

Раздел № 1. Основные характеристики программы

1.1 Пояснительная записка

Актуальность программы

Успешность обучения ребенка во многом зависит от степени подготовленности ребенка к школе.

Готовность к школе включает несколько основных взаимодополняющих компонентов: физиологическая готовность, психологическая готовность, эмоционально-волевая зрелость, специальная готовность (интеллектуальная подготовка), мотивационную готовность, социально-личностная готовность.

Программа «Скоро в школу», направлена на подготовку детей к успешному школьному обучению. Формирование логической сферы детей является одним из важных компонентов подготовки к школе. Навыки логического мышления, способность «выполнять действия в уме», приобретенные в дошкольный период, будут служить фундаментом для получения знаний и развития способностей в более старшем возрасте. Ребенку, овладевшему приемами логического мышления, легче будет даваться учеба, решение любых задач. Вследствие успешности будет сохраняться интерес к учению. Под формированием логической сферы ребенка имеют в виду развитие логических приемов мыслительной деятельности и умение понимать, прослеживать причинно-следственные связи и явления, выстраивать на их основе простейшие заключения.

Также, в программе уделяется внимание формированию социально-психологической зрелости ребенка, развитию навыков общения и совместной деятельности. Существенный момент мотивационной готовности к школьному обучению – произвольность поведения и деятельности, т.е. возникновение у ребенка потребностей и мотивов такой структуры, при которой он становится способным подчинять свои непосредственные импульсивные желания сознательно поставленным целям.

Предлагаемая программа состоит из развивающих занятий, составленных с учетом индивидуальных особенностей детей старшего дошкольного возраста.

Направленность программы: социально-гуманитарная.

Уровень освоения: базовый.

Адресат программы:

Дошкольники подготовительной к школе группы МБДОУ №24 «Ручеёк»,
возраст 6-7 лет.

Особенности организации образовательного процесса:

Занятия проводится один раз в неделю. Объём (общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения) - 34 занятия. Длительность одного занятия (академический час) – 30 минут. Срок реализации программы – 1 год.

Форма занятий: очная.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы:

Развитие познавательных психических процессов, необходимых будущему школьнику, у воспитанников 6-7 лет МБДОУ № 24 «Ручеёк» городского округа Большой Камень через игровую деятельность.

Задачи программы:

Воспитательные:

1. Воспитывать умение подчинять свою деятельность сознательно поставленной цели.
2. Формировать мотивацию учения, ориентированную на удовлетворение познавательных интересов, радость творчества.
3. Учить делать выбор, как поступить, в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения.

Развивающие:

1. Развивать вариативное и логическое мышление.
2. Развивать психические процессы: память, внимание, воображение, мыслительные операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия).

3. Учить обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, строить простейшие умозаключения, проверять результат своих действий, делать выводы о результате своей работы.

Обучающие:

1. Учить анализировать формы предметов, обобщать объекты по одному, двум, трем, свойствам с учетом наличия или отсутствия каждого, сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать.

2. Формировать представления о математических понятиях «алгоритм», «кодирование и декодирование информации», «кодирование со знаком отрицания».

3. Развивать умение следовать устным инструкциям, читать схемы.

1.3 Содержание программы

Учебный план первого года обучения

п/п	Название раздела, темы	Количество часов (академических)			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводная диагностика	1	0	1	Педагогическое наблюдение, игра, опрос
2	Развитие внимания	4	0	4	Педагогическое наблюдение, игра, опрос
3	Развитие памяти	4	0	4	Педагогическое наблюдение, игра, опрос
4	Развитие воображения	4	0	4	Педагогическое наблюдение,

					игра, опрос
5	Ориентирование во времени	5	1	4	Педагогическое наблюдение, игра, рефлексия
6	Развитие мышления: работа с блоками Дьенеша	15	3	12	Педагогическое наблюдение, игра, рефлексия
7	Итоговая диагностика	1	0	1	Выполнение корректурной пробы, игра, опрос
	Итого	34	4	30	

Содержание учебного плана первого года обучения

1. Раздел: Вводная диагностика

Практика:

Дидактические игры и упражнения ««Дорисуй и раскрась»», «Продолжи закономерность», «Запоминай порядок», «Путаница».

2. Раздел: Развитие внимания

Практика:

Игры и упражнения:

«Да» и «нет» не говорите, черный с белым не носите»; «Найди отличия»; «Будь внимателен»; «Волшебное слово»; «Что изменилось»;

«Назови, что ты видишь»; «Карлики и великаны»; «Лабиринт»; «Найди букву»;

Упражнения на развитие устойчивости внимания: найти и вычеркнуть определенные буквы среди множества букв, проследить перепутанные линии,

найти отличия по картинкам, найти замаскированные изображения или спрятанные предметы.

Упражнение на развитие переключаемости внимания: вычеркивать быстро и правильно одну букву, обводить другую, а все остальные пропускать.

3. Раздел: Развитие памяти

Практика:

Упражнения на развитие аудиальной памяти: «Повтори за мной», «Снежный ком», «Не ошибись».

Упражнения на развитие визуальной памяти: «Что изменилось?», «Сколько яблок было на картинке?», «Подбери ключи».

Упражнения на развитие способности к визуализации: воспроизведение увиденных рисунков, деталей рисунков.

Упражнения на развитие смысловой и ассоциативной памяти («Я знаю пять...», «Назови пару», повтори рассказ по мнемодорожке).

4. Раздел: Развитие воображения

Практика:

Игры и упражнения:

«Дорисуй фигуры», «Фантастические ситуации», «Сказочная путаница», «Смешинки», «Бабочки», «Отгадай слово», «На что это похоже?», «Пантомима», «Придумай загадку», «Найди применение».

5. Раздел: Ориентирование во времени

Теория:

Последовательность частей суток, времен года, месяцев года, дней недели и их названия.

Практика:

Упражнение в ориентации во времени.

Дидактические игры и упражнения «Часы пробили ровно час...», «День и ночь», «Веселая неделя», «Двенадцать месяцев», «Составь неделю».

6. Раздел: Развитие мышления (работа с блоками Дьенеша)

Теория:

Блоки Дьенеша, их свойства.

Классификация по разным признакам.

Выделение общих свойств (признаков).

Классификация по одному, двум, трем признакам.

Классификация по принципу отрицания свойств.

Классифицирование (декодирование) информации о наличии или отсутствии определенных свойства предмета, поиск заданного предмета по закодированной информации.

Практика:

Игры и упражнения: «Игра с одним обручем», «Веселый поезд», «Магазин», «Хоровод», «Рассели жильцов», «Найди пару», «Продолжи ряд», «Игра с двумя обручами», «Кошки-мышки», «Магазин мебели», «Волшебное дерево», «Посади на лужок цветы», «Найди потерянные домики», «Собери драгоценности», «Найди не похожую фигуру», «Угощение для медвежат», «Угадай фигуру», «Продолжи ряд», «Найди клад», «Помоги фигурам выбраться из леса», «Украсим елку бусами».

Раздел: Итоговая диагностика

Практика:

Игры и упражнения: «Что изменилось?», «Найди отличия», «Волшебное дерево», «Рассели жильцов», «Хоровод».

1.4 Планируемые результаты

Личностные результаты:

В результате обучения по программе дошкольник:

- научится подчинять свою деятельность сознательно поставленной цели;
- сформирует личную мотивацию учения, ориентированную на удовлетворение познавательных интересов, радость творчества;
- научится делать выбор, как поступить, в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения.

Метапредметные результаты:

В результате обучения по программе:

- у дошкольника увеличится объем зрительной, слуховой, вербальной памяти, уровень развития смысловой и ассоциативной памяти; повысится концентрация, устойчивость, переключаемость внимания;
- дошкольник научится производить мыслительные операции: анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия;
- дошкольник научится обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, строить простейшие умозаключения, проверять результат своих действий.

Предметные результаты:

В результате обучения по программе дошкольник:

- научится анализировать формы предметов, обобщать объекты по одному, двум, трем, свойствам с учетом наличия или отсутствия каждого, сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать, следовать устным инструкциям, читать схемы;
- сформирует представление о математических понятиях «алгоритм», «кодирование» и «декодирование» информации, «кодирование со знаком отрицания»
- будет уметь следовать устным инструкциям, читать схемы.

РАЗДЕЛ № 2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

2.1 Условия реализации программы

1. Материально-техническое обеспечение:

Помещение для занятий, оборудованное ученической мебелью.

Комплекты дидактического наглядного материала (игрушки, конструкторы, строительный материал, демонстрационный и раздаточный материал, наборы «Учись считать» и др.).

Наборы «Логические блоки Дьенеша».

Магнитная доска.

3. Учебно-методическое и информационное обеспечение:

Нормативно-правовая база:

Программа «Скоро в школу» имеет социально-гуманитарную направленность и соответствует Федеральному закону от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Концепции развития дополнительного образования детей, утвержденной распоряжением правительства Российской Федерации от 04.09.2014 г. № 1726-р, Порядку организации образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденному приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 (вместе с приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. № 533 «О внесении изменений в Порядок организации образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196), Письму Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы).

Приложение 1 - Картотека игр, используемых в программе.

2.2 Оценочные материалы и формы аттестации

Входной контроль: Педагогическое наблюдение, игра.

Текущий контроль: Педагогическое наблюдение, игра, опрос.

Итоговый контроль: Педагогическое наблюдение, игра, опрос

2.3 Методические материалы

Используемые методы:

1. Перцептивный аспект (методы, обеспечивающие передачу учебной информации педагогом и восприятие ее детьми посредством слушания,

наблюдения, практических действий):

- а) словесный (объяснение, беседа, инструкция, вопросы и др.);
- б) наглядный (демонстрация, иллюстрация, рассматривание и др.);
- в) практический (предметно-практические и умственные действия, дидактические игры и упражнения и др.).

2. Гностический аспект (методы, характеризующие усвоение нового материала детьми, путем активного запоминания, путем самостоятельных размышлений или проблемной ситуации):

- а) иллюстративно-объяснительный;
- б) проблемный;
- в) эвристический;
- г) исследовательский и др.

3. Логический аспект (методы, характеризующие мыслительные операции при подаче и усвоении учебного материала):

- а) индуктивный (от частного к общему);
- б) дедуктивный (от общего к частному).

4. Управленческий аспект (методы, характеризующие степень самостоятельности учебнопознавательной деятельности детей):

- а) работа под руководством педагога,
- б) самостоятельная работа детей.

Особенности практического метода:

- выполнение разнообразных предметно-практических и умственных действий;
- широкое использование дидактического материала;
- возникновение математических представлений в результате действия с дидактическим материалом;
- выработка специальных математических навыков (счета, измерения, вычислений и др.);
- использование математических представлений в быту, игре, труде и др.

Особенности наглядного метода

Виды наглядного материала:

- демонстрационный и раздаточный;
- сюжетный и бессюжетный;
- объемный и плоскостной;
- специально-счетный (счетные палочки, абак, счеты и др.);
- фабричный и самодельный.

Методические требования к применению наглядного материала:

- новую программную задачу лучше начинать с сюжетного объемного материала;
- по мере усвоения учебного материала переходить к сюжетно-плоскостной и бессюжетной наглядности;
- одна программная задача объясняется на большом разнообразии наглядного материала;
- новый наглядный материал лучше показать детям заранее.

Требования к самодельному наглядному материалу:

- гигиеничность (краски покрываются лаком или пленкой, бархатная бумага используется только для демонстрационного материала);
- эстетичность;
- реальность;
- разнообразие;
- однородность;
- прочность;
- логическая связанность (заяц — морковь, белка — шишка и т. п.);
- достаточное количество.

Особенности словесного метода

Вся работа построена на диалоге воспитатель — ребенок.

Требования к речи воспитателя:

- эмоциональная;
- грамотная;
- доступная;

- четкая;
- достаточно громкая;
- приветливая.

Приложение 1 - Картотека игр, используемых в программе.

2.4 Календарный учебный график

Этапы образовательного процесса		1 год
Продолжительность учебного года, неделя		34
Количество учебных дней		34
Продолжительность учебных периодов	1 полугодие	01.10.2022 - 31.12.2022
	2 полугодие	09.01.2022- 31.05.2023
Возраст детей, лет		6-7
Продолжительность занятия, час (академический час – 30 минут)		1
Режим занятия		1 раза/нед.
Годовая учебная нагрузка, час		34

2.5 Календарный план воспитательной работы

п/п	Дата	Тема	Основные задачи
Октябрь			
1	1 занятие	Вводная диагностика	Выявить уровень сформированности психических процессов дошкольников.
2	2 занятие	«День и ночь»	Тренировать произвольное внимание. Учить ориентироваться в частях суток, их последовательности. Познакомить с блоками Дьенеша, их свойствами

3	3 занятие	Свойства логических блоков	Развивать аудиальную память. Учить классифицировать предметы по разным признакам
4	4 занятие	Веселый поезд	Развивать творческое воображение. Учить классифицировать предметы по разным признакам
Ноябрь			
5	1 занятие	Магазин	Учить выделять общие свойства и признаки предметов
6	2 занятие	Хоровод	Развивать аудиальную память. Учить выделять общие свойства и признаки предметов
7	3 занятие	Рассели жильцов	Развивать творческое воображение. Учить классифицировать предметы по двум признакам (форма и цвет)
8	4 занятие	Веселая неделька	Учить ориентироваться в днях недели, их последовательности. Учить классифицировать предметы по двум признакам (форма и размер)
9	5 занятие	Кошки-мышки	Учить концентрировать внимание. Учить классифицировать предметы по двум признакам (цвет и размер)
Декабрь			
10	1 занятие	Магазин мебели	Развивать аудиальную память. Учить классифицировать предметы по двум признакам (цвет и размер)
11	2 занятие	Вчера, сегодня, завтра	Развивать ассоциативную память. Учить ориентироваться в днях недели, их последовательности. Учить

			классифицировать предметы по принципу отрицания свойств
12	3 занятие	Угощение для медвежат	Учить концентрировать внимание. Учить классифицировать предметы по принципу отрицания свойств
13	4 занятие	Все в ряд	Учить классифицировать информацию о наличии или отсутствии определённых свойства предмета
Январь			
14	1 занятие	Найди клад	Развивать визуальную память. Учить ориентироваться в днях недели, их последовательности. Учить классифицировать информацию о наличии или отсутствии определённых свойства предмета
15	2 занятие	Волшебное дерево	Учить концентрировать внимание. Учить классифицировать предметы по трем признакам
16	3 занятие	Найди потерянные домики	Развивать визуальную память. Учить классифицировать предметы по трем признакам
Февраль			
17	1 занятие	Двенадцать месяцев	Развивать визуальную память. Учить ориентироваться в месяцах года, их последовательности. Учить кодировать информацию по одному признаку
18	2 занятие	Собери драгоценности	Учить кодировать и декодировать информацию по двум признакам
19	3 занятие	Найди клад	Учить концентрировать внимание. Учить кодировать и декодировать информацию по

			трем признакам
20	4 занятие	Посади на лужок цветы	Развивать визуальную память. Учить находить заданный предмет по закодированной информации
Март			
21	1 занятие	Продолжи ряд	Учить находить заданный предмет по закодированной информации
22	2 занятие	Тайные фигуры	Развивать способность к визуализации. Учить находить заданный предмет по закодированной информации
23	3 занятие	От января до декабря	Учить ориентироваться в месяцах года, их последовательности. Развивать умение кодировать и декодировать информацию по разным признакам
24	4 занятие	Найди не такую же фигуру	Развивать умение кодировать и декодировать информацию по разным признакам
25	5 занятие	Пантомима	Развивать творческое воображение.
Апрель			
26	1 занятие	Часы пробили ровно час...	Учить концентрировать внимание. Упражнять в ориентации во времени.
27	2 занятие	Помоги фигурам выбраться из леса	Развивать смысловую память. Развивать умение кодировать и декодировать информацию по разным признакам
28	3 занятие	Мнемодорожки	Развивать умение кодировать и декодировать информацию по разным признакам
29	4 занятие	В мире фантастики	Развивать творческое воображение. Развивать умение кодировать и

			декодировать информацию по разным признакам
Май			
30	1 занятие	Что, когда, во сколько...	Развивать концентрацию и переключаемость внимания. Упражнять в ориентации во времени
31	2 занятие	Мы-строители	Развивать ассоциативную память. Развивать умение кодировать и декодировать информацию по разным признакам
32	3 занятие	Сказочная путаница	Развивать ассоциативное воображение. Учить ориентироваться в месяцах года, их последовательности. Развивать умение кодировать и декодировать информацию по разным признакам
33	4 занятие	Фантастические ситуации	Развивать ассоциативное и творческое воображение. Развивать умение кодировать и декодировать информацию по разным признакам
34	5 занятие	«Математический хоровод»	Систематизировать полученные знания

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Арцишевская И.Л. «Психологический тренинг для будущих первоклассников»: конспекты занятий. М.: Книголюб, 2017.
2. Баскакова А.В. Занимательные блоки Дьенеша. Методические рекомендации для воспитателей ДОО: методическое пособие. ГОУ СПО РК «Сыктывкарский гуманитарно-педагогический колледж имени И.А. Куратова», 2021
3. Захарова Н.И. Играем с логическими блоками Дьенеша. Учебный курс для детей 5-6 лет. СПб.: ООО «Издательство «Детство-Пресс», 2018.
4. Леявина Н.О. Давайте вместе поиграем. Методические советы по использованию дидактических игр с блоками Дьенеша. Спб, Корвет, 2017.
5. Стародубцева И.В. Игровые занятия по развитию памяти, внимания, мышления и воображения у дошкольников. М.: АРКТИ, 2008.

Содержание игр и упражнений, используемых в программе:

1. Развитие внимания

«Да и нет не говорите, черный с белым не носите». Взрослый задает ребенку вопросы. Ребенок отвечает на них, но при этом не должен называть запрещенные цвета и не говорить «да» и «нет».

«Найди отличия». Найти отличия на двух одинаковых картинках.

«Волшебное слово». Ведущий показывает упражнение, а дети их повторяют только в том случае, если взрослый говорит: «Пожалуйста!»

«Будь внимателен». Ребенок выполняет движения по словесной команде. Например: присядь два раза, держась левой рукой за левое ухо.

«Что изменилось». Ребенок запоминает предметы, лежащие на столе; затем он отворачивается. Взрослый передвигает предметы; а ребенок указывает, что изменилось.

«Назови, что ты видишь». Ребенок за 30 секунд должен назвать как можно больше предметов, находящихся в комнате, обладающих заданным признаком.

«Карлики и великаны». Ребенок должен выслушать и выполнить словесную инструкцию взрослого, не обращая внимания на его действия, не совпадающие с инструкцией.

«Лабиринт». Ребенок должен карандашом пройти лабиринт, не выходя за контуры линии, не пропуская петель.

«Найди букву». Надо найти и вычеркнуть определенные буквы среди множества букв. Усложнение: вычеркивать быстро и правильно одну букву, обводить другую, а все остальные пропускать.

«Следопыт». Взрослый показывает ребенку игрушку и говорит, что сейчас ее спрячет в комнате; ребенок отворачивается; взрослый прячет игрушку; а ребенок должен ее найти.

2. Развитие памяти

«Снежный ком». Ведущий задает тему, например, «птицы» и бросает мяч ребенку. Ребенок называет любую птицу и передает мяч дальше. Каждый следующий ребёнок должен повторить уже названные слова, потом прибавить своё.

«Не ошибись». Педагог обговаривает с детьми, что нужно делать, если услышат звук бубна, барабана, металлофона: хлопают в ладоши; встают и садятся; поднимают руки вверх и т.д. Дети запоминают установку, игра сначала идет в медленном темпе, затем ускоряется, и меняются установки.

«Сколько яблок было на картине?» Детям предлагается внимательно рассмотреть картину. После того, как картина убирается, задаются вопросы, например: «Сколько яблок было на картине? Какого цвета был шарик у девочки?» и т.д.

«Подбери ключи». На столе разбрасывается много разных ключей от замков (можно картонные копии) 20-30 штук. Ребёнку предлагают запомнить 1-2-3 ключа, выбранные ведущим, затем ключи перемешиваются, а ребёнок ищет заданные ключи.

«Что изменилось». Ребенок запоминает предметы, лежащие на столе; затем он отворачивается. Взрослый передвигает предметы; а ребенок указывает, что изменилось.

«Я знаю пять названий». Ведущий задает тему «Я знаю пять названий овощей...» и бросает мяч ребенку. Ребенок должен назвать пять предметов заданной классификации (морковка – раз, огурец – два, капуста – три, лук – четыре, помидор – пять).

«Запоминай порядок». Развитие памяти, логического мышления, произвольного внимания. Ребёнку предлагается рассмотреть разные геометрические фигуры, запомнить их расположение с тем, чтобы через 10 секунд по памяти выложить их в том же порядке (усложнение: по памяти

нарисовать эти же геометрические фигуры, расположив и раскрасив так, как было на образце).

«Назови пару». Взрослый называет слово, ребенок называет к этому слову пару, связанную с заданным словом по смыслу.

«Магазин». Педагог играет роль мамы, которая посылает ребёнка в магазин с поручением купить некоторые продукты (постепенно увеличивается их количество). Ребенок должен запомнить и принести эти продукты. Можно использовать карточки с нарисованными продуктами. В этой игре полезно меняться с ребёнком ролями, чтобы он не только запоминал и выполнял поручение, но и запоминал и проверял свое задание.

3. Развитие воображения

«Дорисуй и раскрась». Взрослый читает задание медленно и дважды: «Нарисуйте пять кружков по порядку, закрасьте любым цветом, но средний кружок должен быть синим, а последний – жёлтым». Задания могут изменяться, усложняться, а выполнение ограничиваться во времени.

«Фантастические ситуации». Это игра-размышление на самые разные темы. Принимаются все варианты ответов. Старайтесь развернуть тему до предела, задавая ребенку наводящие вопросы.

Примеры заданий:

Что будет, если...

... человек перестанет есть?

... не выключить кипящий чайник?

... оставить холодильник открытым?

... носить тесную обувь?

... не чистить зубы?

... забить мяч в окно?

... съесть десять порций мороженого сразу?

... дразнить соседскую собаку?

... ходить задом?

... не спать?

... посадить цветы в песке?

... сесть на ежика?

... человек научится летать?

«Сказочная путаница». Сначала детям предлагают распутать клубок из сказок: «Жили-были дед да баба. Была у них курочка-репка. Дед ел, ел, не съел. Баба ела, ела, не съела. Покатилась репка дальше. Катится, а на встречу ей избушка на курьих ножках. «Избушка, избушка, кто в тереме живет? Выгляни в окошко - дам тебе корытце...» и т.д. После того, как дети справятся с заданием, им предлагают придумать сказку-путаницу собственного сочинения. Можно задавать любую тему сказки. Содержание придуманной сказки дети при желании могут проиллюстрировать с помощью рисунков. Наиболее интересные сюжеты можно обыграть с помощью кукол или ролей.

«Смешинки». Ведущий бросает мяч и называет какой-то предмет. Например, кастрюля. Нужно быстро придумать ему смешное название. Например, варилка. Игра развивает воображение и заряжает хорошим настроением.

«Бабочки». Для этой игры нужно приготовить небольшой цветной плотный лист бумаги или картона и несколько маленьких разноцветных листочков из тонкой бумаги. Положите маленькие листочки на картон и покажите ребенку: "Посмотри, это лужок, а это бабочки сидят на травке. Посидели-посидели, крылышками взмахнули и полетели". Взрослый дует на листочки так, чтобы они разлетелись в разные стороны. Затем предлагает ребенку поймать бабочек и посадить их на лужок.

«Отгадай слово». Ведущий задумывает какое-то слово, а ребенок задает наводящие вопросы, пытаясь угадать. По правилам игры, отвечать на любой вопрос можно только «да» или «нет». Что бывает сладким (красным, круглым, горячим)? Играющие, чередуясь, называют предметы, отвечающие этой характеристике. Кто первым быстро не сможет подобрать очередное слово, тот проиграл.

« На что это похоже?» Как вариант, это могут быть кляксы, облака, любые бесформенные фигуры. Задача ребенка совместно со взрослым пофантазировать, на что это похоже.

«Пантомима». Попросите ребенка с помощью мимики и жестов показать разные чувства и настроения (грусть, радость, боль) или какое-либо действие (плавание, рисование, вязание).

«Камушки». Для этой игры нарисуйте морской берег (ваши художественные способности не имеют никакого значения: это может быть просто полоска желтого цвета – песок и полоска синего — вода). На берегу нарисуйте несколько камушков (5-6) разной формы. Каждый камушек должен быть похож на несколько разных предметов, животных, человека. Может быть несколько камушков одинаковой формы. Вы говорите ребёнку, что по берегу моря только что прошел волшебник и заколдовал, превратил в камушки все, что было на берегу. Чтобы все расколдовать, надо догадаться, что же здесь такое. Помогите придумать про каждый камушек несколько вариантов. После ответа ребёнка выберите один из вариантов и вместе с ним дорисуйте «камушек» так, чтобы получилось полное изображение придуманного предмета.

«Найди применение». Узнать, что дети думают по поводу творческого кирпича? Правильно, это кирпич, который можно использовать не для строительства, а в каких-то других целях. Как можно использовать обыкновенный платок, ящик, коробку со спичками, лист бумаги, палку и т.д?

4. Развитие мышления (работа с блоками Дьенеша)

Классификация по одному признаку

« Игра с одним обручем»

Материал: Обруч, комплект логических блоков Дьенеша.

Ход игры: Перед началом игры выясняют, какая часть игрового листа находится внутри обруча и вне его, устанавливают правила: например, располагать фигуры так, чтобы все красные фигуры (и только они) оказались вне обруча. После расположения всех фигур предлагается два вопроса: какие

фигуры лежат внутри обруча? Какие фигуры оказались вне обруча? (Предполагается ответ: «вне обруча лежат все не красные фигуры»). При повторении игры дети могут сами выбирать, какие блоки положить внутри обруча, а какие вне.

«Веселый поезд»

Материал: комплект логических блоков Дьенеша.

Ход игры: В гости к ребятам пришли мишка и зайка, которые любят строить паровозики и предлагают ребятам им помочь. Но есть условие: вагончики, которые рядом, должны быть разной формы и разной величины.

«Магазин»

Материал: Товар (карточки с изображением предметов), блоки.

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

Классификация по двум признакам

«Хоровод»

Материал: игровое поле с изображением круга или цветная тесьма, набор блоков.

Ход игры: Воспитатель предлагает построить хоровод из волшебных фигур. Хоровод получится красивым, ровным. Блоки выкладываются по кругу. Произвольно берется один блок, затем присоединяется блок, в котором будет присутствовать один признак предыдущего блока. Последний блок должен совпасть с первым блоком по одному какому – то признаку. В этом случае игра заканчивается – хоровод закрыт.

«Рассели жильцов»

Материал: Набор блоков, 4 - этажный дом, изображенный на ватмане с изображением двух признаков – цвета и формы..

Ход игры: Блоки живут в коробке, им там тесно и темно. Давайте их поселим в этот уютный 4 – этажный дом. Для каждой фигуры определен этаж, номер квартиры. Дети, расселяя блоки, называют номер квартиры, этаж. Например, круг красного цвета поселим на 4 – ом этаже в квартиру №3 и т.д.

«Найди пару»

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход игры: Предложить детям каждой фигуре найти пару, например, по размеру: большой желтый круг встает в пару с маленьким желтым кругом, большой красный квадрат станет в пару с маленьким красным квадратом и т.д.

«Продолжи ряд»

Материал: Набор блоков Дьенеша.

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

«Игра с двумя обручами»

Материал: 2 обруча, комплект логических блоков Дьенеша.

Ход игры: перед началом игры необходимо выяснить, где находятся четыре области, определяемые на игровом листе двумя обручами, а именно: внутри обоих обручей; внутри красного, но вне зеленого обруча; внутри зеленого, но вне красного обруча и вне обоих обручей (эти области нужно обвести указкой). Расположить фигуры так, чтобы внутри красного обруча оказались все красные фигуры, а внутри зеленого все круглые.

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

П/и «Кошки-мышки»

Материалы: блоки Дьенеша, карточки со свойствами блоков.

Ход игры: воспитатель предлагает поиграть в «Кошки-мышки». Для этого нужно взять по одному блоку и встать в большой и красивый круг:

«Вы все будете мышками. Ваша задача - убежать от кошки. А кошка будет ловить. Но ловит кошка не всех мышек. Она отбирает мышей по определённым свойствам. Покажет кошка карточку с красным цветом и будет догонять только красных мышек. Покажет карточку с маленьким домиком и будет догонять маленьких мышек. А еще кошка может показать сразу 2 карточки. Например, карточку с маленьким домиком и квадратом. Что это значит? Каких мышек будет догонять кошка? (Кошка будет догонять маленьких квадратных мышек). А мышки должны держать блоки так, чтобы кошка их видела. Вам надо быстро определить, за какими мышками охотится кошка, и убежать от нее». Сначала роль кошки выполняет взрослый.

Д / и «Магазин мебели»

Материалы: блоки Дьенеша, игрушка мишки.

Ход игры:

Ребята, посмотрите: к нам пришел в гости мишка. Мишка говорит, что он построил себе большой дом и ему нужна большая мебель. Давайте поможем выбрать медведю большую мебель. В этом магазине мебели есть и уже готовая мебель, есть и отдельный материал, из чего самим можно построить мебель.

Выбрать большую мебель нам помогут волшебные блоки. Ребята, а почему они волшебные? (Они могут превращаться во что угодно).

Ребята, напомним, какая по размеру мебель нужна Мишке? (Большая).

Давайте мы выберем все большие блоки. Какого размера блоки выбрали? (Все большие блоки).

Пока отложите их в сторону. Я вижу, это готовая мебель: стул, кровать. А Мишка хочет диван со спинкой, стул со спинкой и стол повыше. Сможем удовлетворить его желания? Постройте из больших блоков большую мебель, но так, чтобы части одного предмета мебели были одинаковые по цвету.

Ты что строишь? Какого цвета будут сиденье и спинка у стула? Почему? А по размеру эти части стула какие?

Классификация по трем признакам

«Волшебное дерево»

Материал: Дерево с ветками без листьев, обозначен цвет веток, на ветках изображены символы фигур – листьев, набор блоков.

Ход игры: Воспитатель предлагает вырастить волшебное дерево, на котором вместо листьев геометрические фигуры. Каждая ветка имеет свой цвет. Дети выбирают геометрические фигуры по цвету и располагают «листки» на ветках.

«Посади на лужок цветы»

Материал: блоки, полянка, пчелка.

Ход игры:

Ребята, сегодня к нам прилетела пчёлка Мая. Она очень грустит, потому что на полянке не выросли цветы. Давайте посадим для пчелки цветы. На эту поляну посадим цветы желтого цвета, треугольной формы и толстые. Пчелка перелетает с одного цветка на другой. Расскажи, какой цветок она выбрала сейчас (Ребёнок называет все 4 свойства блока).

«Найди потерянные домики»

Материалы: блоки Дьенеша, карточки, домики

Ход игры:

Ребята, к нам пришли в гости блоки. У них случилась беда: они заблудились. Нам нужно помочь блокам. Посмотрит, вот в таких домиках живут блоки. Давайте посмотрим, какие блоки могли жить в этом домике? (Все круглые толстые, желтые). Как вы догадались? (Отмечены знаками на крыше домика). А во втором домике кто мог жить? (Все синие тонкие квадраты). А в третьем домике? (Все красные толстые треугольной формы блоки).

Д / и «Собери драгоценности»

Материал: блоки Дьенеша, коробочки, на которых изображены карточки со свойствами блоков.

Ход игры:

Ребята, сегодня мы с вами будем настоящими кладоискателями. Будем искать драгоценные камни. Вы знаете, что не все камни являются драгоценными. Помочь в выборе драгоценных камней помогут специальные коды – это карточки, на которых изображены свойства камней. Для камней уже приготовлены специальные ёмкости, на которых вы видите изображение свойств камней. В эту коробку какие камни надо собрать? (Красные; жёлтые маленькие; синие большие треугольные и т.п.)

Классификация по отрицанию признака

«Найди не похожую фигуру»

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход игры: Положите перед ребенком любую фигуру и попросите его найти все фигуры, которые не такие, как эта, по цвету (размеру, форме, толщине).

Игра «Угощение для медвежат»

Материал: 9 изображений медвежат, блоки Дьенеша.

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

«Угадай фигуру»

Материалы: блоки Дьенеша, карточки с отрицанием свойств блоков.

Ход игры. Сейчас мы с вами поиграем в интересную новую игру, которая называется «Угадай фигуру».

Вначале я расскажу вам правила игры, а вы слушайте внимательно.

Ребята, я вам буду показывать карточки, где будут изображены свойства блоков или их отсутствие. Посмотрите, как выглядят эти карточки. Вы уже знаете, если рисунок на карточке зачёркнут, это значит, что у фигуры, которую надо найти, нет этого свойства. Вот, например, что здесь зачеркнуто? (Красный пятно). Это нам говорит, что мы можем искать блоки любого цвета, но не красные. Так могут быть зачеркнуты и другие свойства. Будьте внимательны.

Усложнение. Одновременно предлагаются 2, а затем 3 свойства. Предлагается сгруппировать найденные фигуры по общим свойствам.

Классификация комплексная

«Продолжи ряд»

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход игры: Выкладываем на столе фигуры друг за другом так, чтобы каждая последующая отличалась от предыдущей всего одним признаком: цветом, формой, величиной, толщиной, совпадая по всем остальным признакам. Предложить ребенку составить свой ряд фигур, соблюдая правило.

«Найди клад»

Материал: Набор блоков Дьенеша.

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

«Помоги фигурам выбраться из леса»

Материал: блоки, таблицы.

Ход игры: Перед детьми таблица. На ней лес, в котором заблудились фигурки. Нужно помочь им выбраться из чащи. Сначала дети устанавливают, для чего на разветвлениях дорог расставлены знаки. (Каждый знак разрешает идти по своей дорожке только таким фигурам, как он сам.) Затем дети

разбирают фигуры и по очереди выводят их из леса. При этом рассуждают вслух, на какую дорожку каждый раз нужно свернуть.

«Украсим елку бусами».

Материал: Изображение елки, 15 карточек с символами, комплект логических фигур

Ход игры: Надо украсить елку бусами. На елке должно быть 5 рядов бус. В каждом ряду три бусинки. Цифра на карточке указывает порядковый номер нитки бус (счет начинаем с верхушки елки). Повесим первый ряд бус (карточки с цифрой 1). Закрашенный кружок показывает нам место бусинки на ниточке. Первая бусинка маленький желтый круг, вторая большой желтый квадрат, третья маленький желтый треугольник. Аналогично развешиваем остальные бусы.