариантах ребенок

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

«Художники»

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

Цель игры:

- развитие умения анализировать форму предметов
- развитие умения сравнивать по их свойствам
- развитие художественных способностей (выбор цвета, фона, расположения, композиции).

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

«Магазин»

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

Цель игры:

- развитие умения выявлять и абстрагировать свойства
- развитие умения рассуждать, аргументировать свой выбор

Описание 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. Можно усложнить выбор игрушки по двум свойствам (например, большой квадрат, синий квадрат и т. д.)