



Приложения

к системе работы по теме:

**«Развитие логико-математических
представлений у старших дошкольников
посредством блоков Дьенеша»**

СОДЕРЖАНИЕ

Приложения:

1. Диагностический материал
2. Перспективный план работы с детьми
3. Перспективный план работы с родителями
4. Конспекты мероприятий с детьми
5. Карточка игр и упражнений с блоками Дьенеша.
6. Конспекты мероприятий с родителями.

Диагностический материал

Методика обследования детей старшего дошкольного возраста по формированию логико-математических представлений

Количество

Цель. Обследовать умение детей считать в пределах 10; умение пользоваться количественными и порядковыми числительными, сравнивать рядом стоящие числа в пределах 10.

1. Количественный счет. Упражнение «Сколько?».

Педагог размещает перед ребенком определенное количество игрушек или предметных картинок.

- Подсчитай и скажи: сколько здесь игрушек?

2. Сравнение двух смежных чисел.

Педагог предъявляет ребенку две группы игрушек или предметных картинок и предлагает сравнить их.

-Сколько игрушек?

-Чего больше?

-Чего меньше?

-Какое число больше?

-Какое число меньше?

3. Порядковый счет. Упражнение «Веселая очередь».

Педагог выставляет перед ребенком 10 разных игрушек(куклы, зверушки и т.п.).

-Кто стоит первым? ... -Кто стоит пятым? ...

- Которым (каким) по счету стоит слон? И т.п.

Величина.

Цель: обследовать умение детей сравнивать предметы по длине, ширине, высоте, толщине, систематизировать предметы, располагать их в возрастающем, убывающем порядке; умение находить в специально организованной обстановке предметы «длиннее - короче», «выше - ниже», «шире - уже», «толще - тоньше»; умение отражать в речи отношения между предметами по величине.

1. Сравнение предметов по высоте

а) Упражнение «Сравни по высоте».

Для диагностики понадобятся куклы, пирамидки, матрешки разной высоты. Педагог предлагает сравнить двух кукол по высоте.

-Какая кукла выше? (кукла в синем платье выше, чем кукла в красном платье).

-Какая кукла ниже? (кукла в красном платье ниже, чем кукла в синем платье).

б) Упражнение «Расставь кукол по росту».

Педагог предлагает ребенку расставить 5 кукол по росту: сначала от самой низкой до самой высокой, затем от самой высокой до самой низкой - и рассказать о высоте этих кукол.

в) Упражнение «Выше - ниже».

Педагог предлагает найти в окружающей обстановке высокий стул и низкий стул, высокий стол и низкий стол, высокий шкаф и низкий шкаф и т.п.

2. Сравнение предметов по длине.

а) Упражнение «Разложи ленточки».

Педагог дает ребенку 5 ленточек разной длины и разного цвета и предлагает разложить их от самой короткой до самой длинной, от самой длинной до самой короткой и рассказать о длине этих ленточек.

б) Упражнение «Длинный - короткий».

педагог предлагает ребенку найти в окружающей обстановке длинный карандаш и короткий, длинный шнурок и короткий и т.п.

3. Сравнение предметов по ширине.

а) Упражнение «Разложи коврики».

Педагог дает ребенку 5 бумажных ковриков разной ширины и цвета и предлагает их разложить от самого узкого до самого широкого, самого широкого до самого узкого и рассказать о ширине этих ковриков.

б) Упражнение «Широкий - узкий».

Педагог предлагает картинки с изображением предметов разной ширины. Например: широкий и узкий мостики, широкая и узкая дорожки, широкая и узкая ленточки и т.п. ребенок сравнивает объекты и рассказывает об их ширине.

Форма. Геометрические фигуры.

Цель: обследовать умение детей различать форму предметов - круглую, овальную, треугольную, прямоугольную, квадратную; умение находить в ближайшем окружении предметы одинаковой и разной формы.

1. Различение и называние формы предметов, нахождение предметов заданной формы в окружающей обстановке.

Ребенку предъявляются карточки с геометрическими фигурами: круг и квадрат, овал и прямоугольник, овал и круг, квадрат и треугольник (или иные сочетания на усмотрение педагога). Назовите эти геометрические фигуры. Чем они похожи? Чем они отличаются?

Игра «форма и эталон».

Ребенку предъявляются карточки с изображением предметов ближайшего окружения.

Какой формы этот предмет?

Найди предмет круглой (овально, треугольной, квадратной, прямоугольной) формы.

2. Сравнение двух геометрических фигур:

круг и квадрат, овал и прямоугольник, квадрат и треугольник.

Как называется геометрическая фигура ,которую ты видишь перед собой? Эти фигуры одинаковые или чем-то отличаются? Чем они отличаются?

Ориентировка в пространстве.

Цель: обследовать умение детей ориентироваться в пространстве (слева, справа, впереди, сзади, между, рядом); ориентироваться на листе бумаги; двигаться в заданном направлении, определять свое местоположение среди окружающих предметов.

1 .Ориентировка на листе бумаги.

а) Упражнение «Где расположена фигура?».

Педагог дает ребенку карточку с изображенными на ней геометрическими фигурами и предлагает рассказать, где расположены фигуры.

Что находится в левом верхнем углу?

Что находится в левом нижнем углу?

Что находится в правом верхнем углу?

Что находится в правом нижнем углу?

Какая фигура находится в середине?

б) Упражнение «Положи фигуру на свое место».

Педагог дает ребенку набор плоскостных геометрических фигур и чистый прямоугольный лист бумаги. Педагог предлагает ребенку разложить фигуры на листе в соответствии с заданием. Например:

Положи круг в левый нижний угол. Куда ты положил круг? И т.д.

2. Движение в заданном направлении.

Педагог располагает игрушки в определенных местах комнаты и предлагает ребенку найти игрушку, двигаясь в заданных направлениях.

Например:

Пройди вперед, поверни направо, пройди вперед, поверни налево. Какую игрушку ты видишь перед собой?

3. Упражнение «Что где находится?».

Педагог использует окружающую обстановку и окружающие предметы. Что находится справа от тебя?

Что находится слева от тебя?

Что находится впереди?

Что находится сзади?

Что стоит между столом и стеной?

Что находится рядом с кубиками?

Где стоит кукла?

Ориентировка во времени.

Цель: выявить умение детей ориентироваться в частях суток: день, ночь, утро, вечер; знать последовательность наступления частей суток, что утро, день, вечер и ночь составляют целые сутки; называть текущий день недели. Диагностика проводится без наглядной опоры. Какие части суток ты знаешь? Расскажи, что ты делаешь в каждой части суток?

Если ребенок затрудняется, ему предлагается набор картинок, с изображением различных частей суток.

Как ты думаешь, в какое время суток это происходит? Почему ты так думаешь? И т.д.

Что наступает после утра, а что идет за вечером и т.д. Какие дни недели ты знаешь?

Какой день недели сегодня? А какой день недели был вчера? (Будет завтра).

Логическое мышление. Группировка предметов по цвету, форме и величине.

Цель: обследовать умение детей группировать предметы по схожим признакам.

На столе разложены геометрические фигуры - круг, квадрат, треугольник, овал разного цвета и разной величины. Педагог предлагает ребенку выполнить задание:

Разложи фигуры на группы так, чтобы фигуры в каждой группе были чем-то похожи.

Чем похожи фигуры в этой группе? (цветом, формой, величиной). Какие фигуры по цвету в этой группе? Какие фигуры по форме в этой группе? Какие фигуры по величине в этой группе?

Оценка: 3 балла - ребенок самостоятельно группирует предметы по цвету, форме, величине.

2 балла 0 ребенок выполняет задание с помощью педагога.

1 балл - ребенок затрудняется в выполнении задания.

0 баллов - выполнение задания недоступно ребенку.

Разрезные картинки. Цель. Обследовать умение детей собирать картинки или кубики из 9-12 частей.

Для диагностики используется игра (разрезные картинки) «Сложи животное».

Педагог предлагает ребенку сложить картинку и назвать животное, изображенное на картинке.

Для диагностики используется набор из 9-12 кубиков.

Педагог предлагает ребенку сложить кубики так, чтобы получилась картинка. Оценка:

3 балла - ребенок самостоятельно и правильно выполняет задание.

2 балла - ребенок выполняет задание с помощью педагога.

1 балл - ребенок затрудняется при выполнении задания. 0 баллов - выполнение задания недоступно ребенку.

Выделение лишнего. Цель: обследовать умение детей группировать предметы по общим признакам и выделять лишний предмет, называя отличительный признак. Для диагностики используется развивающая игра «Четвертый лишний». Педагог показывает ребенку картинку.

Посмотри внимательно на картинку и скажи: кто лишний? (Что лишнее?) Почему?

Игровое упражнение «Послушай и скажи: что лишнее?». (Без наглядной опоры).

Педагог называет группу из 4 слов и предлагает ребенку назвать лишнее

слово, обосновать свой ответ.

Помидор, собака, яблоко, огурец.

Медведь, собака, волк, лиса.

Роза, тюльпан, астра, мухомор.

Муравей, жук, стрекоза, гусеница.

Группы слов могут быть подобраны на усмотрение педагога. Оценка:

3 балла - ребенок самостоятельно группирует предметы, выделяет лишний предмет и устанавливает причинно-следственные связи.

2 балла - ребенок выделяет лишний предмет, но затрудняется в установлении причинно-следственных связей. После предъявления педагогом образца выполнения успешно справляется с заданием.

1 балл - ребенок затрудняется в выполнении заданий.

0 баллов - выполнение задания недоступно ребенку.

АНКЕТА

Уважаемые родители!

Большую роль на формирование у детей элементарных математических представлений оказывает дидактический материал, который используется в процессе обучения. Мнение родителей является одним из ключевых факторов определяющих выбор педагогическим коллективом дидактического материала. Просим вас ответить на некоторые вопросы.

1. Считаете ли Вы нужным приобретать для ребенка развивающие игры?

2. На формирование, каких знаний, умений, мыслительных процессов рассчитаны развивающие игры Вашего ребенка?

3. Считаете ли Вы нужным для формирования у ребенка элементарных математических представлений использование развивающих игр?

4. Считаете ли Вы, что Ваших знаний достаточно для формирования у ребенка элементарных математических представлений?

5. Какую помощь Вы хотели бы получить со стороны педагога Вашего ребенка?

- а) рекомендации по теме
- б) подбор литературы
- в) подробную консультацию

Благодарим за ответы.

Планирование работы с детьми

Перспективный план работы
по теме: «Развитие логико-математических представлений
посредством блоков Дьенеша»

Месяц	Задачи	Форма работы	Примечание
сентябрь	Познакомить детей с логическими блоками Дьенеша.	<i>Совместная деятельность.</i> Сюрпризный момент «Подарок от Незнайки»	Комплект логических блоков.
	Продолжать знакомить детей со свойствами логических блоков, (цвет, форма)	<i>Совместная деятельность</i> Игры-задания: «Найди такие же фигуры, как эта, по форме, (по цвету)	Набор логических блоков
октябрь	Учить раскладывать геометрические фигуры на группы по качественным признакам (цвет, форма, величина)	<i>Занятие.</i> «Веселые задания»	Набор логических блоков.
	Развивать умения выделять фигуры по нескольким признакам	<i>Совместная деятельность.</i> Дидактическая игра «Дружат-не дружат»	Набор логических блоков.
	Упражнять детей в умении выявлять в предметах, абстрагировать и называть цвет, форму, размер, толщину.	<i>Занятие.</i> Дидактическая игра «Найди клад»	Набор логических блоков.

ноябрь	Продолжать учить считать в пределах 6 и знакомить с порядковым значением числа 6, правильно отвечать на вопросы: «Сколько?», «Который по счету?», «На каком месте?». Учить «читать» знаки-символы.	Занятие. «Посылка от Незнайки»	Логические блоки, карточки с изображением свойств.
	Развивать умение обозначать словом отсутствие свойства предмета.	Совместная деятельность. Дидактическая игра «Угадай»	Логические блоки, карточки-свойства
	Познакомить с образованием числа 10 на основе сравнения двух групп предметов.	Занятие «В гостях у друзей»	Логические блоки, карточки-свойства
	Развивать умение выявлять и называть три свойства предмета.	Совместная деятельность Дидактическая игра «Поле чудес»	Игровое поле с секторами, логические блоки, карточки-свойства.
декабрь	Продолжать учить детей делить множества на подмножества.	Занятие «Домики»	Набор блоков, кодовые карточки, обручи.
	Познакомить с названиями дней недели	Занятие «Неделька»	Набор блоков, модель «Неделя»

	Развивать способность к абстрагированию, анализу, декодированию.	Совместная деятельность Дидактическая игра «Построй дом»	Набор логических блоков, таблицы
январь	Развивать умения выделять свойства в предметах, следовать определенным правилам.	Совместная деятельность Дидактическая игра «Автотрасса»	Набор логических блоков, таблицы
	Учить раскладывать указанное количество предметов в	Занятие «Тренировка	Набор блоков, кодовые карточки,

февраль	Развивать умение классифицировать	Совместная деятельность Дидактическая игра «Где чей гараж»	Набор логических блоков, таблицы
	Упражнять в счете до 10. Развивать умение классифицировать и обобщать по признакам.	Занятие «Математическая тропинка»	Набор блоков, кодовые карточки, наборное полотно «дом»
март	Упражнять в количественном счете. Закреплять знания о свойствах геометрических фигур, умение классифицировать, обобщать.	Занятие "Путешествие в волшебную страну"	Набор блоков, кодовые карточки, обручи.
	Развивать умение классифицировать	Совместная деятельность Дидактическая игра «Где чей гараж»(2 в)	Набор логических блоков, таблицы
	Упражнять в умении систематизировать геометрические фигуры по их признакам. Развивать логическое мышление.	Занятие «Веселые приключения» Панова с.62	Набор логических блоков, кодовые карточки.
апрель	Упражнять в ориентировке на плоскости листа; в группировке геомет. фигур.	Занятие «Гуси-лебеди»	Набор логических блоков, кодовые карточки
	Развивать умение классифицировать по трем признакам, выделять основные признаки.	Совместная деятельность Дидактическая игра «Волшебное дерево»	Набор логических блоков, карточки-символы, наборное полотно «Дерево»
май	Развивать способности анализировать, сравнивать, обобщать.	Совместная деятельность Дидактическая игра «Угадай» (3)	Логические блоки или фигуры, карточки
	Развивать умение расшифровывать информацию.	Совместная деятельность Дидактическая игра «Загадки без слов» (2)	Набор блоков, карточки-свойства,

Планирование работы с родителями

План работы с родителями

№п/п	Название консультаций	Форма проведения	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель
1	«Развивающие игры с логико-математическим содержанием»	Анкетирование родителей	X							
2	«Логические блоки Дьенеша-что это ?»	Сообщение на родительском собрании		X						
3	«Как организовать игры детей дома с использованием занимательного математического материала»	Материал для папки-передвижки в уголок для родителей		X						
4	«Учимся, играя», «Логика по Дьенешу»	Консультация занятие-практикум			X					
5	«Это полезно знать! Развиваем у детей логическое мышление»	Материал для папки-передвижки в уголок для родителей			X					
6	«Логические игры - как средство умственного развития ребенка»	Совместное занятие детей и родителей					X			
7	«Познавательные интересы вашего ребенка»	В уголок для родителей						X		
8	«Как развивать логическое мышление ребенка- будущего ученика?»	Материал для папки-передвижки в уголок для родителей							X	
9	«Развивающие игры: как средство умственного развития дошкольников»	Материал для папки-передвижки в уголок для родителей								X
10	«Путешествие в страну Математики»	Развлечение совместно с родителями и детьми								X

КОНСПЕКТЫ
мероприятий с детьми

«ЗАСЕЛИ ДОМИКИ»

Цель. Развитие классификационных умений.

Материал. Логические блоки или фигуры, карточки с изображением домиков (табл. 10).

Содержание I

Перед детьми — таблица 10, а. 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.

Упражнение повторяется с таблицами 10, б, в. 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.

Примечание. Для упражнений с блоками необходимо увеличить изображения домиков. Их можно располагать на полу, на столе, на коврике и в другом удобном месте.

II

При заселении домиков дети классифицируют фигуры сразу по двум свойствам (табл. 10, г, д, ё).

В городе логических фигур появляются новые двухэтажные дома (табл. 10, г). 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 10, д. 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 (табл. 10, ё). 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 (табл. 10, ё). 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.

«ГДЕ ЧЕЙ ГАРАЖ? (ПОСТРОЙ ДОМ)»

Цель. Развитие способности к абстрагированию, анализу, декодированию.

Материал. Логические блоки, карточки-домики (табл. 7—9), 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 (табл. 7) 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 (табл. 8).

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 (табл. 9).

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

"Путешествие в волшебную страну"

Программное содержание:

Продолжать учить называть геометрические фигуры, описывать их свойства. Развивать у детей умения классифицировать и обобщать фигуры по трем свойствам (по цвету, форме и величине).

Упражнять в отсчете предметов из большего множества в пределах шести.

Упражнять в количественном счете

Закрепить представления детей о геометрических фигурах.

Приучать использовать в речи слова, характеризующие количественные и пространственные отношения.

Развивать восприятие, внимание, умение анализировать и сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам, обобщать. Продолжать учить действовать по словесной инструкции педагога. Воспитывать интерес к занятиям повышая познавательную активность детей за счет привлекательности процесса обучения, его эмоциональной мотивированности, сюжетности.

Ход занятия

Воспитатель вносит в группу посылку. Дети играют на ковре. -Нам Микки - Маус прислал посылку! А в ней еще есть письмо. Давайте прочитаем его:

«Ребята, приглашаю вас к себе в гости - волшебную страну. Я покажу Вам много интересного»

-Примем приглашение Микки-Мауса?

Читаем письмо дальше: «Посылаю Вам ковер-самолет! Чтобы он взлетел,

надо взяться за него ручками и произнести заклинание».

Встанем, возьмемся за ковер-самолет, скажем заклинание :

О ковер-самолет!

Отправляйся в полет!

Музыка-полетели.

Пролетаем город, над полями мы летим. Держим ковер крепко. Можно упасть, если мы его отпустим. Подходят к двери.

-Вот попали мы в волшебную страну. Давайте ковер рядом аккуратно положим.

Ой! На двери замок. Волшебный.

Наверное, чтобы его открыть тоже нужно заклинание сказать. Но нам Микки-Маус ничего не написал. Давайте подумаем, как его открыть? * предложения детей.

- Посмотрим внимательно на замочек. Что же здесь нарисовано? А одним словом? Фигуры?

- Открой любой домик. Кто там живет? Объясни, где домик находится. На какой улице? В районе, каких домов? Какой формы домик? Треугольный. Микки-Маус: А хотите узнать где я живу?

-Микки-Маус живет в районе больших домиков на красной улице, в квадратном домике. Никого нет.

-Правильно, потому что Микки-Маус сейчас с нами.

Понравилось вам городе геометрических фигур? Пойдемте дальше - в город Мастеров. К Палочкину-Считалочкину.

(Размещаю детей вокруг столов, на которых в подносах лежат счетные палочки).

Палочкин-считалочкин: -Надо взять ножовку и фанеру, гвозди взять и молоток. Не беда, что мы не инженеры, час прошел и дом уже готов!

-Здравствуйтесь ребята, я рад видеть вас в нашем городе. На столе лежат палочки. Отсчитайте по 6 палочек и положите их перед собой. А я посмотрю, как вы считаете. 6 палочек лежит у всех на столе. Лишние палочки положите обратно в поднос.

- У меня вчера был день рождения. Мне подарили подарки: письмо, бантик и телевизор.

Сделайте из своих палочек мои подарки: письмо, бантик и телевизор.-Что у тебя, получилось? *телевизор. -Получился бантик?

(Дети конструируют по представлению. Образец может быть показан, лишь в случае затруднения отдельных детей.)

А у меня для вас есть тоже подарок. Берет 6 больших гимнастических палок. Сколько у меня палочек? Какие они по размеру? Вот из этих больших палочек я сделаю лодку. И вы поплывете по реке. Вот какая большая получилась лодка.

-Давайте встанем в лодочку. Попрощаемся с Палочкиным-Считалочкиным! Звучит фонограмма течения реки.

-Быстрая река, сильное течение. Качает нашу лодочку. Наклонились вправо, влево!

-Вот, мы приплыли в таинственный лес. Выйдем из лодочки и погуляем по лесной опушке.

-Посмотрите, сорока прилетела! Сорока, сорока-белобока, что ты нам принесла? (у сороки в клюве блестящий мешочек) Достāju письмо:

-Я мишка косолапый, веселый и лохматый В лесу спокойно жил С лисичкою дружил. А злой колдун однажды всех нас погубил.

-Давайте подумаем, наверное, нужно нажать на какую-то фигуру, чтоб открылся замочек? А какую?

-Чем различаются эти фигуры? Какая тут фигура лишняя? Не такая, как все другие?

Лишняя маленькая фигура! Все фигура большие, а эта фигура маленькая. -Какая это фигура? Маленький красный круг!

Или все фигура желтые, а эта фигура красная. Она отличается от других цветом. А еще чем?

Величиной. Она маленькая, а другие фигуры большие. -Нажимай, Катя, скорее! Вот дверь и открылась!

Заходите в волшебную страну! А вот и Микки-Маус вас встречает! Микки-Маус: Здравствуйте, ребята! Какие вы молодцы, что сумели открыть дверь в волшебную страну! Догадались! Наверное волшебниками будете. Я хочу вас пригласить в город геометрических фигур.

Как вы думаете, почему этот город так называется? Что вы здесь видите: фигуры.

- Посмотрите, это главная дорога в этой стране.(Показывает указкой) А справа и слева - районы. Как вы думаете, вот это (справа) район каких фигур? Маленьких или больших? (показывает условный знак: маленький, потом большой)

- Мы сейчас находимся в районе маленьких фигур. Как в любом городе тут есть улицы. У улиц есть названия. Тут даже указатели стоят: -эта какая улица? Цветом? (Синяя, желтая и красные).

- Давайте теперь пройдем в район больших фигур. Где красная улица? Синяя? Желтая? Покажите указатель на желтой улице. На каждой улице есть домики и у каждого домика есть адрес. Какая это фигура? Все домики - это разные геометрические фигуры. Если они стоят в районе больших фигур, то они все какие по размеру? большие!

- На красной улице стоят фигуры - домики какого цвета? красные. А на желтой? Синей? (показываю указкой)

-А кто же живет в этих домиках? Хотите узнать? Вот послушайте, я вам скажу. Саша, найди мне домик круглый, стоит он на желтой улице в районе больших домов. Где такой домик? Подними эту фигурку. Кто там живет? Котик!

-Закрой домик, пусть он там отдыхает.

- А теперь, найдет домик Анечка.

Синий квадрат, на синей улице в районе маленьких домов. Кто там живет? Мишка.

-Наташа, в районе маленьких домов на красной улице найди прямоугольный домик.

Кто здесь живет? Собачка!

- Вы, ребята, помогите, из фигур нас соберите!

Вот фотография мишки и лисички, достаю из мешочка)

- Походите-ка по лесу и поищите фигурки. Расколдовать нужно лисичку и мишку!

Дети размещают фигуры на фланелеграфе.. Садитесь вокруг на поляночку, смотрите на фотографию.

-Давайте посчитаем, сколько фигур в изображении мишки. *6

- А как называются эти фигуры? *квадраты и прямоугольники.

- А сколько фигур мы нашли?*6. Все 6 фигур нашли.

- Давайте по фотографии сделаем мишку.

-А теперь посчитайте, сколько фигур в изображении лисички? *5 Показывает фигурки пониже. Сколько мы нашли? Все нашли или еще надо искать? Давайте поищем 1 фигурку. А кто увидел, какой фигурки не хватает? Ищем треугольник.

-Ну вот, расколдовали мы лесных зверюшек, молодцы! -Ребята, а нам ведь уже пора возвращаться в д/сад. Погостили мы в волшебной стране. Давайте попрощаемся с Микки-Маусом! *До свидания!

Микки Маус: До свидания! С вами было интересно. Вы знаете фигуры, умеете считать, даже как настоящие волшебники расколдовали зверюшек. Молодцы! Прилетайте еще! Пишите мне письма и рисуйте картинки! -Полетим домой на нашем ковре - самолете. Пойдемте. Беритесь за ковер. Скажем заклинание: О ковер-самолет! Отправляйся в полет! Музыка - полетели в группу.

Программное содержание:

Продолжать учить считать в пределах 6 и знакомить с порядковым значением числа 6, правильно отвечать на вопросы: «Сколько?», «Который по счету?», «На каком месте?».

Обучать приемам символизации и моделирования, способствовать развитию математического мышления.

Способствуем развитию умения строить простые высказывания о сущности явления, свойства, отношения вопросом: "как ты думаешь?", стимулировать к изложению своих мыслей; отвечать полным предложением, поднимая руку.

Закрепить представление о свойствах предметов путём введения символического обозначения свойств.

Развивать умение выделять свойства в предметах, абстрагировать эти свойства от других, следовать определенным правилам при решении практических задач.

Продолжать развивать устойчивую связь между образом свойства и словами, которые его обозначают. Воспитывать инициативность.

Словарная работа: активизировать в речи слова: большой, маленький, прямоугольный, обозначает.

Демонстрационный материал: иллюстрации с изображением большого и маленького дерева, мяча и кубика. Карточки с изображением свойств, набор логических блоков Дьенеша.

Раздаточный материал: набор логических фигур Дьенеша, карточки с изображением свойств

Индивидуальная работа над умением абстрагировать свойства предметов.

Ход занятия:

- К нам рано утром принесли посылку от Незнайки, давайте посмотрим, что в ней! Незнайка предлагает нам новые игры.

- Ребята, посмотрите, что это такое?

Выкладывает на мольберт логические блоки, среди которых нет одинаковых. Уточняют вместе с детьми, сколько фигур всего.

Ребята, а как нужно посчитать, чтобы узнать на каком месте находится та или иная фигура? (Дети считают фигуры по порядку). Который по счету большой красный треугольник? На каком месте маленький желтый круг? Воспитатель меняет фигуры местами и предлагает детям определить их место по порядку. А еще в посылке есть...

(выставляются два кубика одинакового цвета, сделанных из одинакового материала, один большой, а другой маленький).

- Чем они похожи? Чем отличаются?

- Что же ещё в этой посылке? (достаются два мяча - одинаковых по размеру и материалу, но разных по цвету) Чем они отличаются, а чем похожи?

- Посмотрите, а если взять эти два предмета: мячик и кубик (одинакового размера и цвета). Чем они отличаются, а чем похожи?

- Ребята, подвиньте геометрические фигуры к себе и слушайте задание: возьмите такие две фигуры, которые отличаются по цвету и форме. Проверьте, правильно ли выполнил задание ваш сосед. А теперь возьмите фигуры, отличающиеся по цвету и размеру. Витя, чем отличаются твои фигуры? А сейчас возьмите фигуры, отличающиеся по форме и размеру. Саша, чем отличаются твои фигуры, а чем похожи?

- Посмотрите, в этой посылке ещё, что-то есть (выставляя на фланелеграфе два дерева). Что это? Чем они отличаются? (размером) Давайте будем обозначать большой предмет значком (большой домик), а маленький предмет

- (маленький домик).

Какой значок надо поставить у первого дерева? Почему вы так решили, кто думает по другому?

- Давайте теперь поиграем с карточками. Я буду выставлять геометрические фигуры, а вы перед собой будете на месте показывать руками большой и маленький, а кого я вызову поставит карточку с нужным символом. (Выставляю один большой круг и два маленьких треугольника, два больших треугольника и квадрата и один маленький круг)

Молодцы! С этим заданием вы справились, а теперь давайте поиграем в игру «Большие и маленькие». Вставайте и повторяйте за мной:

Физминутка

Маленькие ножки бежали по дорожке, Большие ноги шли по дороге. Маленькие ручки хлопали в ладошки, Большие руки хлопали в ладоши.

- Садитесь, продолжим играть в символы. (На фланелеграфе выставляются два круга: большой синий и маленький красный) Какие знаки здесь необходимо поставить? (большой и маленький) Ребята, а как обозначить цвет? (дети предлагают варианты, естественно они выбирают способ обозначения цвета, который ранее использовался в их таблице. Достаются из посылки карточки) А вот карточки, которые обозначают цвет. Поставьте нужные символы под предметами. Молодцы, вы придумали новые символы. Давайте посмотрим что ещё есть в этой посылке. (Достаю треугольник большой красный, круг маленький синий, квадрат большой жёлтый) Ребята, а как же обозначить форму? (дети предлагают, воспитатель вносит карточки с символами) Ребята, посмотрите все выполнено верно или кто-то думает по-другому? Молодцы, вы хорошо выполнили эти задания, поэтому каждому дам такие же карточки.

-Давайте поиграем в игру: «Шифровальщик». Я буду выставлять геометрические фигуры, а вы зашифровывать их с помощью своих карточек-символов, (выставляют большой синий квадрат) Дима, какие символы ты взял для зашифровки? Правильно Дима подобрал символы? Проверьте у всех так.

-А теперь поиграем наоборот: я зашифрую предмет, а вы должны выбрать из фигур подходящую: маленький синий круг. Проверьте правильно ли выполнил задание ваш сосед, исправьте ошибки.

- Ребята, что вы придумали нового сегодня на занятии? Что было самым интересным? Хотите ещё поиграть с символами? Но это на следующем занятии, я расскажу много нового и интересного.

Тема «Веселые задания»

Программное содержание:

Учить составлять множество из разных элементов, выделять его части, объединять их в целое множество и устанавливать зависимость между целым множеством и его частями.

Закреплять представления о знакомых плоских геометрических фигурах (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник) и умение раскладывать их по качественным признакам (цвет, форма, величина).

Совершенствовать умение определять пространственное направление относительно себя: вперед, назад, слева, справа, сверху, внизу. Дидактический наглядный материал

Демонстрационный материал. Кукла, мишка, 3 обруча, 2 пирамидки, 2 кубика, колокольчик, коробка с набором геометрических фигур, логические блоки Дьенеша.

Раздаточный материал. Три коробки с таким же набором геометрических фигур.

Ход занятия.

В гости к детям приходит Мальвина, предлагает детям поиграть с игрушками и выполнить интересные задания. Она ставит на стол 2 кубика и 2 пирамидки и спрашивает: «Сколько кубиков? Сколько пирамидок? Что можно сказать о количестве пирамидок и кубиков?»

Затем ставит кубики и пирамидки вместе: «Сколько всего игрушек? (Дети считают игрушки.) всего четыре игрушки, из них две пирамидки. Чего больше (меньше): игрушек или пирамидок? Чего больше (меньше): игрушек или кубиков? Игрушек (обобщающий жест) больше, чем пирамидок. (Указывает на пирамидки.) игрушек больше, чем кубиков». (Указывает на кубики.)

Воспитатель предлагает Мальвине поиграть с мишкой в игрушки, а детям разделить предметы между ними поровну (Мальвине - пирамидки, а мишке — кубики). Ребята, а давайте поиграем в игру, которая называется «Не ошибись». Дети делятся на 3 команды. Воспитатель ставит на ковер 3 коробки с геометрическими фигурами. Вместе с детьми рассматривает геометрические фигуры, уточняет названия, цвет и форму. Затем предлагает первой команде разложить геометрические фигуры по форме, второй команде - по величине, третьей команде - по цвету (каждая команда складывает геометрические фигуры в свою коробку).

После выполнения заданий воспитатель выясняет: «На сколько групп вы разделили геометрические фигуры? По какому признаку вы их разделили?».

Игровое упражнение повторяется 2-3 раза со сменой задания.

Затем воспитатель предлагает каждой команде по сигналу перенести геометрические фигуры из коробки в обруч. Дети переносят по одной фигуре.

Кукла предлагает детям поиграть в колокольчик.

Дети встают в круг. Воспитатель объясняет правила игры: «Вы закрываете глаза и определяете, где звенит колокольчик».

Воспитатель ходит по кругу, останавливается около ребенка и звенит колокольчиком. Ребенок определяет, где звенит колокольчик. (Впереди, сзади, слева, справа, вверху, внизу). Воспитатель переходит к следующему ребенку. И так далее.

Кукла спрашивает у детей, понравилось им играть и выполнять веселые задания. Хвалит детей за то, что они такие умные и внимательные. Прощается.

Программное содержание:

Познакомить с образованием числа 10 на основе сравнения двух групп предметов, выраженных соседними числами 9 и 10, учить правильно отвечать на вопрос «Сколько?».

Закреплять представления о частях суток (утро, день, вечер, ночь) и их последовательности.

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.). Воспитывать дружелюбие, правила поведения.

Материал. Мяч, фланелеграф, картинки с изображением частей суток, логические блоки, карточки-свойства. Куклы или картинки Знайки, Умейки и Почемучки.

Ход занятия

Воспитатель: Жили-были три друга - Знайка, Умейка и Почемучка. Они очень дружили между собой и с ребятами и всегда ходили в гости. Сегодня им захотелось поиграть с нами, и они пригласили нас к себе. Первым нас пригласил Знайка, давайте подойдем и посмотрим, в какую игру он играет. Все подходит к кукле Знайки и он предлагает поиграть в игру «Считай дальше».

Воспитатель вместе с детьми встает в круг и объясняет правила игры: нужно назвать любое число (до 9) и передать мяч соседу, который называет следующее за названием число и т.д. Дети благодарят Знайку и идут в гости к Умейке.

Умейка предлагает детям в верхнем ряду фланелеграфа отсчитать 9 квадратов, а в нижнем - 9 треугольников. Вместе с детьми он устанавливает, что квадратов и треугольников поровну - по 9.

Вызванный ребенок вместе с Умейкой добавляет на нижнюю полосу 1 треугольник и считает треугольники. Умейка спрашивает: «Сколько треугольников? Какое число получили? Как получили число 10? (Умейка поясняет образование числа 10.) какое число больше: десять или девять? Какое число меньше: девять или десять?»

Предлагает установить равенство путем добавления или убавления 1 фигуры, уточняет образование чисел.

Дети благодарят Умейку и прощаются с ним.

Приходят в гости к Почемучке. Почемучка приглашает детей поиграть в игру.

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

После игры Почемучка обращается к детям с просьбой научить его называть в правильном порядке части суток, потому что он постоянно путает, когда ему идти в гости к друзьям.

Воспитатель вместе с детьми выясняет, из скольких частей состоят сутки, предлагает назвать их, показать соответствующие картинки и выложить их в правильной последовательности (утро, день, вечер, ночь). Воспитатель вводит обобщающее понятие «сутки».

Воспитатель предлагает составить сутки и называет одну из частей суток. Дети перечисляют остальные части суток и показывают соответствующие картинки.

Игра повторяет 2-3 раза.

Затем дети дарят картинки Почемучки, благодарят за интересную игру и прощаются. Воспитатель спрашивает детей, что они делали в гостях, в какие игры играли? Хвалит за то, что они хорошо себя вели в гостях.

КОНСПЕКТЫ
мероприятий с родителями

Практикум для родителей по математическому развитию и использованию логических блоков Дьенеша.

Цель: продолжать знакомить родителей с логическими блоками Дьенеша и технологиями игры с ними: умение кодировать и декодировать информацию о свойствах, анализировать, сравнивать, обобщать.

Материал: Логические блоки, 5 кубиков на гранях которых изображены символы свойств блоков (размер, форма, цвет, толщина) и символы отрицания свойств. Игровое поле, разделенное на секторы по количеству игроков (им может быть круг, начерченный на полу или вырезанный из бумаги и расположенный в любом удобном месте), волчок со стрелкой (в центре игрового поля), непрозрачные коробочки по числу секторов (в каждой должен поместиться самый большой блок), карточки-домики (табл. 7—9), прямоугольники по размеру клеток на карточке (40 шт.).

Вступительное слово

Одна из важнейших задач воспитания ребенка - развитие его ума, формирование таких мыслительных умений и способностей, которые позволяют легко осваивать новое. На решение этой задачи должны быть направлены содержание и методы подготовки мышления дошкольников к школьному обучению, в частности предматематической подготовки.

Какие это мыслительные умения? С помощью таких дидактических средств их следует формировать? Как осуществлять руководство этим сложным процессом? Как обеспечить постепенное продвижение каждого ребенка вперед?

Маленьких детей в большей мере привлекают логические блоки, так как они обеспечивают выполнение более разнообразных предметных действий.

Вместе с детьми Вы научитесь играть с данным пособием. Но это лишь малая часть игр и упражнений, которые можно применять для развития логического мышления детей.

Далее родителям показываются игры на развитие логического мышления и рассказывается как можно организовать такие игры, чтобы они были для ребенка интересны и привлекательны.

«Логические кубики»

Педагогические возможности материала! учить детей действиям замещения и наглядного моделирования, кодирования и декодирования. Своеобразие логических кубиков - возможность «случайного» выбора свойств (подбрасыванием кубика).

«Что? Где? Когда?»

Эту игру с детьми старшего дошкольного возраста можно организовать по типу известной телеигры «Что? Где? Когда?». До начала игры ведущий кладет в коробки по одному блоку и расставляет на каждый сектор игрового поля. Игроки занимают места вокруг игрового поля. Ведущий вращает волчок. Остановившаяся стрелка указывает, в какой коробке надо угадать блок и кто начинает отгадывать. Ведущий снимает коробку с игрового поля, смотрит, какой блок находится в ней (игрокам не показывает), и предлагает угадать два или больше его свойств. Тот, кто угадал свойства блока, становится ведущим, заполняет пустую коробку (игроки не должны видеть ее содержимое) и снова вращает волчок.

«Построй дом»

Цель игры: Развитие способности к абстрагированию, анализу, декодированию. В игре принимают участие 5 человек: ведущий и строители. У ведущего мешочек с фигурами. У каждого строителя карточка-домик (табл. 7-9) 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).

«Дорожки»

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

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 пороссятам 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.

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.

Взрослый не оставляет без внимания проявление инициативы детей и их творчества при составлении правил, предлагает детям новые игровые задачи.

Варианты игр с логическими кубиками и блоками Дьенеша

Блоки Дьенеша - прекрасный материал для замещения любых предметов. Так маленький красный треугольный блок может легко превратиться в маленькую красную треугольную рыбку, а большой синий круглый блок может стать прекрасным подарком блюдом для пирожных для Карлсона. Используя блоки Дьенеша и логические кубики можно с детьми придумать много сценариев различных игр.

Например, поиграть в «Садовников» и посадить красивые цветы на клумбах. Каждый «садовник» выбирает себе клумбу большой цветной круг и по очереди подбрасывает логические кубики. На клумбе у него будут расти : 3 больших, красных, не треугольных цветка. Возможно, клумба будет выглядеть так:- большой красный круг,- большой красный квадрат,- большой красный прямоугольник. А затем цветы могут познакомиться, рассказать о себе, какие они(по цвету, форме, толщине), как они попали на клумбу, свои цветочные истории...Не обязательно подбрасывать все кубики, то есть выбирать блоки по 4-ем признакам и в определенном количестве. Сколько кубиков подбрасывать и какие, договариваемся с детьми заранее. В игре используются логические фигуры (3 свойства) и логические блоки (4 свойства).

Надеюсь, Вам понравилось играть в такие замечательные игры и Вы продолжите дома вместе с детьми играть с логическими блоками Дьенеша. Ведь они способствуют развитию логического мышления, комбинаторики, аналитических способностей, формируют навыки, необходимые для решения логических задач: умение выявлять в объектах разнообразные свойства, называть их, адекватно обозначать словом их отсутствие, абстрагировать и удерживать в памяти одно, одновременно два или три свойства, обобщать объекты по одному, двум или трем, свойствам. Блоки Дьенеша дают и первое представление о таких сложнейших понятиях информатики как алгоритмы, кодирование информации, логические операции.

Игры с блоками Дьенеша способствуют развитию речи: малыш вынужден строить высказывания с союзами "и", "или", частицей "не" и др. Подобные игры способствуют ускорению процесса развития у дошкольников простейших логических структур мышления и математических представлений. А самое главное, играть этими кубиками будет интересно и малышам двух-трех лет и пятилетним дошколятам. А некоторые игры заинтересуют даже первоклашек! И будут им, кстати, очень полезны!

Консультация для родителей.
Развивающие игры в развитии творческого потенциала дошколят.

Почему так часто можно видеть картину: у малыша много игрушек, а он не играет ими? Причин тому, конечно, не одна, но чаще всего главная причина в том, что игрушки уже себя «исчерпали». Элемент новизны исчез. А он-то и привлекает ребенка в первую очередь. Дать же ему задачку для ума, длительную интеллектуальную нагрузку готовая игрушка не в состоянии. В этом отношении куда лучше строительные материалы, пирамидки, мозаика и пр. Эти игры дольше «служат» детям, не надоедают им, так как обладают большой вариативностью, разнообразием комбинаций. Но и их развивающие возможности ограничены: они не побуждают детей к усиленной умственной деятельности, не требуют от них значительных напряжений, не опережают развитие ребенка, а в лучшем случае удовлетворяют лишь его сиюминутные потребности. Но ведь этого так мало для успешного развития творческих способностей! А время уходит... Как же быть? Если еще учесть, что трудно в современной благоустроенной квартире (где решительно ничего специально для детей не предусмотрено) создать все необходимые условия для развития и творческой деятельности детей, то становится очевидно: **НУЖНЫ ИГРЫ НОВОГО ТИПА**, *игры*, моделирующие сам творческий процесс и создающие свой микроклимат, где появляются возможности для развития творческой стороны интеллекта.

Таковыми играми нового типа и являются **РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ**, которые предлагали, например Никитины («Уникуб», «Сложи узор», «Точки» и другие), развивающие блоки Дьенеша, палочки Кюизенера. При всем своем разнообразии эти игры объединены под общим названием не случайно; они все исходят из общей идеи и обладают характерными особенностями:

1. Каждая игра представляет собой **НАБОР ЗАДАЧ**, которые ребенок решает с помощью кубиков, геометрических фигур, кирпичиков, квадратов
2. Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка в изометрии, чертеже, письменной или устной инструкции и т. п., и таким образом знакомят его с **РАЗНЫМИ СПОСОБАМИ ПЕРЕДАЧИ ИНФОРМАЦИИ**.
3. Задачи расположены примерно в порядке **ВОЗРАСТАНИЯ СЛОЖНОСТИ**, т. е. в них использован принцип народных игр: от простого к сложному.
4. Задачи имеют очень **ШИРОКИЙ ДИАПАЗОН ТРУДНОСТЕЙ**: доступных иногда 2—3-летнему малышу до непосильных среднему взрослому. Поэтому игры могут возбуждать интерес в течение многих лет (до взрослости).
5. Постепенное возрастание трудности задач в играх позволяет ребенку **ИДТИ ВПЕРЕД** и совершенствоваться **САМОСТОЯТЕЛЬНО**, т. е. **РАЗВИВАТЬ** свои **ТВОРЧЕСКИЕ СПОСОБНОСТИ**, в отличие от обучения, где все объясняется и где формируются только исполнительские черты в ребенке. Нельзя поэтому объяснять ребенку способ и порядок решения задач и
-НЕЛЬЗЯ ПОДСКАЗЫВАТЬ ни словом, ни жестом, ни взглядом. Строя модель, осуществляя решение практически, ребенок учится все брать сам из реальной действительности.
- НЕЛЬЗЯ ТРЕБОВАТЬ и добиваться, чтобы с первой попытки ребенок решил задачу. Он, возможно, еще не дорос, не созрел, и надо подождать день, неделю, месяц или даже больше. ,
6. **РЕШЕНИЕ ЗАДАЧИ** предстает перед ребенком не в абстрактной форме ответа математической задачи, а в виде рисунка, узора или сооружения из кубиков, кирпичиков, деталей конструктора, т. е. **В ВИДЕ** видимых и осязаемых **ВЕЩЕЙ**. Это позволяет сопоставлять наглядно «задание» «решением» и **САМОМУ ПРОВЕРЯТЬ ТОЧНОСТЬ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ**.
7. Большинство развивающих игр не исчерпывается предлагаемыми заданиями, а позволяет детям и родителям составлять новые варианты . заданий и даже придумывать

новые творческие игры, т. е. **ЗАНИМАТЬСЯ ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬЮ** более высокого порядка.

8. Развивающие игры позволяют каждому подняться **ДО «ПОТОЛКА» СВОИХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ**, где развитие идет наиболее успешно.

В творческих играх — в этом и заключается их главная особенность — удалось **ОБЪЕДИНИТЬ** один из основных принципов обучения от **ПРОСТОГО К СЛОЖНОМУ** с очень важным принципом творческой деятельности **САМОСТОЯТЕЛЬНО ПО СПОСОБНОСТЯМ**, когда ребенок может подняться **ДО «ПОТОЛКА»** своих возможностей. Этот союз позволил разрешить в игре сразу несколько проблем, связанных с развитием творческих способностей:

- во-первых, их задания-ступеньки всегда создают условия, опережающие развитие способностей;

- во-вторых, поднимаясь каждый раз самостоятельно до своего «потолка», ребенок развивается наиболее успешно;

- в-третьих, творческие игры могут быть очень разнообразны по своему содержанию, и, кроме того, как и любые игры, они не терпят принуждения и создают атмосферу свободного и радостного творчества;

- в-четвертых, играя в эти игры со своими детьми, папы и мамы незаметно, для себя приобретают очень важное умение — сдерживаться, не мешать малышу самому размышлять и принимать решения, не делать за него то, что он может и должен сделать сам.

Перечисленные пункты соответствуют всем основным условиям развития способностей! Именно благодаря этому творческие игры создают своеобразный микроклимат для развития творческих сторон интеллекта. При этом разные игры развивают разные интеллектуальные качества: внимание, память, особенно зрительную; умение находить зависимости и закономерности, классифицировать и систематизировать материал; способность к комбинированию, т. е. умение создавать новые комбинации из имеющихся элементов, деталей, предметов; умение находить ошибки и недостатки; пространственное представление и воображение, способность предвидеть результаты своих действий. В совокупности эти качества, видимо, и составляют то, что называется сообразительностью, изобретательностью, **ТВОРЧЕСКИМ СКЛАДОМ МЫШЛЕНИЯ**. Очень много зависит от пап и мам, в том числе от их творческого подхода и к самим играм. Как быть, например, если малыш будет справляться с самыми трудными и сложными заданиями игры? Каждая игра представляет возможность подумать над тем, как ее расширить, какие новые задания к ней добавить, как ее усовершенствовать. И этой возможностью надо широко пользоваться, привлекая к созданию новых заданий и новых вариантов игры и самих малышей. В некоторых играх такая вариативность заданий заранее предусмотрена, и переход к творческой работе над самими играми будет тем успешнее и приятнее, чем выше стал уровень творческих способностей ребенка. Интересные находки детей мы не только включали в число заданий, имеющихся в книге, но иногда даже сохраняли за ними имя «изобретателя».

Очень хочется думать, что, познакомившись с творческими играми и попробовав играть в них со своими малышами, сами папы и мамы, в зависимости от своих склонностей или профессиональных знаний, дополняя имеющиеся задания новыми, придумают новые варианты игр, способствующих развитию других сторон, других способностей, будь то специально математические или физические, химические или технические и т. д.

Приглашаем вас к творчеству!

Картотека игр и упражнений с блоками Дьенеша

Игры по развитию логико-математических способностей
у детей старшего дошкольного возраста

Составлять по картинкам разные предметы на плоскости (по образцу)

Придумывать и строить из деталей свои собственные картинки

Игры на развитие аналитического мышления

Фигуры сложить в мешочек и пусть ребенок возьмет в руки одну из фигур и назовет ее признак (размер, форму, толщину), на ощупь, не вынимая из мешочка.

Предложить выложить дорожку из фигур, чередуя их по форме или размеру

Найти для фигуры пару по трем признакам.

Д/И «Что лишнее?»

Программные задачи: Упражнять детей в группировке геометрических фигур по цвету, форме, величине, толщине.

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход игры: Выложить на стол три фигуры. Ребенку нужно догадаться, какая из фигур лишняя и по какому принципу (по цвету, форме, размеру или толщине).

Д/И «Найди не похожую фигуру»

Программные задачи: Закреплять знания детей о геометрических фигурах. Развивать умение отличать фигуры по одному, двум, трем признакам. Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

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).

Д/И «Найди похожую фигуру»

Программные задачи: Закреплять знания детей о геометрических фигурах. Развивать умение находить сходства фигур по одному, двум, трем, четырем признакам. Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления.

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход игры: Положите перед ребенком любую фигуру и предложите ему найти такие же фигурки по цвету, но не такие по форме или такие же по форме, но не такие по цвету.

Д/И «Бусы»

Программные задачи: Закреплять знания детей о геометрических фигурах, цвете.

Материал: Мешочек, набор блоков Дьенеша, цветная нить для бус.

Ход игры: Выложите перед ребенком ряд фигур, чередуя их по цвету: красный, желтый, красный... (можно чередовать по форме, размеру и толщине). Предложите сделать бусы, как эти. Продолжить ряд по образцу.

Д/И «Найди клад»

Программные задачи: Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Развивать мышление.

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход игры: Выкладываем перед ребенком 8 логических блоков Дьенеша, и пока он не видит, под одним из них прячем «клад» (монетку, камешек, вырезанную картинку и т.п.).

Ребенок должен задавать вам наводящие вопросы, а вы можете отвечать только «да» или «нет»: «Клад под синим блоком?» - «Нет», «Под красным?» - «Нет». Ребенок делает вывод, что клад под желтым блоком, и расспрашивает дальше про размер, форму и толщину. Затем «клад» прячет ребенок, а воспитатель задает наводящие вопросы. Затем в эту игру могут играть сами дети, соревнуясь в нахождении клада.

Д/И «Сравни – где больше»

Программные задачи: Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Закреплять счет от 1 до 10, упражнять в умении уравнивать множества блоков. Развивать мышление.

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход игры: В один ряд выкладывается 3 блока Дьенеша, а в другой - 4. Спросите ребенка, где блоков больше и как их уравнять. Количество блоков зависит от возраста детей от уровня развития.

Д/И «Разложи фигуры»

Программные задачи: Упражнять детей в классификации блоков по двум, трем, четырем признакам. Развивать мышление.

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход игры: Выкладываем в ряд 5-6 любых фигур. Предлагаем детям построить нижний ряд фигур так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы (цвета, размера, толщины).

Д/И «Что изменилось»

Программные задачи: Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Развивать мышление.

Материал: Набор блоков Дьенеша.

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

Д/И «Сколько?»

Программные задачи: Развивать умение выделять свойства геометрических фигур (цвет, величину, толщину). Закреплять счет от 1 до 10, упражнять в умении задавать вопросы. Развивать мышление, внимание, память, речь.

Материал: логические блоки Дьенеша.

Ход игры: Дети делятся на две команды. Воспитатель раскладывает логические фигуры в любом порядке и предлагает детям придумать вопросы, начинающиеся со слов «Сколько...». За каждый правильный вопрос - фишка. Выигрывает команда, набравшая большее количество фишек. Варианты вопросов: «Сколько больших фигур?» «Сколько красных фигур в первом ряду?» (по горизонтали), «Сколько кругов?» и т. д.

Д/И «Угощение для медвежат»

Программные задачи: Развитие умения сравнивать предметы по одному - четырем свойствам понимание слов: «разные», «одинаковые»

Материал: 9 изображений медвежат, блоки Дьенеша.

Ход игры: В гости к детям пришли медвежата. Чем же будем гостей угощать? Наши медвежата - сладкоежки и очень любят печенье, причем разного цвета, разной формы. Давайте угостим медвежат. Печенье в левой и правой лапах должны отличаться только формой (цветом, величиной, толщиной). Если в левой лапе у медвежонка круглое «печенье», то 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.

Д/И «Угощение для медвежат - 2»

Программные задачи: Развитие умения сравнивать предметы по одному - четырем свойствам понимание слов: «разные», «одинаковые». Развивать умение читать кодовое обозначение блоков.

Материал: 9 изображений медвежат, блоки Дьенеша.

Ход игры: Вариант игры с использованием карточек с символами свойств. Последовательность действий (алгоритм) игры. Карточки с символами свойств кладут стопкой «рубашками» вверх. Ребенок вынимает из стопки любую карточку. Находит «печенье» с таким же свойством и т.д.

Д/И «Магазин»

Программные задачи: Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства, умения рассуждать, аргументировать свой выбор.

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

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

Д/И «Украсим елку бусами».

Программные задачи: Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства. Умение «читать схему». Закрепление навыков порядкового счета.

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.

Д/И «Найди меня»

Программные задачи: Развитие умение читать кодовое обозначение геометрических фигур и находить соответствующий код.

Материал: Набор блоков, 3 экземпляра кодовых карточек (2 – с обычным кодом, 1 – с кодом отрицания).

Ход игры: Дети делятся на две группы. Одна берет карточки, другая – блоки. Дети первой группы по очереди читают (раскодируют) карточки, ребенок из второй группы, у которого оказался соответствующий блок, выходит и показывает геометрическую фигуру. Возможно, использовать слова: «Блоки, блоки разные Желтые, синие и красные, Всем нам они знакомые, Найдите меня!»

Д/И «Волшебное дерево»

Программные задачи: Развитие умение классифицировать блоки по трем признакам и умение выделять основные признаки. Развивать логическое и образное мышление.

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.

Д/И «Улитка»

Программные задачи: Упражнять детей в классификации блоков по двум признакам; цвету и форме.

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

Ход игры: Воспитатель предлагает построить детям домик для улитки из волшебных фигур. Домик получится нарядным и красивым. Выкладывание блоков начинается с середины спирали. Произвольно берется один блок, затем присоединяется блок, в котором будет присутствовать один признак предыдущего блока.

Д/И «Рассели жильцов» - 1

Программные задачи: Развивать умение классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам, умение читать кодовое обозначение. Упражнять в счете. Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление.

Материал: Набор блоков, 4 - этажный дом, изображенный на ватмане, кодовые карточки.

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, указанный на кодовой карточке. Дети расселяют жильцов.

Д/И «Хоровод»

Программные задачи: Упражнять детей в классификации блоков по двум признакам; цвету и форме.

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.

Д/И «Рассели жильцов» - 2

Программные задачи: Развивать умение классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам. Упражнять в счете. Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление.

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.

Д/И «Художники»

Программные задачи: Развитие умения 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.

Д/И «Этажи»

Программные задачи: Развивать умение классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам. Упражнять в счете. Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление.

Материал: Набор блоков.

Ход игры: Предлагаем выложить в ряд несколько фигур – 4-5 шт. Это жители первого этажа. Теперь строим второй этаж дома так, чтобы под каждой фигурой предыдущего ряда оказалась деталь другого цвета (или размера, формы).

Вариант 2: деталь такой же формы, но другого размера (или цвета).

Вариант 3: строим дом с другими деталями по цвету и размеру.

Д/И «Домино»

Программные задачи: Развивать умение выделять свойства геометрических фигур.

Материал: Блоки Дьенеша.

Ход игры: В эту игру можно играть несколькими участниками одновременно (но не более 4х). Блоки делим поровну между игроками. Каждый делает ход по очереди. Если фигуры нет, нужно пропустить ход. Побеждает тот, кто первым выложит все фигуры.

Как ходить?

Фигурами другого размера (цвета, формы).

Фигурами того же цвета, но другого размера или такого же размера, но другой формы.

Фигурами другого размера и формы (цвета и размера).

Таковыми же фигурами по цвету и форме, но другого размера.

Ходим фигурами другого цвета, формы, размера, толщины.

Д/И «Что изменилось?»

Программные задачи: Учить детей выделять и называть отдельные свойства блоков.

Материал: набор блоков.

Ход игры: Выложите перед ребенком несколько фигурок и дайте возможность запомнить их. Потом попросите ребенка закрыть глаза, а в это время уберите или добавьте одну фигурку и спросите, что изменилось.

Д/И «Почтальон»

Цель: Развивать умение сравнивать предметы по двум свойствам, умение выявлять, абстрагировать и называть свойства (цвет, размер) предметов. Обозначать словом отсутствие какого-либо конкретного свойства предмета (не красный, не маленький и т.д.).

Материал: Карточка с изображением домиков, кодовые карточки.

Ход игры: К нам в детский сад принесли письмо. Оказалось, что почтальон ошибся адресом. Ребенку предлагается доставить письмо (открытку) точно по адресу, который написан (закодирован) на карточке.

-Отнеси письмо в тот дом, который указан на конверте вот с таким адресом.

-Отнеси открытку по указанному адресу /не красный, маленький/

Выигрывает тот, кто первым доставил письмо по адресу и получает фишку победителя.

В игре могут участвовать 2-3 ребенка

Д/И «Купи шарик»

Цель: Развивать умение сравнивать предметы по 3-м свойствам.

Обозначать словом отсутствие какого-либо конкретного свойства предмета (не синий, не желтый, не маленький), (не большой, не красный, не синий, овальный). Развивать логическое мышление.

Материал: Карточка с изображением воздушных шаров. Карточки со знаками символами свойств.

Ход игры: Сейчас мы с вами отправимся в магазин покупать шары к празднику. Но купить нам нужно только те шары, которые нам будут нужны для игры.

-Купите, пожалуйста, шарик, который закодирован на карточке /не красный, не синий, круглый, небольшой/.

- Красный, не овальный, маленький и т.д.

Выигрывает тот, кто первым купит необходимый шарик и получает флажок победителя.

В игре могут участвовать 2-3 ребенка.

VII неделя

Д/И «Помогите снять полотенце»

Цель: Развивать умения выделять и абстрагировать цвет, размер, ширину, сравнивать предметы по заданным свойствам.

Материал: Карточка с изображением полотенец. Карточки-свойства. Фишки для награждения победителя.

Ход игры: Винни-Пух и Пятачок отправились в город за покупками.

В городе им пришлось задержаться, и они позвонили нам и попросили помочь им. Нужно снять полотенца, которые сушатся на веревке. У Винни-Пуха большие, а у Пятачка маленькие. А вот кто чьи полотенца будет снимать, мы сейчас узнаем. Взрослый раздает детям кодированные карточки и предлагает им декодировать (расшифровать) их и узнать, кто чьи полотенца снял.

-Сними полотенце /не большое, не с рисунком, не широкое, не красное/ /маленькое, узкое, синее/.

Д/И «Поймай рыбку»

Цель: Развивать умение сравнивать предметы по 3-м свойствам.

Материал: Карточка с изображением рыбок, карточки свойства.

Ход игры: Взрослый рассказывает детям историю о том, что у мамы-кошки много детей - веселых и любознательных котят. Им очень нравится бегать и резвиться. А еще они любят лакомиться рыбкой. Но одной маме не поймать столько много рыбы и она просит помощи у детей. Каждый ребенок получает задание и начинает декодировать (расшифровывать) информацию.

- Поймай рыбку (круглую, не большую, не желтую), (красная, круглая, маленькая). Выигрывает тот, кто первым справился с заданием, и получают фишку победителя.

Д/И «Чья майка сушится на веревке»

Цель: Развивать умение сравнивать предметы по 2-3 свойствам (цвет, размер, ширина).

Материал: Карточка с изображением маек не только определенного цвета, но и расцветки предметов (в полоску, колечками, в горошек). Карточки-свойства.

Ход игры: - Мама попросила Сережу снять с веревки только те майки, которые уже высохли. А в этом нам помогут наши волшебные карточки.

- Сними майку (не большую, не розовую, не красную, не в горошек) (маленькую, зеленую в полоску).

Выигрывает ребенок, который первым справился с заданием.

В игре могут участвовать 2-3 ребенка.

Д/И «Поиграй в мяч»

Цель: Развивать умение сравнивать предметы по двум свойствам.

Материал: Карточка с изображением мячей разного цвета и размера. Карточки – свойства. Карточки победителя.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям поиграть с мячом. Так-так все мячи разные, каждый возьмет себе мяч только такой, какой закодирован на его карточке. Выигрывает тот ребенок, который первым справился с заданием. Победитель получает призовую карточку. В игре могут участвовать от 3 до 6 детей.

Д/И «Найди дерево»

Цель: Развивать умение сравнивать предметы по трем свойствам.

Материал: Карточка с изображением мячей. Карточки – символы.

Ход игры: Сейчас мы с вами отправимся в лес. Каждый из вас будет собирать листья для гербария только под тем деревом, который закодирован на карточке. Выигрывает тот, кто первым найдет свое дерево. Победитель получает фишку победителя. В игре могут участвовать от 2 до 4 детей.

