

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

детский сад №4 г. Пензы «Мозаика»

ПРИНЯТО
на заседании Педагогического совета
МБДОУ №4 г. Пензы «Мозаика»
Протокол № 4
«31» августа 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий
МБДОУ №4 г. Пензы «Мозаика»
_____ Н.В.Сидорова
Приказ № 115 «01» 09 2023 г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
«УМНИКИ И УМНИЦЫ»

Возраст учащихся: 5-6 лет

Срок реализации: 1 года

Автор- составитель:
Воробьева Ольга Николаевна
Педагог дополнительного образования

г. Пенза, 2023 г

Оглавление

1. Пояснительная записка	
1.1. Направленность дополнительной образовательной программы.....	
..... 1.2. Новизна.....	
.....	
1.3. Актуальность.....	
1.4. Целесообразность.....	
..... 1.5. Цель, задачи дополнительной образовательной программы.....	
1.6. Возраст детей, участвующих в реализации программ.....	
1.7. Сроки реализации программы.....	
1.8. Формы обучения.....	
1.9. Ожидаемые результаты	
2. Учебно-тематический план	
3. Содержание изучаемого курса	
4. Методическое обеспечение программы	
4.1. Форма занятий.....	
4.2. Технологии образовательного процесса.....	
4.3. Методы и приемы организации образовательного процесса.....	
4.4. Учебно-методический комплекс.....	
4.5. Педагогический инструментарий оценки эффективности программы.....	
5. Список используемой литературы	
6. Приложение	
6.1. Календарно – тематический план.....	
6.2. Игры с блоками Дьенеша.....	
6.3. Игры Воскобовича.....	
6.4. Игры для развития навыков сотрудничества	
6.5. Дидактические сказки.....	
6.6. Итоговые занятия.....	

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Умники и умницы» разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. №273-ФЗ;
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 17 октября 2013 г. № 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановление Правительства Российской Федерации от 15 сентября 2020 г. № 1441 «Об утверждении правил оказания платных образовательных услуг»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Устав МБДОУ детского сада № 4 г. Пензы «Мозаика», «Положение о дополнительной общеразвивающей программе МБДОУ детского сада №4 г. Пензы «Мозаика».

1.1. Направленность дополнительной образовательной программы

Образовательная программа дополнительного образования детей «Умники и умницы» является программой социально-гуманитарной направленности. Предлагаемая программа направлена на развитие логического мышления, развитие творческих и интеллектуальных способностей детей старшего дошкольного возраста.

1.2. Новизна

Основная образовательная программа нашей дошкольной организации разработана и утверждена Организацией самостоятельно в соответствии с требованиями ФГОС ДО и с учетом примерной программы «От рождения до школы». / Под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой и соответствует ФГОС ДО. Блок «Формирование элементарных математических представлений» представлен следующими разделами: «Количество и счет», «Величина», «Ориентировка в пространстве», «Геометрические фигуры», «Ориентировка во времени» и направлен на развитие первичных представлений об основных свойствах и отношениях объектов окружающего мира: форме, цвете, размере, количестве, числе, части и целом, пространстве и времени. В программе предусмотрены задачи по формированию представлений об операциях с множествами (объединение, выделение из целого части и т.п.);

задачи на формирование умения классифицировать предметы по общим качествам (форме, величине, строению, цвету). Раздел «Логика» отсутствует.

Логика — очень важный навык для человека, поэтому с дошкольного возраста важно развивать в детях логическое мышление. Дополнительная общеобразовательная программа «Умники и умницы» дополняет блок «Формирование элементарных математических представлений» Основной образовательной программы дошкольной организации и способствует развитию логического мышления воспитанников посредством развивающих игр нового поколения (игр Воскобовича, логических блоков Дьенеша). Логические блоки Дьенеша и игры Воскобовича являются эффективными дидактическими средствами логико-математического развития детей старшего дошкольного возраста. Играя в игры, решая игровые ситуации, дошкольники овладевают простейшими логическими операциями: сравнение, обобщение, классификация, суждение, умозаключение, доказательство; удовлетворяют потребность в активности, инициативности, самостоятельности, общении.

Задания и игры Воскобовича и блоки Дьенеша используются в разных пособиях по ФЭМП, но применяются они не регулярно.

Новизна программы состоит в создании системы занятий, на которых применяются современные игровые технологии: игры Воскобовича, логические блоки Дьенеша, развивающие логические игры и упражнения.

На занятиях последовательно и постепенно решаются интеллектуальные и творческие задачи. Занятия построены в игровой форме с интересным содержанием, творческими, проблемно-поисковыми задачами. Освоение окружающего мира дошкольниками идет не путем получения готовой информации, а через ее «открытие» в специфических детских видах деятельности (игре, исследовании, общении, конструировании и др.) Продвижение каждого ребенка вперед идет своим темпом по индивидуальной траектории. Это позволяет добиваться результативности в развитии логических приемов мышления независимо от исходного уровня развития ребенка.

1.3. Актуальность

Современному обществу нужны люди, обладающие широким запасом знаний, мыслящие конструктивно и оригинально, умеющие находить выход из разных ситуаций. Человек, способный предложить нетрадиционный подход к той или иной проблеме, намного привлекательнее для современного работодателя, чем инертный, но исполнительный работник. Поэтому уже с детства в ребенке необходимо формировать способность 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. Эти факторы указывают на то, что проблема познавательного развития важна сегодня, как никогда.

Теоретической базой данной программы является рассмотрение основных закономерностей развития логического мышления у детей дошкольного возраста и раскрытие содержания понятия «развивающая игра».

В основе образовательной программы, лежат идеи отечественных и зарубежных педагогов - психологов по проблемам развития мышления: Л.С. Выготского, П.П. Блонского, П.Я. Гальперина, С.Л. Рубинштейна, В.В. Давыдова, А.И. Мещерякова, И.А. Менчинской, Д.Б. Эльконина, А.В. Запорожца, А.В. Брушлинского, Ж. Пиаже, М. Монтессори. Мышление - высшая ступень познания человеком действительности. Чувственной основой мышления являются ощущения, восприятия и представления. Через органы чувств - это единственные каналы связи организма с окружающим миром - поступает в мозг информация. Содержание информации перерабатывается мозгом. Наиболее сложной (логической) формой переработки информации является деятельность мышления. Решая мыслительные задачи, которые ставит жизнь, человек размышляет, делает выводы и тем самым познает сущность вещей и явлений, открывает законы их связи, а затем на этой основе преобразует мир.

Эксперименты таких ученых, как: А.В. Запорожец, Л.А. Венгер, П.Я. Гальперин 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.

Изучение теоретических основ умственного развития детей старшего дошкольного возраста позволило выделить положения, являющиеся основными для работы:

Положение Л.С.Выготского о том, что обучение может дать развивающий эффект лишь при условии, что ребёнок усваивает новые знания не пассивно, а активно в процессе практической деятельности; о том, что при обучении, направленном на развитие мыслительной деятельности, ребёнок становится способным самостоятельно добывать и систематизировать знания, т.е. саморазвиваться.

Положение П.Гальперина о том, что обучение должно строиться в соответствии с закономерностями поэтапного формирования умственных действий. Когда происходит постепенный переход действия из практического (внешнего) плана в умственный (внутренний) план.

Положение 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.

Положение 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.

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

1.4. Педагогическая целесообразность

«Игра - это прекрасный метод развивающего обучения» (Л. Выготский). Игра – наиболее доступный для детей вид деятельности. 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 пути проблемы, убедить других в своей правоте. Учиться станет легче, а значит, и процесс учебы, и сама школьная жизнь будут приносить радость и удовлетворение.

Игры и игровые упражнения дают возможность проводить время с детьми живо и интересно. К ним можно возвращаться неоднократно, помогая детям усвоить новый материал и закрепить пройденный.

Логические блоки Дьенеша — это набор фигур, отличающихся друг от друга цветом, формой, размером, толщиной. В процессе разнообразных действий с логическими блоками (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 малышей 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. Так, подбирая карточки, которые «рассказывают» о цвете, форме, величине или толщине

блоков, дети упражняются в замещении, и кодировании свойств. В процессе поиска блоков со свойствами, указанными на карточках, дети овладевают умением декодировать информацию о них. Выкладывая карточки, которые «рассказывают» о всех свойствах блока, малыши создают его своеобразную модель. Карточки-свойства помогают детям перейти от наглядно-образного к наглядно-схематическому мышлению, а карточки с отрицанием свойств становятся мостиком к словесно-логическому мышлению.

Игры Воскобовича способствуют развитию у ребенка познавательного интереса и исследовательской деятельности, развитие наблюдательности, воображения, памяти, внимания, мышления и творчества. Гармоничное развитие у детей образного и логического мышления. Формирование базисных представлений об окружающем мире, математических понятиях, звукобуквенных явлениях. Развитие мелкой моторики рук.

1.5. Цель и задачи

Цель программы – развитие системного логического мышления интеллектуально-творческих способностей дошкольников старшего возраста, используя современные педагогические технологии:

*здоровьесберегающие технологии (дыхательные гимнастика А.Н.Стрельниковой);

*развивающие логические игры (использование упражнений, позволяющих найти самостоятельный путь решения);

* развивающие игры с блоками Дьенеша;

* игровая развивающая технология В.В. Воскобовича.

Задачи

Обучающие

1. Обучать детей основным логическим операциям: анализу, синтезу, сравнению, обобщению, классификации, систематизации, сериации, смысловому соответствию, ограничению.

2. Формировать способы познания (сенсорный анализ, построение и использование наглядных моделей);

Развивающие

1. Развивать умение оперировать абстрактными понятиями, рассуждать, устанавливать причинно – следственные связи, делать выводы.

2. Развивать мелкую моторику пальцев рук, координацию действий «глаз – рука».

3.Развивать у детей навык самоконтроля, самооценки, самостоятельности, инициативности, стремления к самоорганизации в игровой и творческой видах деятельности;

Воспитательные

1. Воспитывать у детей потребность умственно напрягаться, занимаясь интеллектуальными задачами и играми, интерес к познавательной деятельности.

2. Воспитывать дружеские взаимоотношения, уважение к участникам педагогического процесса.

3. Формировать элементы коммуникативной культуры: умения слушать друг друга, договариваться между собой в процессе решения различных задач, умения работать в парах.

Коррекционные

1. Охрана и укрепление физического и психического здоровья детей.

1.6. Возраст детей, участвующих в реализации программы

Программа рассчитана на детей в возрасте 5 – 6 лет, посещающих дошкольные образовательные учреждения
Количественный состав 10-12 детей.

Старшая группа (от 5 до 6 лет)

Дети шестого года жизни уже могут распределять роли до начала игры и строить свое поведение, придерживаясь роли. Игровое взаимодействие сопровождается речью, соответствующей и по содержанию, и интонационно взятой роли. Дети начинают осваивать социальные отношения и понимать подчиненность позиций в различных видах деятельности взрослых, одни роли становятся для них более привлекательными, чем другие. Наблюдается организация игрового пространства, в котором выделяются смысловой «центр» и «периферия». Действия детей в играх становятся разнообразными.

Развивается изобразительная деятельность детей. Это возраст наиболее активного рисования. В течение года дети способны создать до двух тысяч рисунков. Рисунки могут быть самыми разными по содержанию: это жизненные впечатления детей, и воображаемые ситуации, и иллюстрации к фильмам и книгам. Обычно рисунки представляют собой схематичные изображения различных объектов, но могут отличаться оригинальностью композиционного решения, передавать статичные и динамичные отношения. Рисунки приобретают сюжетный характер; достаточно часто встречаются многократно повторяющиеся сюжеты с небольшими или, напротив, существенными изменениями. Изображение человека становится более детализированным и пропорциональным. По рисунку можно судить о половой принадлежности и эмоциональном состоянии изображенного человека.

Конструирование характеризуется умением анализировать условия, в которых протекает эта деятельность. Дети используют и называют различные детали деревянного конструктора. Могут заменить детали постройки в зависимости от имеющегося материала. Овладевают обобщенным способом обследования образца. Дети способны выделять основные части предполагаемой постройки. Конструктивная деятельность может осуществляться на основе схемы, по замыслу и по условиям. Появляется конструирование в ходе совместной деятельности. Дети могут

конструировать из бумаги, складывая ее в несколько раз (два, четыре, шесть сгибаний); из природного материала. Они осваивают два способа конструирования: 1) от природного материала к художественному образу (ребенок «достраивает» природный материал до целостного образа, дополняя его различными деталями); 2) от художественного образа к природному материалу (ребенок подбирает необходимый материал, для того чтобы воплотить образ).

Продолжает совершенствоваться восприятие цвета, формы и величины, строения предметов; систематизируются представления детей. Они называют не только основные цвета и их оттенки, но и промежуточные цветовые оттенки; форму прямоугольников, овалов, треугольников. Воспринимают величину объектов, легко выстраивают в ряд — по возрастанию или убыванию — до 10 различных предметов. Однако дети могут испытывать трудности при анализе пространственного положения объектов, если сталкиваются с несоответствием формы и их пространственного расположения. Это свидетельствует о том, что в различных ситуациях восприятие представляет для дошкольников известные сложности, особенно если они должны одновременно учитывать несколько различных и при этом противоположных признаков

В старшем дошкольном возрасте продолжает развиваться образное мышление. Дети способны не только решить задачу в наглядном плане, но и совершить преобразования объекта, указать, в какой последовательности объекты вступят во взаимодействие и т. д. Однако подобные решения окажутся правильными только в том случае, если дети будут применять адекватные мыслительные средства. Среди них можно выделить схематизированные представления, которые возникают в процессе наглядного моделирования; комплексные представления, отражающие представления детей о системе признаков, которыми могут обладать объекты, а также представления, отражающие стадии преобразования различных объектов и явлений (представления о цикличности изменений): представления о смене времен года, дня и ночи, об увеличении и уменьшении объектов в результате различных воздействий, представления о развитии и т. д.

Продолжают совершенствоваться обобщения, что является основой словесно-логического мышления. В дошкольном возрасте у детей еще отсутствуют представления о классах объектов. Дети группируют объекты по признакам, которые могут изменяться, однако начинают формироваться операции логического сложения и умножения классов. Так, например, старшие дошкольники при группировке объектов могут учитывать два признака: цвет и форму (материал) и т. д. Дети старшего дошкольного возраста способны рассуждать и давать адекватные причинные объяснения, если анализируемые отношения не выходят за пределы их наглядного опыта.

Развитие воображения в этом возрасте позволяет детям сочинять достаточно оригинальные и последовательно разворачивающиеся истории.

Воображение будет активно развиваться лишь при условии проведения специальной работы по его активизации.

Продолжают развиваться устойчивость, распределение, переключаемость внимания. Наблюдается переход от непроизвольного к произвольному вниманию.

Продолжает совершенствоваться речь, в том числе ее звуковая сторона. Дети могут правильно воспроизводить шипящие, свистящие и сонорные звуки. Развиваются фонематический слух, интонационная выразительность речи при чтении стихов в сюжетно-ролевой игре и в повседневной жизни. Совершенствуется грамматический строй речи. Дети используют практически все части речи, активно занимаются словотворчеством. Богаче становится лексика: активно используются синонимы и антонимы. Развивается связная речь. Дети могут пересказывать, рассказывать по картинке, передавая не только главное, но и детали.

Достижения этого возраста характеризуются распределением ролей в игровой деятельности; структурированием игрового пространства; дальнейшим развитием изобразительной деятельности, отличающейся высокой продуктивностью; применением в конструировании обобщенного способа обследования образца; усвоением обобщенных способов изображения предметов одинаковой формы.

Восприятие в этом возрасте характеризуется анализом сложных форм объектов; развитие мышления сопровождается освоением мыслительных средств (схематизированные представления, комплексные представления, представления о цикличности изменений); развиваются умение обобщать, причинное мышление, воображение, произвольное внимание, речь, образ Я.

1.7. Сроки реализации

Программа рассчитана на один год обучения.

Продолжительность образовательного процесса: сентябрь — май (каникулярный период – период государственных новогодних каникул)

1.8. Формы обучения

Основной формой организации обучения является непрерывная организованная образовательная деятельность, которая проводится в соответствии с программой «Умники и умницы».

Формы организации деятельности:

1. Фронтальная

Образовательная деятельность проводится со всей группой детей, внутри которой каждый выполняет задание самостоятельно

2. Групповая

Совместное выполнение задания несколькими детьми

3. Смешанная

Сначала дети выполняют задание все вместе, а затем по частям (парами, тройками, звеньями).

Количество НОД:

- 1 раз в неделю во второй половине дня
- 4 раза в месяц
- 36 в год

Максимальная недельная образовательная нагрузка не превышает допустимого объема, установленного СанПиН 2.4.3648-20 и составляет (старшая группа) 25 минут (1 академический час)

1.9. Ожидаемые результаты

Ребенок владеет основными логическими операциями.

Способен ориентироваться в пространстве и на листе бумаги.

Ребенок находит закономерности в явлениях, умеет их описывать.

Расширяется словарный запас, может при помощи суждений делать умозаключения.

Моделирует окружающее, отражая наиболее общие отношения между предметами и явлениями (часть, целое, отношения порядка последовательности и т.п.);

Способен находить сходство и различие, систематизировать и группировать объекты по разным основаниям (по цвету, величине, форме и по назначению);

Владеет навыками сотрудничества, умеет работать в паре и микрогруппе.

Развиваются индивидуальные способности ребенка.

Способен доказывать свою точку зрения.

Критерии и способы определения результативности

Результативность образовательной программы «Умники и умницы» проводится в виде педагогической диагностики уровня развития логического мышления раз в год (в мае)

Формы подведения итогов

Итоговые занятия

Диагностические методики

2. Учебно-тематический план программы

Старшая группа (5 – 6 лет)

№	Раздел, тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика

1	Развивающие игры	10	1	1
2	Логические упражнения	10	0,5	0,5
3	Волшебные блоки	7		15
4	Логические задачи	8		15
5	Итоговое занятие	2		1
	Итого	36	1.5	32.5

3. Содержание изучаемого курса программы

Старшая группа (5 – 6 лет)

Раздел «Знакомство с развивающими играми»

№ темы	Тема	Задачи	Содержание	Средства обучения, материал
1	Знакомство с блоками Дьенеша	Познакомить детей с логическими блоками Дьенеша и учить различать их по форме, цвету, размеру и толщине. Развивать умение сравнивать блоки между собой. Воспитывать любознательность и интерес к данному пособию	1.Сюрприз – посылка с блоками 2.Исследование блоков Дьенеша, сравнение фигур. 3.Дидактические игры «Найди», «Чудесный мешочек» 4.Физминутка 5. Рефлексия И.у «Волшебная палочка» (СИТ)	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, «Чудесный мешочек»
2.	Знакомство с карточками, изображающими свойства фигур	Познакомить с карточками, изображающими свойства фигур Развивать логическое мышление, умение кодировать и декодировать информацию	1.Сюрприз – внесение письма от Буратино 2 Рассматривание карточек 2.Дидактическая игра «Найди нужный блок» 3.Физминутка 4. Рефлексия	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, карточки – обозначения свойств, карточки с отрицанием свойств каждому,

			И.у. «Волшебная палочка» (СИТ)	письмо ребенку
3.	Знакомство с играми Воскобовича	Познакомить с играми Воскобовича, как с игровым материалом. Воспитывать любознательность и интерес к данному пособию	1.Исследование: сходство и отличие (цвет, размер) 2.Дидактическая игра «Найди и покажи» 3.Физминутка 4. Рефлексия И.у. «Волшебная палочка» (СИТ)	Игровое пособие «квадрат», «Игровизор»

Раздел «Развивающие логические игры»

№ темы	Тема	Задачи	Содержание	Средства обучения, материал
1	Выявление и абстрагирование свойств	Развивать умение выявлять в предметах, абстрагировать и называть цвет, форму, размер, толщину.	1.Путешествие за кладом 2.Дидактическая игра «Найди клад» 3Физминутка 4.Рефлексия И.у «Волшебная палочка» (СИТ)	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, круги из бумаги («клады»), карточки со знаками цвета, формы, размера, толщины
2	Выявление и абстрагирование свойств	Развивать умения выявлять, абстрагировать и называть свойства (цвет, форму, размер, толщину) предметов, обозначать словом отсутствие какого-либо конкретного свойства предмета (не красный, не треугольный и т.д.).	1.Сюрприз – кукла Буратино 2.Дидактическая игра «Угадай – ка» 3. Физминутка 4. Рефлексия И.у «Волшебная палочка» (СИТ)	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, игрушка Буратино, карточки-свойства
3	Выявление и абстрагирование свойств	Развивать устойчивость связи между образом свойства и словами, которые его обозначают, умений выявлять и абстрагировать свойства. Формировать навыки сотрудничества	1.Проблемная ситуация «Помоги маме – муравьишке вернуть муравьишек домой» 2.Дидактическая игра «Помоги муравьишкам» 3. Физминутка 4. Рефлексия И.у «Волшебная палочка» (СИТ)	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка непрозрачные открывающиеся коробочки с прорезью сверху (домики) по числу детей.
4	Выявление и абстрагирование	Развивать способности к анализу, абстрагированию; умения строго следовать правилам при выполнении	1.Путешествие в город фигур 2.Дидактическая игра «Автотрасса»	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, таблицы с

	свойств	цепочки действий (разветвленный алгоритм — «выращивание дерева»); творческого мышления, воображения	3. Подвижная игра «Где мы были, мы не скажем, на чём ехали, покажем» 4. Рефлексия И.у «Волшебная палочка» (СИТ)	правилами построения дорог
5	Выявление и абстрагирование свойств	Развивать способности к анализу, абстрагированию; умения строго следовать правилам при выполнении цепочки действий (разветвленный алгоритм-«выращивание дерева»); творческого мышления, воображения. развитие воображение, выразительность движений.	1.Игровая ситуация «Карнавал необычных фигур» 2.Дидактическая игра «Необычные фигуры» 3.Подвижная игра «Море волнуется» 4. Рефлексия И.у «Волшебная палочка»(СИТ)	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, таблицы с правилами построения фигур
6	Выявление и абстрагирование свойств	Развивать способности к абстрагированию, анализу, декодированию.	1. «Мы строители» 2.Дидактическая игра «Чей это гараж?» 3. Физминутка 4. Рефлексия И.у «Волшебная палочка» (СИТ)	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, карточки-домики, прямоугольники по размеру клеток на карточке - «кирпичики»
7	Сравнение свойств	Развивать умения выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам.	1.Проблемная ситуация «Проложить дорожки так, чтобы поросятам удобно было ходить в гости друг к другу. Но дорожки надо строить по правилам 2.Дидактическая игра «Дорожки» 3. Физминутка 4. Рефлексия И.у «Волшебная палочка» (СИТ)	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, три домика — дома Наф-Нафа, Ниф-Нифа и Нуф-Нуфа.
8	Сравнение свойств	Развивать восприятие, внимание, умение анализировать и сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам. Формировать навыки сотрудничества	1.И.у «Найди себе пару» (СИТ) 2.Дидактическая игра «Найди пару» 3. Физминутка 4 Рефлексия И.у «Волшебная палочка» (СИТ)	Блоки Дьенеша (два набора - один набор фигур у ведущего в мешочке (коробке), второй — у игроков (расположен так, чтобы все видели

				фигуры и могли взять любую).
9	Сравнение свойств	Развивать умения выделять и абстрагировать свойства; сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам.	1. И.у «Найди себе пару» (СИТ) 2. Дидактическая игра «Две дорожки» 3. Физминутка 4. Рефлексия И.у «Волшебная палочка (СИТ)	Блоки Дьенеша по одному набору на двоих
10	Сравнение свойств	Развивать умение сравнивать Формировать навыки сотрудничества	1. И.У «Собрались все дети в круг» 2. Дидактическая игра «Поймай тройку» 3. Физминутка 4. Рефлексия И.у «Волшебная палочка» (СИТ)	Блоки Дьенеша (одна коробка для ведущего)
11	Сравнение свойств	1. Развивать умение сравнивать фигуры по их свойствам, развивать художественные способности (выбор фона, расположения, композиции)	1. Слушание отрывка песни « Я рисую на картине» 2. Дидактическая игра «Художник» 3. Физминутка 4. Рефлексия И.у «Волшебная палочка» (СИТ)	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, «эскизы картин» (листы большого цветного картона), дополнительные детали из картона для создания композиции
12	Классификация, обобщение свойств	Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур и классифицировать их	1. Проблемная ситуация «Поставить каждую машину в свой гараж» 2. Дидактическая игра «Где чей гараж?» 3. Подвижная игра «Будь внимательным» 4. Рефлексия И.у «Волшебная палочка» (СИТ)	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, таблицы с изображением дорожек и гаражей
13	Классификация, обобщение свойств	Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур и классифицировать их (по одному свойству)	1. Путешествие в город логических фигур 2. Дидактическая игра «Засели в домики» 3. Физминутка 4. Рефлексия И.у «Волшебная палочка» (СИТ)	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, карточки с изображением домиков
14	Классиф	Развивать	1. Путешествие в город	Блоки Дьенеша по

	икация, обобщение свойств	умение анализировать, выделять свойства фигур и классифицировать их (по двум свойствам)	логических фигур 2. Дидактическая игра «Засели в домики - 2» 3. Физминутка 4. Рефлексия И.у «Волшебная палочка» (СИТ)	одному набору на каждого ребенка, карточки с изображением двухэтажных домов
15	Классификация, обобщение свойств	Развивать способности анализировать сравнивать, обобщать	1. Загадки про Винни - Пуха и Пятачка, просмотр отрывка из мультфильма «Винни –Пух и все, все, все» 2. Дидактическая игра « У кого в гостях «Винни – Пух и Пятачок?» 3. Физминутка 4. Рефлексия И.у «Волшебная палочка» (СИТ)	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, карточки с логическими таблицами, картинки – Винни – Пух, Пятачок, видеозапись отрывка из мультфильма « Винни – Пух и все, все, все»

Раздел «Итоговое занятие»

№ темы	Тема	Цель	Содержание	Средства обучения, материал
1	Итоговое занятие «Путешествие в страну Математики»	Закрепление полученных знаний	Конспект прилагается, стр 112-116	Воздушный шар, конверт (с письмом и разрезной картинкой волшебника), корзина с мячами (на каждом мяче цифры от 1 до 6), шкатулка с призами, карточки с цифрами от 0 до 10, кубик с цифрами на каждой стороне 1,2,3,4,5,6; палочки Кюизенера, блоки Дьенеша

4. Методическое обеспечение

4.1 Форма занятий

Непрерывная образовательная деятельность программы проводится в форме совместной игры педагога и детей (игра-сказка, игра-путешествие, игра-экспериментирование, игра-сюрприз). Для создания интереса

к игре используются разнообразные сказочные сюжеты, персонажи, загадки. Во время игры дети решают познавательные задачи, исследуют, конструируют, выкладывают изображения, составляют рассказы по картинкам. Используется разнообразный наглядный материал: рисунки, схемы, чертежи, карточки, которые включены в учебно-игровые пособия к Играм Воскобовича и блокам Дьенеша. Во время занятия проводится физминутка, которая позволяет детям расслабиться, переключиться с одного вида деятельности на другой, способствует развитию крупной и мелкой моторики. Большое значение придается созданию непринужденной обстановки: дети выполняют занятия за столом, на ковре, у мольберта. Дети не ограничены в возможностях выразить в играх свои мысли, чувства, настроение. Образовательная деятельность построена с учетом возрастных особенностей детей на доступном детям материале по принципу «от простого к сложному».

Структура непрерывной образовательной деятельности:

1ч Вводная

Цель: Вызвать интерес к игре, поставить перед детьми цель

Приемы: загадка, стихотворение, сказка, знакомство со сказочным персонажем

2ч Основная

Цель: решение задач данной образовательной деятельности

Приемы: проблемные ситуации, исследования, эксперименты, физминутка

3ч Заключительная

Цель: Рефлексия, подведение итогов

Приемы: беседа, оценка, самооценка

4.2. Технологии организации образовательного процесса:

-технология исследовательской деятельности (игровые обучающие и творчески развивающие ситуации; проблемные ситуации; моделирование, конструирование)

-личностно-ориентированная технология (технология сотрудничества)

- информационно-коммуникационные технологии

- социоиговые технологии В.Е. Рылеевой (игры «Волшебная палочка», «Найди пару», «Найди группу»)

-здоровьесберегающие технология (физминутки, дыхательные упражнения, подвижные игры)

4.3. Методы и приемы организации образовательного процесса

- игровые (игровые ситуации, дидактические, подвижные игры)

- наглядные (образцы, таблицы, схемы, карточки)

- словесные (беседа, рассказ, сообщение, объяснение, диалог)

- практические (упражнения, обследования, исследования)

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:

- объяснительно-иллюстративный (воспринимают и усваивают готовую информацию).

- репродуктивный (воспроизводят освоенные способы деятельности).

- частично-поисковый (решение поставленной задачи совместно с педагогом).

-исследовательский (самостоятельная творческая работа).

4.4. Учебно-методический комплекс

4.4.1. Основная общеобразовательная программа – Образовательная программа дошкольного образования дошкольной образовательной организации

4.4.2. Учебные и методические пособия для педагога и детей

Дидактические пособия

-Наборы «Блоки Дьенеша»

-Игры Воскобовича «квадрат», «Игровизор». «Геокоонт» и т.д.

-Дидактический альбом «На золотом крыльце...». Авт.-сост. Б.Б.Финкельштейн.- СПб-б.: «КОРВЕТ», 2003.

-Дидактический альбом «Давайте вместе поиграем» Возраст: 3-7 лет.Производитель: ООО "Корвет" СПб, 2004

4.4.3.Раздаточный и демонстрационный материал:

Таблицы, карточки, схемы, игрушки-персонажи, обручи, веревочки

4.4.4.Технические средства обучения:

Музыкальный центр

Компьютер

4.4.5.Методические пособия

1. 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.

2. 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.

3. 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.

4. Панова, Е.Н. Дидактические игры-занятия в ДОУ. Старший возраст Выпуск 1/ сост. Е.Н. Панова - ТЦ Учитель Воронеж, 2007.

5. Панова Е.Н. Дидактические игры-занятия в ДОУ Старший возраст Выпуск 2/ сост. Е.Н. Панова - ТЦ Учитель Воронеж, 2007.

4.5.Педагогический инструментарий оценки эффективности программы (Старшая группа 5 – 6 лет)

Для проведения диагностики развития логического мышления используются следующие методики:

Методика «Нелепицы»

Цель: определить уровень сформированности анализа, как операции логического мышления. С помощью этой же методики определяется умение ребенка рассуждать логически и грамматически правильно выразить свою мысль.

Проведение методики:

Вначале ребенку показывают картинку. В ней имеются несколько нелепых ситуаций. Во время рассматривания картинки ребенок получает инструкцию примерно следующего содержания: «Внимательно посмотри на эту картинку и скажи, все ли здесь находится на своем месте и правильно нарисовано.

Если что-нибудь тебе покажется не так, не на месте или неправильно нарисовано. То укажи на это и объясни, почему этот не так. Далее ты должен будешь сказать, как на самом деле должно быть».

Примечание. Обе части инструкции выполняются последовательно. Сначала ребенок просто называет все нелепицы и указывает их на картинке, а затем объясняет, как на самом деле должно быть.

Время экспозиции картинки и выполнения задания ограничено тремя минутами. За это время ребенок должен заметить как можно больше нелепых ситуаций и объяснить, что не так, почему не так и как на самом деле должно быть.

Методика «Времена года»

Цель: определить уровень сформированности синтеза, как операции логического мышления.

Проведение методики:

Ребенку показывают картинку и просят внимательно посмотреть на этот рисунок, сказать, какое время года изображено на каждой части данного рисунка. За отведенное на выполнение этого задания время — 2 мин — ребенок должен будет не только назвать соответствующее время года, но и обосновать свое мнение о нем, то есть объяснить, почему он так думает, указать те признаки, которые по его мнению, свидетельствуют о том, что на данной части рисунка показано это, а не какое-либо иное другое время года.

Методика «Найди отличия»

Цель: Определить уровень сформированности сравнения, как операции логического мышления.

Ребенку показывают 2 картинки, на первый взгляд одинаковые, но в которых есть существенные различия (5 отличий). За время 3 мин ребенок должен найти как можно больше отличий, назвать и показать их.

Методика «Что здесь лишнее?»

Цель: определить уровень сформированности обобщения, как операции логического мышления.

Проведение методики:

В данной методике предлагается серия картинок, на которых представлены разные виды домашней птицы и одно животное, в сопровождение следующей инструкции: «На каждой из этих картинок один из четырех изображенных на ней является лишним.

Внимательно посмотри на картинки и определи, что здесь отличное от других и почему является лишним». На решение задачи отводится 3 минуты.

Методика «Раздели на группы»

Ребенку показывают картинку и предлагают следующее задание: «Внимательно посмотри на картинку и раздели представленные на ней фигуры на как можно большее число групп. В каждую такую группу должны входить фигуры, выделяемые по одному общему для них признаку.

Назови все фигуры, входящие в каждую из выделенных групп, и тот признак, по которому они выделены». На выполнение всего задания отводится 3 минуты.

Оценка результатов проводится по десятибалльной системе:

10 баллов – такая оценка ставится ребёнку в том случае, если за отведённое время (3 мин.) он заметил все 8 имеющихся на картинке нелепиц, успел удовлетворительно объяснить, что не так, и, кроме того, сказать, как на самом деле должно быть.

8 – 9 баллов – ребёнок заметил и отметил все имеющиеся нелепицы, но от одной до трёх из них не сумел до конца объяснить или сказать, как на самом деле должно быть.

6 – 7 баллов – ребёнок заметил и отметил все имеющиеся нелепицы, но три – четыре из них не успел до конца объяснить и сказать, как на самом деле должно быть.

4 – 5 баллов – ребёнок заметил все имеющиеся нелепицы, но 5 – 8 из них не успел за отведённое время до конца объяснить и сказать, как на самом деле должно быть.

2 – 3 балла – за отведённое время ребёнок не успел заметить 1 – 4 из 8 имеющихся на картинке нелепиц, а до объяснения дело не дошло.

0 – 1 балл – за отведённое время ребёнок успел обнаружить меньше четырёх из восьми имеющихся нелепиц.

Диагностика математического развития (автор Н.В. Верещагина) (Старшая группа 5 – 6 лет)

Ф.И.О. ребенка	Проявляет познавательный интерес в быту и в организованной деятельности, ищет	Правильно пользуется порядковым и, количественными числительными до 10, уравнивает 2 группы	Выкладывает ряд предметов по длине, ширине, высоте, сравнивает на глаз, проверяет	Ориентируется во времени (вчера, сегодня, завтра, потом, дни недели,	Различает круг, квадрат. Треугольник, овал Соотносит объемные и	Итоговые результаты
-------------------	---	---	---	--	---	---------------------

	способы определе ния свойств незнакомых предметов		предметов (+1 и -1)		приложени ем и наложение м		части суток, времена года)		плоскостн ые фигуры			
	Сент	Май	Сент	Май	Сен т	Май	Сен т	Ма й	Сент	Ма й	Сен т	Ма й
1												

5.Список использованной литературы

1. Будько, Т.С. Теория и методика формирования элементарных математических представлений у дошкольников: конспект лекций / сост Т.С.Будько Брестский государственный университет им. А.С. Пушкина - Брест: Издательство БрГУ, 2006.
2. Верещагина ,Н. В., Результаты мониторинга образовательного процесса. Уровни овладения необходимыми навыками и умениями по образовательным областям Старшая группа / сост. Н.В. Верещагина - Издательство Детство - Пресс, 2011.
3. Верещагина ,Н. В., Результаты мониторинга образовательного процесса. Уровни овладения необходимыми навыками и умениями по образовательным областям Подготовительная к школе группа / сост. Н.В. Верещагина - Издательство Детство - Пресс, 2011.
4. 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
5. Михайлова, Л.З., Иоффэ Э.Н. Математика от трех до шести /Сост. З.А. Михайлова, Э.Н. Иоффе. – Изд. Детство - Пресс, 2006.
6. 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.
7. 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.
8. Новикова ,В.П. Математика в детском саду. Конспекты занятий с детьми 5 – 6 лет./ сост В.П. Новикова – М. Мозаика-Синтез, 2008.
9. Новикова, В.П. Математика в детском саду. Конспекты занятий с детьми 6 – 7 лет/ сост. В.П. Новикова – М.Мозаика-Синтез, 2008.
10. Панова, Е.Н. Дидактические игры-занятия в ДОУ. Старший возраст Выпуск 1/ сост Е.Н. Панова - ТЦ Учитель Воронеж, 2007.
11. Панова, Е.Н. Дидактические игры-занятия в ДОУ Старший возраст Выпуск 2/ сост. Е.Н. Панова - ТЦ Учитель Воронеж, 2007.
12. Рылеева, Е.В. Вместе веселее Дидактические игры для развития навыков сотрудничества у детей 4-6 лет./ сост Е.В. Рылеева М. Айрис – Пресс, 2004.
13. Федеральный Государственный образовательный стандарт дошкольного

образования [Текст] - Режим доступа: <http://bda-expert.com/2014/01/federalnyj-gosudarstvennyj-obrazovatelnyj-standart-doshkolnogo-obrazovaniya-minobrnauki/>

6. Приложение

6.1.«Календарно-тематический план

Наименование раздела и темы занятия	Количество часов			Формы аттестации и контроля
	всего	теория	практика	
<p><i>1.Раздел: Анализ – синтез</i> Тема занятий: «Урок Петушка 1» «Урок Петушка 2» «Урок Петушка 3» «Урок Петушка 4» «Урок Петушка 5» «Урок Петушка 6» «Урок Петушка 7» «Урок Петушка 8»</p>	8	2	6	Диагностика (начальная, контрольная, итоговая)
<p><i>2. Раздел: Сравнение</i> Тема занятий: «Урок куклы Оли 1» «Урок куклы Оли 2» «Урок куклы Оли 3» «Урок куклы Оли 4»</p>	4	1	3	диагностика (начальная, контрольная, итоговая)
<p><i>3.Раздел: Ограничение</i> Тема занятий: «Урок Зайки 1» «Урок Зайки 2» «Урок Зайки 3» «Урок Зайки 4» «Урок Зайки 5»</p>	5	2	3	Диагностика (начальная, контрольная, итоговая)
<p><i>4.Раздел: Обобщение</i> Тема занятий: «Урок Феи 1» «Урок Феи 2»</p>	2	1	1	Диагностика (начальная, контрольная, итоговая)
<p><i>5.Раздел: Систематизация</i> Тема занятий: «Урок Совушки 1» «Урок Совушки 2» «Урок Совушки 3»</p>	3	1	2	Диагностика (начальная, контрольная, итоговая)

6.Раздел: Классификация Тема занятий: «Урок Знайки 1» «Урок Знайки 2» «Урок Знайки 3»	3	1	2	Диагностика (начальная, контрольная, итоговая)
7.Раздел: Умозаключения Тема занятий: «Урок пчелки Майи 1» «Урок пчелки Майи 2» «Урок пчелки Майи 3» «Урок пчелки Майи 4» «Урок пчелки Майи 5» «Урок пчелки Майи 6»	6	2	4	Диагностика (начальная, контрольная, итоговая)
ВСЕГО				34

6.2. Игры с блоками Дьенеша

1 этап

Старшая группа (5 – 6 лет)

«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 спрашивает 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.

«Угадай-ка»

Цель. Развитие умения выявлять, абстрагировать и называть свойства (цвет, форму, размер, толщину) предметов, обозначать словом отсутствие какого-либо конкретного свойства предмета (не красный, не треугольный и т.д.).

Материал. Логические блоки, игрушка Буратино, карточки-свойства (для II и III вариантов).

Содержание

Ведущий от имени какого-либо игрового персонажа, например Буратино, обращается к детям: «Я очень люблю делать приятное своим друзьям, а больше всего — дарить подарки. Подарков у меня целая коробка (показывает коробку с блоками). Здесь шоколадки, машинки, куклы и все-все, что хотите. Я уже выбрал подарок для Мальвины. Вы тоже можете

выбрать подарки своим друзьям. Но для этого вам надо угадать, какого цвета игрушку я приготовил Мальвине. Сейчас я ее достану из своей коробки и спрячу».

Буратино прячет один из блоков, дети пытаются угадать его цвет. Тот, кто угадывает, получает право выбрать подарок для своего друга. Он прячет блок (подарок) и говорит, какое его свойство надо угадать. Каждый раз в игре угадывается только одно свойство блока.

II

Буратино прячет блок (подарок) и дает задание угадать сразу, два его свойства (например, какого цвета и формы платок он выбрал для черепахи Тортилы). При отгадывании дети каждый раз обязательно должны называть два свойства подарка. Если же они указывают только одно свойство, Буратино напоминает правило. В случае, когда дети угадывают одно из двух свойств, Буратино подтверждает, что названо верно, и выставляет соответствующую карточку-свойство («квадратный, но не синий», «желтый, но не треугольный»). Тот, кто угадывает, сменяет Буратино — выбирает подарок и указывает, какие два его свойства надо угадать (цвет и форму, форму и размер, размер и толщину или другое).

Если дети потеряли интерес к игровой задаче (выбрать подарок для своего друга), предложите им игру с новой мотивацией, например строительство города из логических блоков. В этом случае главный строитель начинает возведение города. Он выбирает блок, который станет первым домом в этом городе, и просит детей угадать его цвет и размер или какие-либо другие два его свойства. Тот, кто угадывает, получает право продолжить строительство. Он так же выбирает блок для следующего дома и указывает, какие два его свойства дети должны отгадать.

III

В этом варианте игры требуется угадать сразу три свойства блока. Например, ведущий (Буратино, Главный строитель) прячет блок и дает задание угадать цвет, форму и размер блока, или же его форму, размер и толщину, или цвет, форму и толщину. Игроки при отгадывании должны обязательно назвать три свойства. Если они угадывают одно или два из заданных свойств, ведущий говорит, что названо верно (выкладывает соответствующие карточки-свойства), а что неправильно («красный, но не круглый и не большой», «красный маленький, но не квадратный»).

В дальнейшем следует усложнить задачу: в игре угадать все четыре свойства блока.

Знакомство с карточками с изображенными свойствами.

«Найди нужный блок»

Задачи:

- Познакомить детей с карточками с изображенными свойствами блоков
- Развивать логическое мышление, умение кодировать и декодировать информацию

Материал: Комплект логических блоков Дьенеша, карточки – обозначения свойств.

Ход игры: Дети рассматривают карточки, на которых условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). Затем ребенку предъявляется карточка и предлагается найти все такие же блоки, назвать их. Аналогично проводятся игровые упражнения с двумя и более карточками.

«Помоги муравьишкам»

Цель. Развитие устойчивой связи между образом свойства и словами, которые его обозначают, умений выявлять и абстрагировать свойства.

Материал. Набор логических блоков, непрозрачные открывающиеся коробочки с прорезью вверху (домики) по числу детей.

Содержание

I

Перед детьми выложены блоки (муравьишки). Взрослый рассказывает детям историю о том, что у мамы-муравьихи много детей — веселых и любознательных муравьишек. Они часто убегают из дома, а потом с трудом находят дорогу обратно, некоторые даже теряются в большом лесу. Решила мама-муравьиха научить их быстро возвращаться в свой дом. Но одной ей не справиться, и она просит помощи у детей.

Каждый ребенок получает домик. Ведущий называет, какие муравьишки должны спрятаться в домиках (например, красные), а дети прячут в свои домики соответствующие блоки. В конце домики открывают и проверяют, не попал ли туда блок (муравьишка) другого цвета. После проверки и исправления ошибок блоки возвращают на место.

Ведущий дает новую команду: спрятаться всем большим муравьишкам (всем круглым или всем не квадратным, не синим, не толстым и т.д.).

Сначала роль ведущего (мамы-муравьихи) выполняет взрослый, затем по очереди дети.

При повторении упражнения игровые задачи меняются (помочь мышкам спрятаться от кота, собрать все съедобные грибы и т.д.).

II

Ведущий называет сразу два свойства блоков (муравьишек), которые должны попасть в домики (круглые большие или маленькие красные, квадратные не красные, большие не треугольные и т.д.). Взрослый каждый раз поощряет стремление ребенка самостоятельно придумать новую комбинацию свойств.

III

Ведущий указывает сразу три свойства блоков (муравьишек), которые должны попасть в домики (круглые красные большие или желтые маленькие квадратные, красные большие не треугольные, толстые не большие не синие, не желтые не тонкие не круглые и т.д.). Каждый раз перед детьми ставятся привлекательные игровые задачи. Взрослый поощряет стремление детей придумать новую комбинацию свойств.

«Автотрасса»

Цель. Развитие умений выделять свойства в предметах, абстрагировать эти свойства от других, следовать определенным правилам при решении

практических задач, самостоятельно составлять алгоритм простейших действий (линейный алгоритм).

Материал. Таблицы с правилами построения дорог, логические блоки.

Содержание

I

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

Правила построения дорожек записаны в таблице.

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

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

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

II

Для выкладывания дорожек используются правила, которые требуют ориентировки на два свойства блоков. Сначала правило предлагает взрослый, затем их составляют сами дети.

III

Дети строят дорожки (цепочки) по правилам, которые требуют учета трех свойств — цвета, размера, формы. Взрослый побуждает детей к самостоятельному составлению новых правил, игровых задач, поощряя проявления активности и творчества.

«Необычные фигуры»

Цель. Развитие способности к анализу, абстрагированию; умения строго следовать правилам при выполнении цепочки действий (разветвленный алгоритм — «выращивание дерева»); творческого мышления, воображения.

Материал. Наборы логических фигур по количеству детей, таблицы с правилами построения фигур

Содержание

I

В городе логических фигур состоится карнавал необычных фигур. Надо помочь простым фигуркам превратиться в необычные, сложные (построить из простых фигур сложные). Правила таких превращений записаны на таблицах. Для каждой фигуры есть свое правило построения. Взрослый показывает таблицу с правилом построения необычных фигур

Он помогает детям выяснить, на какое свойство фигур надо смотреть (на форму), с какой фигуры начинать строить необычную (с той, от которой отходят все стрелки, — с прямоугольника). От прямоугольника отходят две стрелочки: одна к квадрату, вторая к треугольнику. Это означает, что к нему нужно приложить квадрат и треугольник с любой стороны. От квадрата стрелочка идет к кругу — к нему надо пристроить круг. От треугольника стрелка идет тоже к кругу — и к нему нужно пристроить круг. А от круга не отходит ни одной стрелочки, поэтому к нему не нужно ничего прикладывать. Затем каждый ребенок строит сложную фигуру, прикладывая блоки один к другому. Взрослый нацеливает детей на создание своей, не похожей на другие, необычной фигуры. В результате у детей могут получиться самые разные сложные фигуры:

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

В повторных упражнениях используются другие правила

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

II

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

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

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

III

При составлении необычных фигур используются правила, которые требуют учета сразу трех свойств. Взрослый поощряет проявление детьми самостоятельности при определении правил игры; меняет правила (расколоть дерево, разгадать герб и т.д.).

«Где чей гараж»

Цель. Развитие способности к абстрагированию, анализу, декодированию.

Материал. Логические блоки, карточки-домики, прямоугольники по размеру клеток на карточке (40 шт.).

Содержание

I

В игре принимают участие 5 человек: ведущий и строители. У ведущего мешочек с фигурами. У каждого строителя карточка-домик и прямоугольники-«кирпичики». Задача строителей — построить свой дом.

Ведущий по очереди вынимает из мешочка блоки или из конверта фигуры, называет их форму. Тот, кто находит соответствующее обозначение

на своей карточке, закрывает его прямоугольником-«кирпичиком». Ведущим становится тот, кто первым правильно закроет все знаки на своей карточке (построит свой дом).

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

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 фигуры.

«Дорожки»

Цель. Развитие умений выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам.

Материал. Логические блоки, три домика (макеты или изображения домиков или их условные обозначения).

Содержание

На полу по кругу на расстоянии не менее метра один от другого расставлены три домика — дома Наф-Нафа, Ниф-Нифа и Нуф-Нуфа. Между ними нужно проложить дорожки так, чтобы поросятам удобно было ходить в гости друг к другу. Но дорожки надо строить по правилам. Как построить первую дорожку, предлагает взрослый. Например так, чтобы в ней рядом не было фигур одинакового цвета. Дети по очереди выкладывают блоки. Тот, кто заметит ошибку, забирает «ошибочный» блок себе. Ребенок, собравший наибольшее число таких блоков, получает право первым начать строительство. Он выбирает, между какими домиками будет строиться следующая дорожка.

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

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

II

Усложняются правила построения дорожек. Требуется, чтобы дети при выполнении задания ориентировались сразу на два свойства: построить дорожку так, чтобы рядом были фигуры одинакового цвета, но разной формы (одинаковой формы, но разного цвета; одинакового размера, но

разной формы; разные по цвету и форме; разные по цвету и размеру и т.д.). Правила построения дорожек придумывает не только взрослый, но и сами дети.

III

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

«Найди пару»

Цель. Развитие восприятия, внимания, умения анализировать и сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам.

Материал. Логические фигуры или блоки.

Содержание

I

В игре участвуют пять — семь человек. Один набор фигур у ведущего в мешочке (коробке), второй — у игроков (расположен так, чтобы все видели фигуры и могли взять любую). Если у игроков блоки, то половина их у ведущего, а вторая половина у них.

Фигуры — зайчата: те, которые у игроков, — зайчата-девочки, которые у ведущего — зайчата-мальчики. Игровая задача заключается в том, чтобы помочь каждому зайчику-мальчику найти свою сестру. Ведущий называет, чем похожи братья и сестры (например, цветом), и выкладывает на стол одну из фигур (зайчика-мальчика). Дети ищут к ней пару (сестру), приставляют фигуру такого же цвета. Кто первым правильно составит пару — забирает ее себе. Далее ведущий поочередно выкладывает остальные фигуры, а дети ищут к ним пары. Тот, кто соберет больше фигур, становится ведущим.

Пары можно составлять на основе как сходства, так и различия свойств: одинаковые по цвету, разные по цвету; одинаковые по размеру, разные по размеру; одинаковые по форме, разные по форме.

В повторных играх игровые задачи могут меняться.

II

Пары составляются на основе сходства или различия по двум свойствам: одинаковые по цвету и форме; одинаковые по величине и толщине; одинаковые по толщине, но разные по цвету; одинаковые по размеру, но разные по форме; разные по форме и размеру; разные по цвету и форме и т.д.

Игру можно организовать как предыдущую или по-другому.

Предложите детямделиться на пары. У каждой пары — набор логических фигур. Игроки поровну делят фигуры между собой и по очереди выкладывают их. Сначала первый участник выкладывает свою фигуру. Второй игрок ищет к ней пару. Если он правильно составляет пару, то забирает обе фигуры себе, если же ошибается, то его фигура попадает к первому игроку. Далее свою фигуру выставляет второй игрок. Побеждает тот, кто соберет больше фигур.

III

Пары составляются на основе сходства и различия по трем свойствам: одинаковые по форме и цвету, но разные по размеру; одинаковые по форме, но разные по размеру и цвету; одинаковые по размеру, но разные по цвету и форме. Взрослый поощряет активное придумывание детьми новых правил составления пар.

«Две дорожки»

Цель. Развитие умений выделять и абстрагировать свойства; сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам.

Материал. Логические фигуры.

Содержание

I

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

II

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

Количество фигур у каждого игрока постепенно увеличивается до 10.

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

III

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

Количество фигур у игроков постепенно увеличивается до 12.

«Поймай тройку»»

Цель. Развитие умения сравнивать. **Материал.** Логические фигуры или блоки. .

Содержание

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

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

«Художники»

Задачи: Развивать умение сравнивать фигуры по их свойствам, развитие художественных способностей (выбор цвета, фона, расположения, композиции).

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

Ход 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.

«Где чей гараж?»

Цель. Развитие умений классифицировать.

Материал. Логические фигуры (блоки¹), таблицы с изображением дорожек и гаражей

Содержание

I

Перед детьми таблица У каждого ребенка блоки (машины). Нужно поставить каждую машину в свой гараж. Знаки на развилке дорог показывают, на какую дорожку должна свернуть машина.

Упражнение повторяется с таблицами Организовать его можно по-разному. У детей может быть одна таблица на всех: участники игры разбирают блоки-машины и поочередно ставят их в свой гараж. Или у каждого ребенка может быть своя карточка и набор логических фигур. Или же дети делятся на пары, и у каждой пары своя таблица и набор фигур. Игроки делят фигуры и по очереди ищут гаражи для своих машин. В случае ошибки игрок возвращает фигуру себе. Выигрывает тот, кто первым выложит все фигуры.

«Засели домики»

Цель. Развитие классификационных умений.

Материал. Логические блоки или фигуры, карточки с изображением домиков

Содержание

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

Знаки внизу домика подсказывают, какие фигуры в каких комнатах должны поселиться. Дети разбирают фигуры и раскладывают их в домике. В конце проверяют, называют, чем похожи все фигуры в каждой клетке (квартире), какие они.

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

II

При заселении домиков дети классифицируют фигуры сразу по двум свойствам

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

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

Упражнение повторяют с таблицей. Домик нужно заселить так, чтобы в каждой клетке оказались одинаковые фигуры.

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

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

III

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

«У кого в гостях Винни – Пух и Пятачок?»

Цель. Развитие способности анализировать, сравнивать, обобщать.

Материал. Карточки с логическими таблицами, логические фигуры.

Содержание

I

Винни-Пух и Пятачок отправились в город логических фигур. В каждом доме они побывали только у одной фигуры. Зашли они в первый дом У какой фигуры в гостях Винни-Пух и Пятачок?

Дети находят недостающую фигуру и кладут в клетку, где нарисованы Винни-Пух и Пятачок. Если дети не могут самостоятельно решить задачу, взрослый предлагает рассмотреть, какие фигуры находятся в верхнем и среднем рядах, установить, чем похожи эти ряды, и определить, какой фигуры недостает. Затем дети находят недостающие фигуры на других таблицах. От поиска одной фигуры переходят к поиску двух недостающих фигур

II

В упражнении используется таблица

При поиске недостающих фигур дети анализируют, сравнивают и обобщают

фигуры в таблице по двум свойствам. Если интерес детей к прежней игровой задаче снижается, взрослый предлагает новую. Например, угадать, какой сундук с драгоценностями украли пираты (фигуры в таблице — сундуки с драгоценностями), или найти утерянный хозяином ключ от квартиры и т. д.

III

В упражнениях используются таблицы, которые требуют анализа, сравнения и обобщения фигур по трем свойствам

Взрослый предлагает прежние (если дети не утратили интерес) и новые игровые задачи (угадать, какие камни утеряны в ожерелье Королевы, какой кусочек сыра стянул у кота Тома мышонок Джерри, и т.д.).

6.6. Итоговые занятия

Конспект НОД по формированию элементарных математических представлений в старшей группе

Тема: « Путешествие в страну Математики»

Интеграция образовательных областей: Познавательное развитие, Речевое развитие, Социально-коммуникативное развитие, Физическое развитие

Цель: закрепление у детей полученных знаний

Задачи:

Образовательные

- 1.Закрепить счет в пределах 10; умение находить в числовом ряду число и соседние с ним числа.
- 2.Упражнять в порядковом счете.
- 3.Закрепить умения различать геометрические фигуры по форме, цвету, величине;
- 4.Закрепить умение ориентироваться в пространстве, различать правую и левую стороны, употреблять слова и предлоги (справа, слева, впереди, позади; над, под, между);
- 5.Закрепить знания названий дней недели, их последовательность;

Развивающие

1. Развивать логическое мышление, внимание, память.
2. Развивать сообразительность, быстроту реакции

Воспитательные

1. Воспитывать интерес к математике, чувство радости от совместных действий, успешно выполненных заданий.

Методы и приемы:

Наглядные: презентация

Словесные:

Практические: поисковые задачи

Используемые технологии:

Игровые – дидактические игры

ИКТ – использование компьютера, экрана

Социоигровая технология (СОТ) – работа в группах

Материалы и оборудование:

воздушный шар, конверт (с письмом и разрезной картинкой волшебника), корзина с мячами (на каждом мяче цифры от 1 до 6), шкатулка с призами, карточки с цифрами от 0 до 10, кубик с цифрами на каждой стороне 1,2,3,4,5,6; палочки Кюизенера, блоки Дьенеша; слово «Победа» на кругах (медальонах)

Логика образовательной деятельности:

На столах лежат конверты с заданиями и раздаточный материал.

За каждой цифрой закреплено задание, которое надо выполнить. За выполненное задание дети получают медальон с буквой и ключ.

1 Вводная

Дети заходят в группу. В группе летает шар, к ниточке которого привязан конверт. В конверте письмо и разрезная картинка «Профессор – Математик».

Воспитатель: Ребята, посмотрите, что это такое?

(обращает внимание детей на воздушный шарик, с привязанным конвертом, конверт не подписан). Странный конверт какой-то, на нем ничего не написано, только какие-то цифры и геометрические фигуры.

Воспитатель: Давайте откроем конверт и узнаем от кого мы его получили. *(открывает конверт - в нем разрезная картинка и письмо).*

Воспитатель: Что это? Что надо сделать, чтобы узнать от кого это письмо пришло к нам.

Дети: Собрать картинку.

Дети собирают картинку.

Воспитатель: Все ясно! Это написал нам Профессор-математик!

2 Основная

Слайд 2 На экране появляется Профессор – Математик.

Воспитатель читает письмо: «Здравствуйте, дорогие ребята! Я знаю, что вы многому научились за этот учебный год. И я хотел бы вас поздравить с успешной учебой. Я приготовил вам подарок – сокровища! Но, чтобы их получить, вам необходимо пройти испытание. Только смелые и дружные ребята смогут получить мои сокровища. Вы готовы к путешествию? (ответы

детей). Тогда удачи! Даю вам подсказку: «Мячики лежат в лукошке, А лукошко у окошка».

Дети находят корзину с мячами у окна.

На каждом мяче карточка с цифрой, и соответствующие цифры, заранее расположены по всей группе.

Воспитатель: «Чтобы справиться со всеми трудностями, вы должны быть сообразительными, смелыми, внимательными и наблюдательными. Получить сокровища мы сможем только в том случае, если справимся со всеми заданиями.

1 задание от Профессора - Математика « Математическая разминка»

1. Сколько ушей у двух собак? (4)
2. Сколько дней в неделе? (7)
3. Сколько глаз у светофора? (3)
4. Сколько пальцев на одной руке? (5)
5. Сколько солнышек на небе? (1)
6. Сколько носов у двух котов? (8)
7. Сколько пальцев на двух руках? (10)
8. Сколько в неделе выходных дней? (2)
9. Сколько солнышек на небе ночью? (0)
10. Какое число больше 8, но меньше 10?

2 задание «Замок Геометрических фигур» (Слайд 3)

Воспитатель: Назовите геометрические фигуры, которые живут в замке.

Дети: Прямоугольники, квадраты, овалы, круги, ромбы, трапеции.

Воспитатель: А теперь, посмотрите, в каком беспорядке перед нами лежат геометрические фигуры (на столе стоят четыре коробки (контейнера) и разные геометрические фигуры (блоки Дьенеша).

Воспитатель: Разделите эти фигуры по группам. По каким признакам можно разделить фигуры?

Дети за столом составляют группы и геометрические фигуры.

1. по форме
3. по цветам
4. по ширине
5. по величине.

Дети поочередно складывают блоки, а воспитатель меняет карточки (символы фигур)

Воспитатель: Чтобы получить медальон, вы должны отгадать, какую геометрическую фигуру я загадала.

Дидактическая игра: «Да-нет»

Воспитатель загадывает геометрическую фигуру.

Дети спрашивают:

- она желтая(синяя, красная)
- у нее есть углы (Да)
- у нее 3 угла (4 угла)
- она маленькая (Нет)
- она толстая.(Да)

Слайд 4

Загаданная фигура появляется на экране.(Это большой синий толстый прямоугольник)

3 задание «Царство палочек Кюизенера»

Воспитатель: Постройте лесенку от самой длинной палочки, до самой короткой.

Слайд 5

На экране появляется лесенка.

Работа с палочками

Воспитатель: Какая палочка по цвету на 3 месте, какому числу она соответствует.

Дети: голубая

Воспитатель: Какая палочка по цвету находится между 3 и 5, какому числу она соответствует.

Дети: красная, четыре.

Воспитатель: Какая по счету синяя палочка и т.д.

Дети: девятая

Воспитатель: Какому числу соответствует жёлтая палочка?

Дети: Пять.

Слайд 6 «Город Времени»

Воспитатель: В этом городе случилось несчастье – перепутались дни недели, нам нужно их построить друг за другом в нужной последовательности. Для этого вам понадобятся цветные карточки.

Дидактические игры: «Живая неделя», «Назови соседей».

Слайд 7 «Счетное Королевство»

Задание – «Построй числовой ряд»

Слайд 8

Задание –«Какое число пропущено»

Задание - Ди «Брось кубик и считай».

Дети бросают кубик, называют цифру и считают от неё до 10

Игра «Что, где?»

Игра проходит в кругу с мячом.

Воспитатель берет мяч, бросает одному из детей и спрашивает: «Что справа от тебя?» Ребенок ловит мяч, отвечает на вопрос.

Вопросы детям: «Что у тебя над головой? Кто впереди тебя? Что позади тебя? Кто слева от тебя? Кто справа от тебя?». И т.д. Игра проходит в быстром темпе.

3 Заключительная

Воспитатель: Вот, мы и собрали все медальоны. Чтобы сундук с сокровищами открылся сложите все медальоны по - порядку и прочитайте волшебное слово.

Дети составляют слово из медальонов и получают слово

«ПОБЕДА», Воспитатель хвалит их и предлагает открыть сундук. Там призы.

Рефлексия

Итог

