

–Департамент образования Администрации города Екатеринбурга
Управление образования Верх-Исетского района
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение – детский сад № 462
г. Екатеринбург, ул. Посадская, 40/3

тел. (факс): 8-343-233-93-09

e-mail: ds462vis.ekb@mail.ru

ПРИНЯТО:

решением Педагогического совета
протокол № 1 от 30.08.2022 г.
Секретарь *Е. Корчемкина* Корчемкина Е.С.

УТВЕРЖДЕНО:

Заведующий МБДОУ - детский сад № 462
Миняева О.В.
Приказ № 58-о от 30.08.2022 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
Направленность: социально-гуманитарная
«УМКА»

(формирование логического мышления и развития
памяти и речи детей)

Возраст обучающихся: 3-7 лет

Срок реализации – 3 года

Составитель:
педагог дополнительного образования
Гузий Анастасия Анатольевна

Екатеринбург 2022

СОДЕРЖАНИЕ:

№п/п	Название раздела	Стр.
	Пояснительная записка	3
1.	Цель и задачи программы, сроки реализации	6
1.2	Отличительные особенности программы	8
1.3	Ведущие формы и технологии обучения, учебная нагрузка.	8
1.4	Планируемые результаты освоения детьми дошкольного возраста образовательной программы	9
2.	Организационно-педагогические условия	11
2.1	Материально-технические условия	11
2.2	Требования к педагогическим кадрам	11
2.3	Средства, необходимые для реализации программы	11
3.	Учебный план	12
3.1	Рабочая программа модуля «Знакомство с развивающими играми»	12
3.2	Рабочая программа модуля «Блоки для самых маленьких»	13
3.3	Рабочая программа модуля «Маленькие логики»	14
3.4	Рабочая программа модуля «Умные игры»	16
3.5	Рабочая программа модуля «Лепим нелепицы»	19
3.6	Рабочая программа модуля «Развиваю логическое мышление»	20
3.7	Рабочая программа модуля «Мнемотехника»	21
4	Список Литературы	23
5	Приложение 1	24

Пояснительная записка.

Основные характеристики программы

• Дополнительная общеобразовательная программа «Умка» разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

• Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ;

• Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования от 17.10.2013 г. № 1155 (далее – ФГОС дошкольного образования);

• Конституция Российской Федерации;

• Конвенция ООН о правах ребёнка;

• Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

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

• Устав муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения - детского сада № 462.

Направленность программы – общеразвивающая.

Актуальность программы.

Для успешного освоения программы школьного обучения ребенку необходимо не только много знать, но и последовательно и доказательно мыслить, догадываться, проявлять умственное напряжение, логически мыслить. Обучение развитию логического мышления имеет немаловажное значение для будущего школьника и очень актуально в наши дни.

Игры логического содержания помогают воспитывать у детей познавательный интерес, способствовать к исследовательскому и творческому поиску, желание и умение учиться. Дидактические игры как один из наиболее естественных видов деятельности детей и способствует становлению и развитию интеллектуальных и творческих проявлений, самовыражению и самостоятельности.

Играя с блоками Дьенеша, ребенок выполняет разнообразные предметные действия (группирует по признаку, выкладывает ряды по заданному алгоритму). Игры с блоками доступны, на наглядной основе знакомят детей с формой, цветом и размером объектов, с математическими представлениями и начальными знаниями по информатике. Как правило, эти задания представлены в виде дидактических игр.

Логические блоки Дьенеша представляют собой набор из 48 геометрических фигур. В наборе нет ни одной одинаковой фигуры. Каждая геометрическая фигура характеризуется четырьмя признаками: формой, цветом, размером, толщиной.

Методика Дьенеша подразумевает 6 обучающих этапов, зависящих от возрастных способностей детей:

- игра без правил – ребенок учится работать с блоками, у него формируются математические представления;
- игра по правилам;
- занятие со сравнительным анализом;
- репрезентация – ребенок играет в соответствии с предлагаемыми методиками, ориентируясь на обретенные знания;
- творческие занятия, проводимые в соответствии с логическими представлениями;
- формализация – тот уровень занятий, при которых дошкольник уже способен делать выводы и обоснования.

Кроме того в рамках программы «Умка» проводятся занятия по развитию памяти и речи при помощи методики «Мнемотехника» (в переводе с греческого – «искусство запоминания»), - это система методов и приемов, обеспечивающих эффективное запоминание, сохранение и воспроизведение информации и развитие речи, это совокупность правил и приемов, облегчающих процесс запоминания информации.

Содержание мнемотаблицы – это графическое или частично графическое изображение предметов, персонажей сказки, рассказа, явлений природы, некоторых действий, путем выделения главных смысловых звеньев сюжета, т. е можно нарисовать все то, что посчитаете нужным. Главное – нужно передать условно-наглядную схему, изобразить так, чтобы нарисованное было понятно детям.

Мнемотаблицы служат дидактическим материалом по развитию связной речи детей и используются для:

- обогащения словарного запаса;
- при пересказах художественной литературы;
- при обучении составлению рассказов;
- при заучивании стихотворений, скороговорок, чистоговорок;
- при отгадывании и загадывании загадок;

Последовательность работы с мнемотаблицами:

1 этап: рассматривание таблицы и разбор того, что на ней изображено.

2 этап: осуществляется перекодирование информации, т. е. преобразование из абстрактных символов слов в образы.

3 этап: после перекодирования осуществляется пересказ сказки, рассказ по заданной теме или чтение стихотворения с опорой на символы (образы, т. е. происходит отработка метода запоминания).

В процессе реализации программы «Умка» решаются несколько взаимосвязанных проблем: у дошкольников формируются процессы запечатления, сохранения и воспроизведения, того, что видят, слышат (памяти), интеллектуальные возможности, расширяется круг знаний об окружающем, активизируется словарный запас. Ребенок с опорой на образы памяти устанавливает причинно-следственные связи, делает выводы. Дошкольники учатся самостоятельно кодировать информацию, занося ее в мнемодорожки и мнемотаблицы.

Программа по формированию логического мышления и развитию памяти и речи «Умка» включает в себя цикл дидактических игр с постепенным усложнением материала от второй младшей к подготовительной группе в соответствии с возрастом.

Рабочая программа составлена с учетом основных принципов, требований к организации и содержанию учебной деятельности в ДОУ, возрастных особенностях детей 3-7 лет.

1. Цель и задачи программы, сроки реализации.

Цель: формирование логического мышления и развитие памяти и речи дошкольников у детей дошкольного возраста с учетом возрастных особенностей детей 3-7 лет в ходе дидактических игр с блоками Дьенеша и при обучении навыкам и приемам работы с мнемотехникой.

Задачи.

Первый год обучения.

- Познакомить с формой, цветом, размером объектов;
- Учить детей группировать блоки по свойствам (цвет, форма, величина);
- Учить детей выполнять последовательные действия с помощью алгоритма;
- Учить угадывать и называть блоки по свойствам с помощью тактильных ощущений
- Формировать первые пространственные ориентировки и простейшие способы размещения конструкций по горизонтали (дорожки разной длины и ширины, заборы разной высоты и формы), а также способы соединения деталей для создания
 - Развивать логическое мышление, память, внимание;
 - Развивать пространственные представления;
 - Развитие основных психических процессов — памяти, внимания, образного мышления, речи и др.;
- Кодирование и перекодирование информации, т. е. преобразование из абстрактных символов в образы и наоборот;

Второй год обучения.

- Развивать умение выделять в объектах цвет, форму, величину, толщину.
- Развивать овладение детьми элементарными приемам группировки, нахождения общего и отличного, выстраивания сериационного ряда из нескольких предметов по одному признаку; сравнения предметов; определения отношений между ними (больше — меньше — поровну) с использованием приемов наложения и приложения
 - Познакомить детей с карточками – символами свойств предметов без отрицания и с отрицанием, с логическими кубиками и логическими фигурами;
 - Учить детей кодировать и декодировать информацию;
 - Учить классифицировать блоки с использованием карточек – символов;
 - Развивать логическое мышление, память, внимание, воображение;

- Выявлять и абстрагировать свойства, рассуждать, аргументировать свой выбор.
- Кодирование и перекодирование информации, т. е. преобразование из абстрактных символов в образы и наоборот;
- Развитие мелкой моторики рук при частичном или полном графическом воспроизведении;
- Развивать познавательные процессы восприятия, памяти, внимания, воображение
- Развивать умение работать со схемой.
- Воспитывать интерес к интеллектуальным играм, стремление доводить начатое

Третий год обучения.

- Развивать умение детей сравнивать предметы, находить в них сходство и различие, систематизировать и группировать их по разным основаниям (цвету, форме, величине, толщине), выстраивать 5—7 предметов в ряды в возрастающем или убывающем порядке с небольшой разницей в размере; формировать обобщенный способ обследования предметов.
- Развита мыслительные умения: сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать, абстрагировать, кодировать и декодировать информацию
- Развивать умение различать пространственные характеристики объектов — протяженности (высоты, ширины); месторасположения частей и деталей (сверху, др.); умение анализировать последовательности: объект в целом — части и их расположение — детали — вновь объект в целом, что создает целостно-расчлененное представление об объектах.
- Усвоены элементарные навыки алгоритмической культуры мышления
- Способствовать развитию способности наглядного моделирования;
- Развивать познавательные процессы восприятия, памяти, внимания, воображение
- Развитие умения логически мыслить, строить цепочки мыслей, высказывать предположения;
- Развитие речи, расширение индивидуального словаря.
- Кодирование и перекодирование информации, т. е. преобразование из абстрактных символов в образы и наоборот;
- Развитие мелкой моторики рук при частичном или полном графическом воспроизведении;
- Развитие навыков письменной речи.
- Совершенствовать умение следовать устным инструкциям, умение работать со схемой.

- Воспитывать интерес к интеллектуальным играм, стремление доводить начатое
- Воспитывать усидчивость, самостоятельность.

Сроки реализации программы.

Программа рассчитана на 3 года обучения: первый год обучения – 68 часов, второй год обучения – 68 часов; третий год обучения – 68 часов.

Занятия проводятся: в неделю 2 занятия; в месяц 8 занятий, в январе 4 занятия; период обучения - 68 занятий.

1.2 Отличительные особенности программы

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

На занятиях в рамках блок «Мнемотехника» дети развивают умение с помощью графической аналогии, а так же с помощью заместителей понимать и рассказывать знакомые художественные произведения.

При работе с блоками Дьенеша постепенно дети создают сюжеты, картины из блоков и кубиков, составляют рассказы по картинкам, «оживляют» героев. Дети учатся классифицировать логические блоки одновременно по двум и трем признакам, знакомятся с символическим обозначением свойств фигур, «расшифровывают» изображения. Содержание занятий закрепляется дидактическими играми. На занятиях кружка активно используются альбомы, изданные для игр с блоками Дьенеша.

1.3 Ведущие формы и технологии обучения, учебная нагрузка.

Содержание Программы реализуется в различных видах деятельности: игре, общении, занятиях – как основных механизмах развития ребенка (ФГОС ДО).

Основные организационные формы совместной деятельности – занятия по развитию логического мышления, для проведения которых имеется учебно-методический комплект. На занятиях осуществляется смена видов деятельности, а все темы изучаются в ходе разнообразных игр, что соответствует возрастным особенностям дошкольников. Материал разработан по принципу от простого к сложному.

Используемые методы:

- Словесный метод (объяснение, беседа, устное изложение, диалог, рассказ)
- Метод игры (дидактические игры, на развитие внимания, памяти, игры-конкурсы)
- Практический (выполнение работ на заданную тему, по инструкции)

- Наглядный (с помощью наглядных материалов: картинок, рисунков, плакатов, фотографий).

Используемые приемы работы:

- Просмотр мнемотаблиц
- Просмотр иллюстраций
- Показ алгоритма действий
- Использование игровых приемов
- Логические игры
- Дидактические игры и упражнения
- Загадки
- Ребусы
- Головоломки
- Задачи – шутки

Учебная нагрузка соответствует гигиеническим требованиям для детей дошкольного возраста и составляет:

- младшая группа (3-4 лет) – 15 мин;
 - средняя группа (4-5 лет) – 20 мин;
 - старшая группа и подготовительная к школе группа (5-7 лет) – 25-30 мин;
- Работа проводится фронтально всей группой с использованием игровых технологий.

1.4 Планируемые результаты освоения детьми дошкольного возраста образовательной программы

Планируемые результаты имеются в конце каждого возрастного этапа обучения и представляют собой достижения ребенка, которые являются ориентирами в деятельности взрослых, направленной на достижение установленной образовательной цели.

В соответствии с целевыми ориентирами после освоения Программы ребенок:

Первый год обучения

- Уметь выделять в объектах цвет, величину, классифицировать геометрические фигуры по заданным признакам.
- Уметь находить и накладывать нужную фигуру, грань кубика на изображение в натуральную величину.
- Знать обозначение свойств фигур-блоков, уметь работать со схемами.
- «Расшифровывать» изображения, находить нужную фигуру по бозначению ее свойств.
- Появляется интерес к заучиванию стихов и потешек, скороговорок, загадок;

Второй год обучения

- Сравнивать предметы, находить в них сходство и различие, систематизировать и группировать их по цвету, форме, величине, толщине.
- Уметь находить и накладывать нужную фигуру, грань кубика на более сложные изображения в натуральную величину.
- Выкладывать узоры из кубиков по уменьшенным изображениям.
- «Оживлять» изображение, составляя рассказы, придумывая небылицы.
- Выкладывать изображения по памяти.
- Появляется интерес к заучиванию стихов и потешек, скороговорок, загадок;
- Словарный запас выходит на более высокий уровень;

Третий год обучения

- Различать и группировать предметы;
- осваивать эталоны цвета, формы и их названия, устанавливать соответствие между цветом и числом;
- умеет кодировать и расшифровывать свойства геометрических фигур.
- «Расшифровывать» изображение, находить нужную фигуру по обозначению ее свойств.
- Сформированы предпосылки для развития логического мышления.
- Появляется интерес к заучиванию стихов и потешек, скороговорок, загадок;
- Словарный запас выходит на более высокий уровень;
- Появляется желание пересказывать тексты, придумывать интересные истории

2. Организационно-педагогические условия

2.1. Материально-технические условия

Занятия по программе «Умка» проводятся в отдельном помещении, оборудованном в соответствии с санитарно-эпидемиологическими нормами. На каждого ребенка используется комплект, используемых в работе развивающих игр и дидактических пособий к ним.

2.2. Требования к педагогическим кадрам

К педагогическим работникам, реализующим программу «Умка», предъявляются следующие требования:

- иметь педагогическое образование;
- владеть методиками развивающих игр;
- владеть методами и средствами педагогического мониторинга, позволяющего оценить результаты освоения детьми данной программы.

2.3 Средства, необходимые для реализации программы

Для проведения занятий по программе «Умка» используются методические материалы.

1. Учебно-игровое пособие «Логические блоки Дьенеша».
2. Дидактические игры «Давайте вместе поиграем»
3. Альбомы: Блоки Дьенеша для самых маленьких, Лепим нелепицы, Маленькие логики, Маленькие логики 2, Поиск затонувшего клада, Праздник в стране блоков.
4. Большева Т. Учимся по сказке. Развитие мышления дошкольников с помощью мнемотехники. — СПб.: «ДЕТСТВО- ПРЕСС», 2001
5. Полянская Т. Б. Использование метода мнемотехники в обучении рассказыванию детей дошкольного возраста: Учебно-методическое пособие. - СПб.: ООО «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ДЕТСТВО- ПРЕСС», 2009.
6. Хрестоматия «Русские народные сказки»
7. Дидактические материалы «Что перепутал художник?»
8. Серия: Ломоносовская школа. Развиваю логическое мышление. Эксмодетство, 2018 г. Родионова, Казакова.

Занятие организуется педагогом в вечернее время в соответствии с циклограммой планирования за рамками образовательной деятельности.

Циклограмма

Группа	ВТ	ЧТ
Младшая	«Умка»	«Умка»
Средняя	«Умка»	«Умка»
Старшая/Подготовительная	«Умка»	«Умка»

3. Учебный план

Раздел, модуль	Первый год обучения	Второй год обучения	Третий год обучения
Знакомство с развивающими играми	4	3	3
Блоки для самых маленьких	7	6	
Маленькие логики	20	8	
Умные игры	27	25	32
Лепим нелепицы	5	8	4
Развиваю логическое мышление Ломоносовская школа		9	
Мнемотехника	5	9	16
Всего	68	68	68

3.1. Рабочая программа модуля «Знакомство с развивающими играми»

Пояснительная записка

В данном модуле программы дети знакомятся с развивающими играми, выполняют простейшие задания. На первом занятии происходит знакомство с блоками Дьенеша, малышам предлагается рассмотреть фигуры, назвать их цвет, выделить сходства и различия между ними, выполнить задания:

«Найдите такие же фигуры, как эта по цвету (форме)»

«Найдите синие фигуры (круглые, красные и т.д.)»

«Назовите, какая эта фигура по цвету»

На следующем занятии дети выкладывают простейшие изображения из альбома «Маленькие логики», используя логические блоки Дьенеша.

Учебный план модуля «Знакомство с развивающими играми» 1 и 2 год обучения

Тема занятия	Количество занятий
Знакомство с блоками Дьенеша. «Найди фигуру»	1
Знакомство с цветом фигур	3

Учебный план модуля «Знакомство с развивающими играми» 3 год обучения

Тема занятия	Количество занятий
Знакомство с блоками Дьенеша. «Найди фигуру»	1
Знакомство со свойствами фигур (цвет, форма, размер, толщина)	2

3.2 Рабочая программа модуля «Блоки для самых маленьких»

Пояснительная записка

На занятиях данного модуля дети с помощью блоков и игрового альбома организовываются занятия разной степени сложности (от простого к сложному).

- Наложение блоков на картинки.
- Выкладывание картинки на столе по образцу.
- Выкладывание картинки по памяти.
- Придумывание своих картинок.

Игры сопровождаются короткими стихами и физкультминутками с целью поддержания интереса ребенка к содержанию игры и обеспечения необходимой двигательной активности. Работа ведется с использованием альбомов «Блоки Дьенеша для самых маленьких».

Учебный план модуля «Блоки для самых маленьких» 1 год обучения

Тема занятия	Количество занятий
Елочки в лесу, Снеговик	1
Домик для собачки, Собачка	1
Парусник и Пароход	1
Кошка и Собачка	1
Гусеница	1
Ракета	1
Грузовик	1

Учебный план модуля «Блоки для самых маленьких» 2 год обучения

Тема занятия	Количество занятий
Клоун	1
Кошечки Собачки	1
Елочки в лесу, Снеговик	1
Домик для собачки, Собачка	1
Парусник и Пароход	1
Ракета	1

3.3 Рабочая программа модуля «Маленькие логики»

Пояснительная записка

На занятиях данного модуля дети с помощью блоков Дьенеша закрепляют представление о форме, цвете и размере фигур, выполняют задания, основанные на выделении двух-трех признаков: форма и размер; форма, размер и цвет; цвет и размер; толщина; толщина и цвет. Игры сопровождаются короткими стихами и физкультминутками с целью поддержания интереса ребенка к содержанию игры и обеспечения необходимой двигательной активности. Для детей быстро справившихся с заданием для каждой игры есть усложнение. Работа ведется с использованием альбомов «Маленькие Логики» и «Маленькие логики 2».

Учебный план модуля «Маленькие логики» 1 год обучения

Тема занятия	Количество занятий
Цвет «Угощаем мишку» (желтый) «Угощаем мишку» (Красный) «Угощаем мишку» (синий) «На лугу растут цветы»	4
Размер «Лесная лужайка»	1
Цвет и форма «Бусы для мамы» круг «Бабочки» круг «По дорожке» квадрат «Друзья ушастики» квадрат «Солнце» треугольник «Домики» треугольник «Пряничный домик» прямоугольник «Разноцветные зайчата» прямоугольник	8
Форма и размер «Дупло белочки» (все квадратные) «Мостик через реку» (все круглые) «Ёжик» (все треугольные) «Зайкин огород» (все прямоугольные) (без усложнения)	4
Цвет и размер «Веселые каркуши» «Машинки» (без усложнения)	2
«Толстые и тонкие» (без усложнения)	1

Учебный план модуля «Маленькие логики» 2 год обучения

Тема занятия	Количество занятий
Форма и размер «Дупло белочки» (все квадратные) «Мостик через реку» (все круглые) «Ёжик» (все треугольные) «Зайкин огород» (все прямоугольные) Усложнение: выложить фигуры, чередуя по цвету	4
Цвет и размер «Веселые каркуши» «Машинки» «Белка и Стрелка» Усложнение: составить на столе, опираясь на образец	3
«Толстые и тонкие» Усложнение: разложить толстые (тонкие) блоки по цвету: толстые синие, толстые красные, толстые желтые	1

3.4 Рабочая программа модуля «Умные игры»

Пояснительная записка

Цикл дидактических игр с постепенным усложнением материала от 3 до 7 лет: углубление и расширение содержания предлагаемого детям материала в соответствии с возрастом.

«Умные игры» соединяют в себе сюжетную игру и логические задачи. Игровые превращения, опирающиеся на образное мышление ребёнка, являются оболочкой для скрытой логической задачи, в основе решения которой лежит сложное мыслительное действие.

На занятиях данного модуля дети не только играют в игры с логическими блоками Дьенеша, но знакомятся с карточками, на которых обозначены свойства блоков, учатся находить блоки по изображенному на карточке свойству.

Подробное описание игр, используемых на занятиях, представлено в приложении 1.

Учебный план модуля «Умные игры» 1 год обучения

Тема занятия	Количество занятий
Дидактическая игра «Рыбалка»	1
Настольно-печатная игра «Мишка с шариками»	1
Дидактическая игра «Кондитерская фабрика»	2
Настольно-печатная игра «Велосипед»	1
Дидактическая игра «Садовники»	2
Настольно-печатная игра «Бабочки»	1
Дидактическая игра «Кулинары»	2
Настольно-печатная игра «Грузовик»	1
Настольно-печатная игра «Построй машину»	1
«Строительство города»	1
Настольно-печатная игра «Гусеница» «Башня»	1
Дидактическая игра «Витамины»	1
Дидактическая игра «Подарки для кукол»	1
Настольно-печатная игра «Кораблик»	1
Настольно-печатная игра «Трактор»	1
Настольно-печатная игра «Кошечка»	1
Настольно-печатная игра «Бусы для мамы»	1
Игры по замыслу	1
Настольно-печатная игра «Пароход»	1
Настольно-печатная игра «Ракета»	1
Настольно-печатная игра «Дом гнома»	1
Дидактическая игра «Чудесный мешочек»	1
Настольно-печатная игра «Пароход»	1
Настольно-печатная игра «Зайчик»	1

Учебный план модуля «Умные игры» 2 год обучения

Тема занятия	Количество занятий
Дидактическая игра «Найди пару»	1
Дидактическая игра «Найди пару» (с отрицанием)	1
Дидактическая игра «Найди противоположности»	1
Дидактическая игра «Переводчики»	1
Дидактическая игра «Кодовый замок»	1
Дидактическая игра «Раздели подарки между друзьями»	1
Настольно-печатная игра «Засели домики»	1
Дидактическая игра «Помоги Винни-Пуху»	1
Подвижная игра «Мышки - норушки»	1
Развивающая игра «Третий лишний»	1
Дидактическая игра «Найди клад»	1
Настольно-печатная игра «Куда спряталась бабочка»	1
Дидактическая игра «На свою веточку»	1
Дидактическая игра «Кто хозяин»	1
Дидактическая игра «Угощение для медвежат» 1	1
Дидактическая игра «Угощение для медвежат» 2	1
Настольно-печатная игра «Бусы»	1
Настольно-печатная игра «Кулинары»	1
Настольно-печатная игра «День рождения»	1
Дидактическая игра «Садовники»	1
Развивающая игра «Художники»	1
Подвижная игра «Разложи рыбу по корзинкам»	1
Дидактическая игра «Магазин»	2
По замыслу	1

Учебный план модуля «Умные игры» 3 год обучения

Тема занятия	Количество занятий
Настольно – печатная игра «Разложи пропущенные фигуры»	1
Подвижная игра «Лабиринт»	1
Дидактическая игра «Волшебное дерево»	1
Настольно-печатная игра Головоломка «Треугольник»	1
Настольно - печатная игра «Рассели жильцов»	1
Настольно-печатная игра «Рассели жильцов 2»	1
Настольно печатная игра Головоломка «Шестиугольник»	1
Дидактическая игра «Бабочка 1»	1
Дидактическая игра «Бабочка 2»	1
Подвижная игра «Игры с двумя обручами 1»	1
Дидактическая игра «Собачка»	1
Дидактическая игра «Украсим ёлку бусами»	1

Подвижная игра «Игры с двумя обручами 2»	1
Подвижная игра «Игры с тремя обручами 1»	1
Подвижная игра «Игры с тремя обручами 2»	1
Подвижная игра «Олимпийские кольца»	1
Дидактическая игра «Пирамида»	1
Подвижная игра «Цветок» (с 4 обручами)	1
Настольно-печатная игра «Алгоритм»	1
Настольно - печатная игра «Выложи тропинку»	1
Дидактическая игра «Архитекторы» (детская площадка 1)	1
Дидактическая игра «Архитекторы» (детская площадка 2)	1
Настольно – печатная игра «Улитка»	1
Настольно-печатная игра «Хоровод»	1
Подвижная игра «Разложи пирожки» (с тремя обручами)	1
Дидактическая игра «Архитекторы» (детская площадка 2) (по замыслу детей)	1
Дидактическая игра «Выложи тропинку»	1
Подвижная игра «Вырастим цветы»	1
Подвижная игра «Гусеница»	1
Дидактическая игра «Мишка»	1

3.5 Рабочая программа модуля «Лепим нелепицы»

Пояснительная записка

«Лепим нелепицы» – это игры с небылицами в которых развиваются элементарные образные представления, ребенка об окружающем мире и о логических связях и отношениях, существующих между некоторыми объектами этого мира: животными, их образом жизни, природой.

Как и в любой игре, в игре словами для ребенка главное – упражнение приобретенных сил, своеобразная проверка новых знаний («бывает — не бывает»), свобода обращения со словом, использование дидактического материала «Логические блоки Дьенеша» позволяет создать условия для формирования элементов сенсорной культуры, освоения знаковой культуры, развивается умение ребенка рассуждать логически и грамматически правильно выражать свою мысль.

Учебный план модуля «Лепим нелепицы» первый год обучения

Тема занятия	Количество занятий
Игра «Бывает – не бывает»	1
Картинки –нелепицы	2
Работа с альбомом Блоки Дьенеша «Лепим нелепицы»	2

Учебный план модуля «Лепим нелепицы» второй год обучения

Тема занятия	Количество занятий
Игра «Бывает – не бывает»	1
Составление собственных небылиц детьми	1
Картинки –нелепицы	2
Сказочные перепутаницы.	1
Работа с альбомом Блоки Дьенеша «Лепим нелепицы»	3

Учебный план модуля «Лепим нелепицы» третий год обучения

Тема занятия	Количество занятий
Игра «Бывает – не бывает»	1
Разучивание небылиц	1
Составление собственных небылиц детьми	1
Картинки –нелепицы.	1
Сказочные перепутаницы.	1
Работа с альбомом Блоки Дьенеша «Лепим нелепицы»	3

3.6 Рабочая программа модуля «Развиваю логическое мышление»

Пояснительная записка

Работа с пособием: «Развиваю логическое мышление. Ломоносовская школа». Выполнение комплекса логических упражнений, направленных на развитие логического мышления. На занятии сочетаются разные типы упражнений, что побуждает ребенка постоянно думать и искать новые пути решения. Все задания расположены по усложнению.

Учебный план модуля «Развиваю логическое мышление» 2 год обучения

Тема занятия	Количество занятий
Логические ряды	1
Четвёртый лишений	1
Графический диктант	1
Группировка	1
Лабиринты	1
Закономерности	1
Определи по описанию	1
Ребусы	1
Дорисуй вторую половинку	1

Учебный план модуля «Развиваю логическое мышление» 3 год обучения

Тема занятия	Количество занятий
Логические задачи	1
Ребусы	1
Логические ряды	1
Четвёртый лишений	1
Графический диктант	1
Группировка	1
Лабиринты	1
Примеры - коды	1

3.7 Рабочая программа модуля «Мнемотехника»

Пояснительная записка

Использование мнемотаблиц для составления описательных рассказов по лексическим темам. Наглядная схема выступает в качестве плана речевого высказывания. В основу блока «Мнемотехника» легли методические рекомендации Т.Б. Полянской «Использование метода мнемотехники в обучении рассказыванию детей дошкольного возраста» и методическое пособие Большевой Т.В. «Учимся по сказке. Развитие мышления дошкольников с помощью мнемотехники».

Занятие включает в себя несколько этапов:

- рассматривание мнемотаблиц;
- перекодирование информации;
- пересказ с опорой на символы;
- графическая зарисовка мнемотаблицы.

Учебный план модуля «Мнемотехника» 1 год обучения

Тема занятия	Количество занятий
Заучивание стихотворения А.Барто «Мишка»	1
Заучивание стихотворения А.Барто «Зайка»	1
Сказка «Теремок» Заучивание стихотворения А.Барто «Грузовик»	1
Заучивание стихотворения А.Барто «Лошадка»	1
Сказка «Колобок» Заучивание стихотворения А.Барто «Мячик»	1

Учебный план модуля «Мнемотехника» 2 год обучения

Тема занятия	Количество занятий
Знакомство с мнемодорожкой «Про осень» Стихотворение «Рыжая белка»	1
Стихотворение «Осенние картинки» Стихотворение «До свиданья, лето!»	1
Знакомство с мнемодорожкой «Зимушка-зима» Стихотворение «Веселый снеговик» Ирина Гурина	1
Стихотворение «Мишка, Мишка, лежебока» Валентин Берестов	1
Сказка «Лисичка сестричка и серый волк»	2
Сказка «Смоляной бычок»	2
Знакомство с мнемодорожкой «Весна - красна»	1

Учебный план модуля «Мнемотехника» 3 год обучения

Тема занятия	Количество занятий
Заучивание стихов об осени. «Лес точно терем расписной»	1
Играем в художника Зарисовки к стихотворению	5
Сказка «Гуси - лебеди»	2
«Зайчик» В. Бианки	1
Сказка «Снегурочка»	2
Сказка «Мужик и медведь»	2
Сказка «Лиса и кувшин»	2
«Скоро в школу» - заучивание стихов о школе	1

Литература:

1. Игровой альбом «Блоки Дьенеша» для старших (5 – 8 лет) «Спасатели приходят на помощь». Б.Б. Финкельштейн. С – Пб.«Корвет» 2014г. 14с.
2. Игровой альбом «Блоки Дьенеша» для старших (5 – 8 лет) «Поиск затонувшего клада». Б.Б. Финкельштейн. С – Пб.«Корвет» 2014г. 12с.
3. Игровой альбом «Блоки Дьенеша» для старших (5 – 8 лет) «Праздник в стране Блоков». Б.Б. Финкельштейн. С – Пб.«Корвет» 2014г. 14с.
4. Игровой альбом «Блоки Дьенеша для самых маленьких»
5. Игровой альбом «Лепим нелепицы» (Блоки Дьенеша с 4-х лет)
6. Игровой альбом «Маленькие логики 2» (Блоки Дьенеша для малышей).
7. Игровой альбом «Маленькие логики» (Блоки Дьенеша для малышей).
8. Методические советы по использованию игр с блоками Дьенеша и логическими фигурами «Давайте вместе поиграем». Лелявина Н.О., Финкельштейн Б.Б. ООО «Корвет», Санкт – Петербург.
9. Захарова Н.И. Играем с логическими блоками Дьенеша. Учебный курс для детей 4-5 лет. – СПб.: ООО «Издательство «Детство-Пресс», 2018
10. Захарова Н.И. Играем с логическими блоками Дьенеша. Учебный курс для детей 5-6 лет. – СПб.: ООО «Издательство «Детство-Пресс», 2018
11. Большакова Т. В. Учимся по сказке. - Спб, 2005.
12. Ефименко Л. Н. Формирование речи у дошкольников. -М. :Дрофа, 1985.
13. Омельченко Л. В. Использование приёмов мнемотехники в развитии связной речи//Логопед. М., 2008.-№4.-С. 102-115.
14. Полянская Т. Б. Использование метода мнемотехники в обучении рассказыванию детей дошкольного возраста Санкт-Петербург. - Детство-Пресс, 2010.

**Описание дидактических игр с использованием блоков Дьенеша
С детьми 3-4 лет в модуле «Умные игры».**

«Рыбалка»

Цель: учить детей группировать блоки по цвету (синий, красный), развивать мышление, память, внимание.

Материал: Блоки Дьенеша, 2 ведра, игрушка Кот.

Ход.

- Дети, посмотрите, котик наловил рыбы, и просит нас помочь ему, разложить рыбу по ведёркам.

- Поможем коту?

- Ой, посмотрите, сколько много рыбы поймал котик. В синее ведро надо сложить рыбу синего цвета, а в красное ведро – рыбу красного цвета. *(дети раскладывают рыбу по ведрам).*

- Рыбу какого цвета положили в синее ведро? А в красное ведро?

- Молодцы, помогли коту.

(далее можно играть, используя жёлтый и красный цвета, синий и жёлтый и наконец, все три цвета; далее - по форме)

«Садовники»

Цель: учить детей группировать блоки по цвету, развивать мышление, память, внимание.

Материал: Блоки Дьенеша, 3 обруча (красный, жёлтый, зеленый- клумбы), кукла.

Ход.

- Дети, сколько у куклы Маши клумб?

- Скажите, какого цвета клумбы? *(ответы детей)*

- Кукла Маша хочет посадить цветы на эти клумбы и просит вас помочь ей. Поможем?

- Маша, расскажи, какие цветы надо посадить?

- Цветы красного цвета – на красную клумбу. Синего цвета цветы на зелёную клумбу и цветы жёлтого цвета – на жёлтую клумбу.

Дети раскладывают цветы по клумбам.

- Цветы какого цвета растут на красной клумбе? А на жёлтой клумбе? На синей?

Кукла Маша благодарит детей за помощь.

(далее можно раскладывать цветы по форме в заданные обручи)

«Подарки для кукол»

Цель: учить детей группировать блоки по форме, развивать мышление, память, внимание.

Материал: Блоки Дьенеша, 2 куклы.

Ход.

- Дети, сегодня у куклы Кати и у куклы Тани день рождения. Им подарили подарки, но они не могут разобраться кому какие. Давайте им поможем, разделим подарки. Кукле Кате подарили подарки круглой формы, а кукле Тане – подарки треугольной формы.

Дети раскрадывают фигуры по форме.

- Подарки какой формы у куклы Кати? А у куклы Тани?

Куклы благодарят их за помощь.

(далее можно играть, используя круглую и квадратную формы и т.д. Далее можно группировать блоки по двум признакам)

«Витамины»

Цель: учить детей группировать блоки по форме (квадратные, круглые). Развивать мышление, память, внимание.

Материал: Блоки Дьенеша, игрушки – медведь, зайчик, лиса.

Ход.

- Доктор Айболит послал витамины для больных зверей и просит вас помочь ему раздать их. Медведю – витамины круглой формы, зайчику – витамины треугольной формы и лисичке – витамины треугольной формы.

- Витамины какой формы у медведя? У зайчика? А у лисички?

- Молодцы!

(далее можно играть, группируя блоки по форме; по двум признакам)

«Кондитерская фабрика»

Цель: учить детей раскладывать блоки по цвету и величине (красные большие и жёлтые маленькие) Развивать мышление, память, внимание.

Материал: Блоки Дьенеша, коробки для конфет круглой и квадратной формы.

Ход.

- Дети, вы знаете, где изготавливают конфеты?

- Конфеты изготавливают на кондитерской фабрике кондитеры. Вы хотите быть кондитерами? Тогда отправляемся на кондитерскую фабрику.

- Посмотрите, здесь лежат коробки для конфет, какой формы они?

- Необходимо разложить конфеты по коробкам.

- Конфеты красного цвета и большого размера в коробку круглой формы, а конфеты жёлтого цвета и маленького размера в коробку квадратной формы.

- Конфеты какого цвета и размера положили в круглую коробку? В квадратную коробку?

(далее можно играть, используя жёлтый и красный цвета, синий и жёлтый и наконец, все три цвета; далее - по форме; можно использовать три коробки разной формы и раскладывать конфеты по двум признакам).

«Кулинары»

Цель: учить детей раскладывать блоки по форме и цвету (квадратные жёлтые и синие треугольные). Развивать мышление, память, внимание

Материал: Блоки Дьенеша, круги жёлтого и синего цвета (коржи)

Ход.

- Дети, лисичка испекла коржи для торта. Какого цвета коржи?

- Лисичка скажи, чем ты будешь украшать коржи? (Цукатами)

Дети давайте поможем лисичке украсить торт цукатами. На корж жёлтого цвета положим цукаты квадратной формы и жёлтого цвета, а на корж синего цвета – цукаты треугольной формы синего цвета.

- Какие по цвету и форме цукаты положили на корж жёлтого цвета? А на корж синего цвета?

«Строительство города»

Цель: учить детей раскладывать блоки по форме и цвету. Развивать логическое мышление, память, внимание

Материал: Блоки Дьенеша, 3 машины.

Ход.

- Дети, кто строит дома? (строители). Давайте мы с вами станем строителями и будем строить дома для города. А из чего мы будем строить дома? Нам нужен строительный материал. Строительный материал повезём на машинах.

- На красной машине повезем строительный материал красного цвета прямоугольной формы, на зелёной машине – жёлтого цвета квадратной формы строительный материал и на синей машине – строительный материал синего цвета треугольной формы.

- Серёжа, какого цвета и формы строительный материал ты везёшь в кузове? Почему?

Далее дети строят дома по замыслу и обыгрывают их.

(далее строительный материал можно раскладывать по размеру и форме)

«Построй машину»

Цель: учить детей с помощью алгоритма выполнять последовательные действия во время постройки машины, развивать мышление, память, внимание.

Материал: Блоки Дьенеша (по 3 блока квадратной формы и по два блока круглой формы), алгоритм постройки машины.

Ход.

- Дети в гараже стоят сломанные машины, давайте их отремонтируем.

- Дети машины будете строить одноцветные, т.е. Марина из блоков красного цвета, Катя из жёлтых, Миша из синих.

- Возьмём один блок квадратной формы и положим его на стол, потом возьмём ещё один блок квадратной формы и поставим их рядом друг с другом. Возьмём ещё один блок квадратной формы, положим его сверху, получилась кабина.

- Чего не хватает? (*колёс*)
- Теперь возьмём два блока круглой формы и положим под два блока квадратной формы.
- Сосчитай, сколько понадобилось блоков квадратной формы для постройки машины? (3).
- Сосчитай, сколько понадобилось блоков круглой формы? (2). А теперь постройте свои машины.

«Найди на ощупь»

Цель: учить детей с помощью тактильного ощущения определять и называть блоки по размеру и форме, развивать мышление, память, внимательность.

Материал: Блоки Дьенеша, волшебный мешочек.

- Дети, Добрая Фея послала нам волшебный мешочек, там находятся драгоценные камни. Но достать эти камни из мешочка можно только тогда, когда вы определите их форму и размер. Попробуем на ощупь определить форму и размер драгоценных камней.

«Домик для гнома»

Цель: учить детей собирать из четырёх частей (блоков) целое (домик), развивать мышление, внимание, память.

Материал: 4 Блока Дьенеша (красный, большой, прямоугольный и треугольный, синий, большой, прямоугольный и треугольный блоки, картинка с изображением домика, игрушка Гном.

Ход.

- Ветерок-проказник сломал домик у Гномика. И теперь ему негде жить. Что же делать? Кто ему поможет? (ответ детей)
- С чего начнём строить домик? (ответ детей)
- Начнём строить со стен. Возьмите прямоугольный блок красного цвета и поставьте его слева, а прямоугольный блок синего цвета – справа.
- Чего не хватает у домика? (ответ детей)
- Правильно, нет крыши. Какой формы крыша? Возьмите треугольный блок синего цвета и положите его над красным блоком прямоугольной формы. Теперь возьмите красный блок прямоугольной формы и положите его над синим блоком прямоугольной формы.
- (*гном благодарит детей за помощь*)
- Сколько блоков понадобилось для постройки стен? Какой формы? Какого цвета?
- Сколько блоков понадобилось для постройки крыши? Какой формы? Какого цвета?

Игры: «Мишка с шариками», «Велосипед», «Бабочки», «Грузовик», «Гусеница», «Башня», «Кораблик», «Трактор», «Кошечка», «Бусы для мамы», «Пароход», «Зайчик» -представлены в альбоме-приложении к

логическим блокам Дьенеша. Ребёнок выбирает подходящие фигуры и накладывает их на изображение, которое в итоге получается объемным.

В процессе игр, представленных в альбоме, дети приобретают:

- представление о форме (круг, квадрат, прямоугольник, треугольник), цвете (красный, жёлтый, синий), и размере (большие, маленькие) фигур;
- расширяют речевой запас (активный и пассивный) за счет слов: круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, красный, жёлтый, синий, большой, маленький; выражений: «все красные (синие, жёлтые)», «все большие (маленькие)», «все квадратные (круглые, треугольные, прямоугольные)», «все круглые синие», «все треугольные красные», «такой же круглый и красный» и др.
- умения группировки по одному признаку: форме; понимание смысла «такой же по форме»;
- умения группировки одновременно по двум признакам: цвету и форме; понимание смысла выражения «такой же по цвету и форме»;
- внимательность, сообразительность, положительный эмоциональный настрой на познавательную деятельность, предпосылки к развитию логического мышления;

Описание дидактических игр с использованием блоков Дьенеша с детьми 4-5 лет, модуль «Умные игры».

«Найди пару»

Цель: ознакомление детей с символами свойств, развитие зрительной памяти, логического мышления.

Материал: 2 комплекта карточек с символами (без отрицания) 22 шт.

Ход

Карточки перемешиваются и раскладываются «рубашкой» вверх по 6 карточек в ряду в последнем ряду 4 карточки.

Первый игрок переворачивает две любые карточки, если карточки одинаковые, берёт их себе и делает ещё один ход. Если разные – показывает всем и кладёт на свои места «рубашками» вверх стараясь запомнить, где лежит та или иная карточка. Затем второй игрок берёт две карточки... и делает дальше как первый.

Выигрывает игрок, набравший больше чем остальные парных карточек. (далее игра «**Найди пару**» (с отрицанием) и «**Найди противоположность**» 1 комплект карточек с отрицанием и 1 комплект карточек без отрицания).

«Переводчики»

Цель: учить детей перевести в слова то, что обозначает карточка; помочь детям усвоить слова не красный, не круглый не большой и т.д.; развивать логическое мышление.

Материал: карточки с символами.

Ход.

Дети берут любую карточку и переводят её обозначение в слова.

«Помоги Винни - Пуху»

Цель: учить детей рассказывать о блоках, перевести в слова то, что обозначает карточка; помочь детям усвоить слова не красный, не круглый не большой и т.д.; развивать логическое мышление.

Материал: игрушка Винни – Пух, блоки Дьенеша, карточки с символами.

Ход.

Дети рассказывают Винни – Пуху о блоках, переводят в слова то, что обозначает карточка. Учат Винни – Пуха по-разному рассказывать про цвет, величину и т.д. Например, о жёлтом прямоугольном блоке можно сказать, что он не красный и не синий, по форме не круглый, не треугольный, толстый (тонкий), большой (маленький).

«Засели домики»

Цель: учить детей выявлять свойства блоков с использованием карточек, развивать логическое мышление.

Материал: карточки с изображением домиков, карточки-символы, блоки Дьенеша.

Ход.

На каждой карточке с изображением домика ведущий кладёт по одной карточке – символу. Дети называют, что обозначает символ, находят и заселяют блоки с данным свойством.

Например, если у домика лежит карточка – символ обозначающий величину «большой», то в этом домике живут блоки большого размера.

Игру можно постепенно усложнять, заселяя жильцов по двум, трём и четырём свойствам.

«Мышки – норушки»

Цель: учить детей выявлять свойства блоков с использованием карточек, развивать логическое мышление.

Материал: маски мышек, две коробки (норки), карточки – символы, блоки Дьенеша.

Ход.

Дети одевают маски мышей и отбирают блоки – «запасы на зиму» в норку (коробку), выбирая по предложенной карточке ведущего по одному свойству. В конце игры дети рассказывают и объясняют, какие блоки положили и почему. Например, если у коробки лежит карточка обозначающая красный цвет, то в норку крадут запасы красного цвета, если карточка обозначает треугольную форму, то в норку кладут треугольные запасы.

Затем игра усложняется, по двум, трём свойствам.

«Третий лишний»

Цель: развивать умение классифицировать предметы по двум свойствам. Развивать логическое мышление.

Материал: замок, карточки – символы.

Ход.

На картонку выкладываются 3 карточки – символа. Две можно объединить по какому-то свойству, одна – лишняя. Ребенок должен открыть замок: догадаться, какая карточка лишняя и почему. Например: Тут лишняя карточка обозначающая красный цвет. Потому что эти обе карточки обозначают форму.

«Кодовый замок»

Цель: развивать умение классифицировать предметы по двум свойствам. Развивать логическое мышление.

Материал: замок, карточки – символы.

Ход.

На замок выкладываются 3 карточки – символа. Две можно объединить по какому-то свойству, одна – лишняя. За замком может быть что угодно: сюрприз, вход в комнату, дорога на прогулку...

Ребенок должен открыть замок: догадаться, на какую кнопку нажать и объяснить, почему.

Например: Тут лишняя карточка обозначающая красный цвет. Потому что эти обе карточки обозначают форму. Значит, подбираем блок красного цвета, тогда замок откроется.

«Раздели подарки между друзьями»

Цель: развивать умение классифицировать предметы по трём свойствам.

Материал: игрушки: Винни – Пух, Тигра, Ослик Иа; блоки Дьенеша, 3карточки – символа.

Ход.

В лесу переполох! Винни-Пух, Тигра и ослик Иа никак не могут поделить подарки деда Мороза! Дед Мороз сказал взять Винни - Пуху все толстые подарки, Тигре – все прямоугольные, а ослику Иа – все большие. Но вот беда, есть подарки и прямоугольные и большие одновременно. Их должен взять и тигра и ослик Иа! А есть подарки и прямоугольные, и большие, и толстые! Ими могут играть все звери вместе.

«Найди клад»

Цель: развивать умения выявлять свойства блоков, кодировать эти свойства.

Материал: Блоки Денеша, картинка, карточки – символы.

Ход.

Перед ребенком лежат 8 блоков, спрятана монетка или картинка. Кладоискатель отворачивается, ведущий под одним из блоков прячет клад.

Кладоискатель ищет его, называя различные свойства блоков. Если малыш находит клад, то забирает его себе, а под одним из блоков прячет новый клад. Ведущий вначале сам выполняет роль кладоискателя и показывает, как вести поиск клада. Называет различные свойства блоков. Например, ведущий спрашивает:

- Клад под синим блоком?
- Нет, — отвечает ребенок.
- Под желтым?
- Нет.
- Под красным?
- Да.
- Под большим?
- Да.
- Под круглым?
- Да.

Далее карточками – символами пишется письмо, под каким блоком был спрятан клад.

Выигрывает тот, кто найдет больше кладов. При повторении игры блоки меняют, увеличивается их количество.

«Куда спряталась бабочка»

Цель: учить детей выявлять свойства блоков с использованием карточек, развивать логическое мышление.

Материал: Блоки Дьенеша, карточки – символы, картинка – бабочка.

Ход.

Перед ребенком лежат 8 блоков, спрятана картинка – бабочка. Ребёнок отворачивается, ведущий под одним из блоков прячет бабочку. Чтобы узнать под каким блоком спряталась бабочка, ребёнку необходимо расшифровать код, состоящий из четырёх карточек - символов.

Например, этот блок красного цвета, квадратной формы, толстый, большой. Найдёт бабочку тот ребёнок, который правильно прочитает код, найдёт этот блок.

«На свою веточку»

Цель: помочь детям освоить умения оперировать одновременно двумя свойствами, развивать логическое мышление.

Материал: дерево, на каждой ветке которого, изображены по два символа, блоки Дьенеша.

Ход.

Детям необходимо разобраться, где должны «висеть» синие и треугольные, красные и треугольные, жёлтые и треугольные, треугольные и не красные, квадратные и синие, круглые и синие, синие и не треугольные, квадратные и жёлтые, не красные и не треугольные, неквадратные и не треугольные. Далее дети проверяют правильно ли развешаны блоки.

«Кто хозяин?»

Цель: помочь детям освоить умения оперировать одновременно двумя свойствами, развивать логическое мышление.

Материал: Поле с изображением выступов, на которых по два символа, блоки Дьенеша, игрушки: чебурашка, зайчик, крокодил, Винн-Пух, Пятачок, Тигра, мишка, гномик, мышка.

Ход.

Дети для игрушек раскладывают блоки в соответствии с указанными свойствами.

- Чебурашка не любит красные игрушки и не хочет играть с круглыми. Зайцу нужны только красные и треугольные. А мишке только круглые и жёлтые. Крокодил любит играть только с круглыми и красными. А Пятачок – с круглыми и синими игрушками. Тигра не любит играть с квадратными и синими игрушками. Гномику нужны только синие и квадратные игрушки. Мышка любит играть с синими игрушками, но не хочет играть с квадратными игрушками. А Винни-Пух любит играть с красными и квадратными игрушками.

«Угощение для медвежат»(1 вариант игры)

Цель: развить у детей умение сравнивать предметы по одному – четырём свойствам; понимание слов «разные», «одинаковые»; подвести к пониманию отрицания свойств, развивать логическое мышление.

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

Ход.

В гости к детям пришли медвежата. Чем же будем гостей угощать? Наши медвежата сладкоежки и очень любят печенье, причем разного цвета, разной формы. Какой материал нам удобно «превратить» в печенье. Конечно блоки.

Давайте угостим медвежат.

Угощают девочки. Печенье в левой и правой лапах должны отличаться только формой. Если в левой лапе у медвежонка круглое «печенье», в правой может быть или квадратное, или треугольное, или прямоугольное (не круглое).

А сейчас угощают мальчики. Печенье в лапах медвежат отличаются только цветом. В дальнейшем условие игры: отличие печенья по двум признакам: цвету и форме, цвету и размеру, форме и размеру и т.д.

«Угощение для медвежат» (2 вариант игры)

Цель: развить у детей умение сравнивать предметы по одному – четырём свойствам; понимание слов «разные», «одинаковые»; подвести к пониманию отрицания свойств, развивать логическое мышление.

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

Ход.(последовательность действий (алгоритм игры)

Карточки с символами свойств кладут стопкой «рубашками» вверх.

Ребёнок вынимает из стопки любую карточку

Находит «печенье» с таким же свойством

Ищет ещё одно печенье, отличающееся только этим свойством

Угощает мишку

«Записывает», как угощал мишку

Например: выбрана карточка «Большой», ребёнок выбрал большой красный треугольный блок «печенье», второе печенье – маленький красный треугольный блок.

Печенье отличается по размеру. Усложнение: отличие не только по одному, а по двум, трём и четырём свойствам.

(Можно использовать логические кубики, могут быть элементы соревнований, чья команда быстрее угостит мишек).

«Бусы»

Цель: развивать логическое мышление, воображение, умение декодировать информацию.

Материал: листочек с ниточкой, блоки Дьенеша или логические фигуры, логические кубики.

Ход.

Предложить детям собрать бусы из разных бусинок для мамы. Дети берут себе листочек с ниточкой и по очереди подбрасывают логические кубики. Выкладывают на ниточку бусинки.

А затем дети рассказывают из каких бусинок они собрали бусы (по цвету, форме, толщине и т.п.).

«Кулинары»

Цель: развивать логическое мышление, воображение, умение декодировать информацию.

Материал: круги разного цвета (коржи), блоки Дьенеша или логические фигуры (цукаты), логические кубики.

Ход.

Предложить детям украсить торт цукатами. Каждый «кулинар» выбирает себе цветной круг (корж) и по очереди подбрасывает логические кубики. Выкладывают на коржи «цукаты».

А затем дети рассказывают какими цукатами украсили торт. (по цвету, форме, толщине и т.п.).

«День рождения»

Цель: развивать логическое мышление, воображение, умение декодировать информацию.

Материал: игрушка (именинник), блоки Дьенеша, логические кубики.

Ход.

- У куклы Наташи сегодня день рождения. Давайте подарим ей подарки.

Сколько кубиков подбрасывать и какие, договариваемся с детьми за ранее. В игре могут использоваться логические фигуры (3 свойства) и логические блоки (4 свойства).

Дети по очереди подбрасывают логические кубики. Подарок может быть таким: большой, красный, не треугольный.

Затем дети могут рассказать о подарке, какой он (по цвету, форме, величине) и что это (фантазировать).

«Садовники»

Цель: развивать логическое мышление, воображение, умение декодировать информацию.

Материал: большие цветные круги или обручи (клумбы), блоки Дьенеша или логические фигуры, логические кубики

Ход.

Предложить детям посадить красивые цветы на клумбах. Каждый «садовник» выбирает себе большой цветной круг или обруч и по очереди подбрасывает логические кубики. На клумбе у него могут расти:

большой, красный, не треугольный – цветы после посадки.

Возможно, клумба будет выглядеть так:

Большой красный круг,

Большой красный квадрат,

Большой красный прямоугольник.

А затем наши цветы могут познакомиться, рассказать о себе, какие они (по цвету, форме, толщине), как они попали на клумбу, свои цветочные истории...

«Художники»

Цель: развивать у детей умение анализировать форму предметов; сравнивать их по свойствам; развивать художественные способности (выбор цвета, фона, расположения (композиции)).

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

Ход.

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 ребёнок возьмёт дополнительные детали, 2 головы слоников, солнышко, озеро, верхушку пальмы, кактус, животное и блоки.

В конце работы художники придумывают название к своим картинам, устраивают выставку картин.

«Разложи рыбу по корзинкам»

Цель: развивать умение детей классифицировать предметы по одному свойству (форме).

Материал: 4 корзинки разного цвета, блоки Дьенеша, карточки – символы с отрицанием, обозначающие форму.

Ход.

- Лисичка очень любит рыбку. И хочет, чтобы вы разложили рыбу по корзинкам. Но чтобы узнать какую рыбу в какую корзину положить, надо прочитать код, состоящий из трёх символов (у каждой корзины код состоящий из трёх символов с отрицанием, обозначающих форму). Дети раскладывают рыбу и говорят, какую по форме рыбу они кладут в красную корзину и почему. Например, в красную корзину надо положить не круглую, не квадратную, не прямоугольную, значит треугольную рыбку и т. д.

«Магазин»

Цель: развивать у детей умения выявлять и абстрагировать свойства, рассуждать, аргументировать свой выбор.

Материал: товар (карточки с изображением предметов), логические фигуры.

Ход.

Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор игрушек. У каждого ребёнка 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 (большой квадрат, синий квадрат и т. д.) Например: если у ребёнка «денежка» - (большой синий квадрат), то он может купить в магазине: Зверюшку (фигура - квадрат и туловище – квадрат); Шарик (фигура большая и шарик большой); Цветок (фигура - синяя – и цветок синий); Человечек (фигура – квадрат и туловище у человечка квадратное).

В результате проделанной работы дети учатся решать логические задачи на разбиение по свойствам, кодировать и декодировать информацию с использованием карточек символов.

Описание дидактических игр с использованием блоков Дьенеша с детьми 5-7 лет в модуле «Умные игры».

«Разложи пропущенные фигуры»

Цель: учиться осуществлять зрительно – мыслительный анализ способа разложения фигур. Закрепить представления о свойствах геометрических фигур.

Материал: набор блоков, таблицы с изображением геометрических фигур разных комбинаций.

Ход игры.

- Ребята, посмотрите, какие красивые коврики прислал Кристофер Робин для Винни – Пуха. Каждый коврик украшен узором из геометрических фигур, давайте рассмотрим их. Например: ...

Каждый из играющих детей внимательно рассматривает свой коврик с комбинацией геометрических фигур, находит закономерности в их расположении, а затем заполняет пустые клетки со знаком вопроса (*кладёт соответствующую геометрическую фигуру*). Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием.

Винни – Пух благодарит детей за красивые коврики.

«Лабиринт»

Цель: продолжать учить «читать» символы (признаки геометрических фигур – цвет, размер, форма), выбирать необходимых блок из нескольких. Развивать практически – действенное мышление.

Материал: лабиринт из белых склеенных полосок бумаги или верёвки, домик с игрушками, набор блоков (драгоценные камни), карточки с кодами геометрических фигур (цвет и форма), игрушка Гном, ведро.

Ход игры.

- Ребята, злой гном, не пускает нас к игрушкам. Что делать? (*ответы детей*).

- Что любят собирать гномы? (*драгоценные камни*).

(*На полу находится лабиринт, на каждом повороте которого находится карточка с кодом, а в конце лабиринта - домик, где лежат игрушки.*)

- Чтобы дойти до игрушек, нужно на повороте взять тот драгоценный камень, который описан знаками. Из нескольких фигур (камней) выбирается одна. (*Дети идут по лабиринту, расшифровывают код, берут соответствующие драгоценные камни и в конце лабиринта складывают их в ведро*).

Далее отдаём ведро с драгоценными камнями Гному. Гном благодарит детей за драгоценные камни и разрешает детям взять любимые игрушки.

«Волшебное дерево»

Цель: развивать представление детей о символическом изображении предметов. Развивать умение классифицировать по трём признакам и умение выделять основные признаки. Развивать пространственное представление, логическое и образное мышление

Материал: наглядность с изображением дерева без листьев, обозначен цвет веток, на ветках изображены символы фигур – листьев; набор блоков.

Ход игры.

- Ребята, давайте вырастим волшебное дерево, на котором вместо листьев будут геометрические фигуры.

- Посмотрите на дерево. Каждая веточка имеет свой цвет, и цвет листочков будет соответствовать цвету веточки. А ещё обратите внимание на символы у каждой веточки, что они обозначают? (*форму, размер*).

(*Дети выбирают нужную геометрическую фигуру по цвету и располагают «листочки» на ветке, при этом обращая внимание на символы фигуры – листьев*).

Возможен вариант игры с закрытыми глазами (*развитие тактильной памяти*). Дерево изготавливается выпуклое, ветки и геометрические фигуры – из материала разной структуры (*из бархатной бумаги, из мягкой ткани, из фольги и т. д.*).

Головоломка «Треугольник»

Цель: развивать умение составлять предмет из частей, закрепить представление целого и части. Развивать ориентировку в пространстве, мелкую моторику рук, внимание, логическое мышление.

Материал: карточки из картона, с изображением фигур (*середина вырезана и разрезана на части*).

Ход игры.

- Ребята, нам пришло письмо от Незнайке. Хотите узнать, что там? (*воспитатель читает письмо*).

- Здравствуйте, дорогие ребята, пишет вам незнайка. Я очень хочу полететь на Луну, но Знайка не берёт меня с собой, возьмёт при одном условии, если я соберу головоломки, а я не знаю, как их собрать, помогите мне, пожалуйста.

- Ребята, поможем Незнайке? (*Да*)

(*воспитатель достаёт из конверта головоломки*)

- Давайте рассмотрим одну головоломку:

- Вот квадрат, какая геометрическая фигура в нём вырезана? (*треугольник*). Внимательно посмотрите, что есть на каждой стороне треугольника? (*на каждой стороне треугольника – половина геометрической фигуры*).

- Посмотрите (*воспитатель достаёт из конверта, треугольные части*) здесь есть маленькие треугольники со второй половиной геометрических фигур. Что надо сделать? (*надо расположить маленькие треугольники в большой треугольник, так, чтобы две половинки фигур сошлись*).

- Молодцы, возьмите каждый себе по головоломке и подставляйте части так, чтоб две половинки фигур сошлось. Когда соберёте, положим эти

головоломки в конверт и отправим Незнайке, он очень обрадуется, и Знайка возьмёт его с собой на Луну.

(1.Задания по принципу вкладышей пазлов. Найти вторую половинку блока и правильно расположить на карточке

2. Без указания цвета, дети могут на своё усмотрение наложить цветные фигуры.)

«Рассели жильцов»

Цель: развивать умение классифицировать и обобщать геометрические фигуры по двум признакам (*цвет, форма*). Упражнять в счёте. Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление.

Материал: набор блоков, изображённый на листе четырёхэтажный дом.

Ход игры.

- В группе детского сада жили-были блоки. И домом для них была одна общая коробка, в котором было тесно и темно. И дети вместе с воспитателем решили поселить их в уютном многоэтажном доме. Для каждой фигуры определён этаж, номер квартиры. Дети, расселяя блоки, называют номер квартиры, этаж. Например, ребёнок берёт фигуру:

- Треугольник красного цвета поселим на четвёртом этаже в квартире №1.
- Треугольник синего цвета – на четвёртом этаже в квартире № 3
- Треугольник жёлтого цвета – на четвёртом этаже в квартире № 2
- Круг красного цвета поселим на третьем этаже в квартире № 1
- Круг жёлтого цвета поселим на третьем этаже в квартире № 2.
- Круг синего цвета поселим на третьем этаже в квартире № 3.
- Квадрат красного цвета поселим на втором этаже в квартире № 1.
- Квадрат жёлтого цвета поселим на втором этаже в квартире № 2.
- Квадрат синего цвета поселим на втором этаже в квартире № 3.
- Прямоугольник красного цвета поселим на первом этаже в квартире № 1.
- Прямоугольник жёлтого цвета поселим на первом этаже в квартире № 2.
- Прямоугольник синего цвета поселим на первом этаже в квартире № 3.
- Молодцы, ребята, все квартиры заселили!

«Рассели жильцов 2»

Цель: развивать умение классифицировать и обобщать геометрические фигуры по четырём признакам (*цвет, форма, величина, толщина*). Упражнять в счёте. Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление.

Материал: набор блоков, изображённый на листе трёхэтажный дом.

Ход.

- В группе детского сада жили-были блоки. И домом для них была одна общая коробка, в котором было тесно и темно. И дети вместе с воспитателем решили поселить их в уютном многоэтажном доме. Для каждой фигуры определён этаж, номер квартиры. Дети, расселяя блоки, называют номер квартиры, этаж. Например, ребёнок берёт фигуру:

- На третьем этаже в первой квартире живёт красный, тонкий, маленький, круглый блок
- На третьем этаже во второй квартире живёт большой, красный, тонкий, квадратный блок.
- На третьем этаже в третьей квартире живёт маленький, тонкий, красный, треугольный блок.
- На третьем этаже в четвёртой квартире живёт большой, тонкий, красный, прямоугольный блок.
- На втором этаже в первой квартире живёт маленький, толстый, синий, круглый блок.
- На втором этаже во второй квартире живёт большой, толстый, синий, квадратный блок.
- На втором этаже в третьей квартире живёт маленький, толстый, синий, треугольный блок.
- На втором этаже в четвёртой квартире живёт большой, толстый, синий, прямоугольный блок.
- На первом этаже в первой квартире живёт жёлтый, тонкий, маленький, круглый блок.
- На первом этаже во второй квартире живёт большой, жёлтый, тонкий, квадратный блок
- На первом этаже в третьей квартире живёт маленький, тонкий, жёлтый, треугольный блок.
- На первом этаже в четвёртой квартире живёт большой, тонкий, жёлтый, прямоугольный блок.

Головоломка «Шестиугольник»

Цель: развивать умение составлять предмет из частей, закрепить представление целого и части. Развивать ориентировку в пространстве, мелкую моторику рук, внимание, логическое мышление.

Материал: карточка из картона, с изображением фигур (*середина вырезана и разрезана на части*).

Ход игры.

Задания по принципу вкладышей пазлов. Найти вторую половинку блока и правильно расположить на карточке

«Бабочка 1»

Цель: развивать умения выявлять и абстрагировать свойства, умение «читать схему», внимание, логическое мышление, продолжать закреплять навыки порядкового счёта.

Материал: карточка из картона, с кодом (*цвет, форма, толщина, размер*), силуэт бабочки с цифрами.

Ход игры.

- Ребята, злая фея заколдовала бабочку, чтобы бабочку оживить, надо расшифровать код, начиная с первого ряда. И выложить фигуры по образцу

(силуэту). Ребёнок читает код, берёт соответствующий блок и, глядя на силуэт с цифрами, кладёт в той же последовательности блок. Например:

- Первый блок будет круглый, синий, маленький, тонкий – голова бабочки.
- второй блок – круглый, синий, большой и толстый – туловище бабочки;
- Третий блок – треугольный, жёлтый, маленький, тонкий – крылышко бабочки;
- Четвёртый блок – такой же как и третий блок. – тоже крылышко;
- Пятый блок – треугольный, красный, большой, тонкий – крылышко бабочки;
- И шестой блок – такой же, как и пятый блок – крылышко бабочки.
- Сколько всего блоков использовали для оживления бабочки? (6)
- Молодцы, ребята, расколдовали бабочку.

«Бабочка 2»

Цель: развивать умения выявлять и абстрагировать свойства, умение «читать схему», внимание, логическое мышление, продолжать закреплять навыки порядкового счёта.

Материал: карточка из картона, с кодом (*цвет, форма, толщина, размер*), силуэт бабочки с цифрами.

Ход.

- Ребята, злая фея заколдовала бабочку, чтобы бабочку оживить, надо расшифровать код, начиная с первого ряда. И выложить фигуры по образцу (силуэту). Ребёнок читает код, берёт соответствующий блок и, глядя на силуэт с цифрами, кладёт в той же последовательности блок. Например:
- Первый блок будет круглый, синий, маленький, толстый – голова бабочки.
- И т.д.
- Сколько всего блоков использовали для оживления бабочки? (6)

«Мишка»

Цель: развивать умения выявлять и абстрагировать свойства, умение «читать схему», внимание, логическое мышление, продолжать закреплять навыки порядкового счёта.

Материал: карточка из картона, с кодом (*цвет, форма, толщина, размер*), силуэт мишки с цифрами.

Ход игры.

- Ребята, злая фея заколдовала мишку, чтобы его оживить, надо расшифровать код, начиная с первого ряда. И выложить фигуры по образцу (силуэту). Ребёнок читает код, берёт соответствующий блок и, глядя на силуэт с цифрами, кладёт в той же последовательности блок. Например:
- Первый блок будет круглый, жёлтый, большой, толстый – голова мишки.
- Второй блок будет квадратный, жёлтый, большой, толстый – туловище мишки.
- Третий блок – круглый, жёлтый, маленький, тонкий – верхняя лапка мишки;
- Четвёртый блок будет такой же как и третий – вторая верхняя лапка мишки.

- Пятый блок будет круглый, жёлтый, маленький и толстый – нижняя лапка медведя.
- шестой блок – такой же как и пятый – вторая нижняя лапка медведя. А теперь приставим два ушка к голове и мишка готов!
- Молодцы ребята!
- Сколько всего блоков использовали для оживления мишки? (6)

«Собачка»

Цель: развивать умения выявлять и абстрагировать свойства, умение «читать схему», внимание, логическое мышление, продолжать закреплять навыки порядкового счёта.

Материал: карточка из картона, с кодом (*цвет, форма, толщина, размер*), силуэт мишки с цифрами.

Ход игры.

- Ребята, злая фея заколдовала собачку, чтобы её оживить, надо расшифровать код, начиная с первого ряда. И выложить фигуры по образцу (силуэту). Ребёнок читает код, берёт соответствующий блок и, глядя на силуэт с цифрами, кладёт в той же последовательности блок. Например:
- Первый блок будет квадратный, синий, большой, толстый – тело собачки.
- Второй блок будет такой же, как и первый и т.д.
- Сколько всего блоков использовали для оживления собачки? (8)

«Украсим ёлку бусами»

Цель: развивать умения выявлять и абстрагировать свойства, умение «читать схему», внимание, логическое мышление, продолжать закреплять навыки порядкового счёта.

Материал: изображение ёлки, 15 карточек с символами, блоки Дьенеша или комплект логических фигур.

Ход игры.

- Ребята, скоро Новый год, надо украсить ёлку бусами. Поможете? (*Да*)
 - Рассмотрите внимательно ёлочку. На ёлке должно быть 5 рядов бус. В каждом ряду 3 бусинки. А теперь посмотрите на карточки. Цифра на карточке указывает порядковый номер нитки бус. Счёт начинаем с верхушки ёлки.
 - Повесим первый ряд бус (*карточки с цифрой 1*). Закрашенный кружок показывает нам место бусинки на ниточке. Первая бусинка маленький жёлтый круг, вторая большой жёлтый квадрат, третья маленький жёлтый треугольник. Аналогично развешиваем остальные бусы.
- Молодцы, ребята, посмотрите, какая нарядная ёлочка получилась!

«Игры с двумя обручами 1»

Цель: формировать операцию классификации блоков по двум признакам с использованием кодов. Определение области пересечения в играх с двумя обручами. Развивать логическое мышление, внимание.

Материал: 2 обруча (красный, зелёный), набор блоков, 2 символа, обозначающие жёлтый цвет и круглую форму.

Ход.

Детям предлагается игра с двумя обручами. В каждом обруче лежит символ (*в красном обруче символ – жёлтый цвет, в зелёном обруче символ – круглая форма*). Определяем каждую из областей и область их пересечения, затем, а чтоб узнать какие блоки в каких областях должны находиться, надо расшифровать символ:

- а) в области красного обруча должны находиться все жёлтые блоки;
- б) в области зелёного обруча - все круглые;
- в) в области пересечения красного и зелёного обручей – только жёлтые круглые.

«Игры с двумя обручами 2»

Цель: формировать операцию классификации блоков по двум признакам с использованием кодов с частицей не. Определение области пересечения в играх с двумя обручами. Развивать логическое мышление, внимание.

Материал: 2 обруча (красный, зелёный), набор блоков, символы с отрицанием, обозначающие красный цвет и треугольную форму.

Ход игры.

Детям предлагается игра с двумя обручами. В каждом обруче лежат символы с отрицанием (*в красном обруче символы – не жёлтый, не синий цвет, в зелёном обруче символы – не круглый, не квадратный, не прямоугольный*). Определяем каждую из областей и область их пересечения, затем, а чтоб узнать какие блоки в каких областях должны находиться, надо расшифровать код:

- а) в области красного обруча должны находиться не жёлтые, не синие блоки, значит - красные
- б) в области зелёного обруча – не круглые, не прямоугольные, не квадратные, значит треугольные;
- в) в области пересечения красного и зелёного обручей – только красные треугольные.

«Игры с тремя обручами 1»

Цель: формировать операцию классификации блоков по трём признакам с использованием кодов. Определение области пересечения в играх с тремя обручами. Развивать логическое мышление, внимание.

Материал: 3 обруча (красный, зелёный, синий), набор блоков, символы, обозначающие красный цвет и треугольную форму, маленький размер.

Ход.

Детям предлагается игра с двумя обручами. В каждом обруче лежит символ (*в красном обруче символ – красный цвет, в зелёном обруче символы – треугольная форма, в синем обруче символ – маленький размер*). Определяем

каждую из областей и область их пересечения, затем, а чтоб узнать какие блоки в каких областях должны находиться, надо расшифровать код:

- а) в области красного обруча должны находиться красные блоки;
- б) в области зелёного обруча - треугольные блоки;
- в) в области синего обруча – маленькие блоки;
- г) в области пересечения красного и зелёного обручей – только красные треугольные;
- д) в области пересечения красного и синего обруча – только красные маленькие блоки;
- е) в области пересечения синего и зелёного обручей – только маленькие треугольные блоки;
- ж) в области пересечения трёх обручей – только красные треугольные маленькие блоки.

«Игры с тремя обручами 2»

Цель: формировать операцию классификации блоков по трём признакам с использованием кодов с отрицанием. Определение области пересечения в играх с тремя обручами. Развивать логическое мышление, внимание.

Материал: 3 обруча (красный, зелёный, синий), набор блоков, символы с частицей не, обозначающие красный цвет и треугольную форму, маленький размер.

Ход.

Детям предлагается игра с двумя обручами. В каждом обруче лежит символ (*в красном обруче символы – не синий, не жёлтый цвет, в зелёном обруче символы – не круглая, не квадратная, не прямоугольная форма, в синем обруче символы – не большой размер*). Определяем каждую из областей и область их пересечения, затем, а чтоб узнать какие блоки в каких областях должны находиться, надо расшифровать код:

- а) в области красного обруча должны находиться не жёлтые, не синие, значит красные блоки;
- б) в области зелёного обруча - не круглые, не квадратные, не прямоугольные, значит треугольные блоки;
- в) в области синего обруча – не большие, значит маленькие блоки;
- г) в области пересечения красного и зелёного обручей – только красные треугольные;
- д) в области пересечения красного и синего обруча – только красные маленькие блоки;
- е) в области пересечения синего и зелёного обручей – только маленькие треугольные блоки;
- ж) в области пересечения трёх обручей – только красные треугольные маленькие блоки.

«Олимпийские кольца»

Цель: упражнять в умении классифицировать блоки по двум свойствам. Находить область пересечения двух плоскостей. Развивать пространственное представление, логическое и образное мышление.

Материал: набор блоков, 5 обручей (*синий, малиновый, красный, зелёный, жёлтый*).

Ход.

В гости к детям пришли символы олимпиады - Мишка, зайчик, леопард. И принесли с собой 5 обручей «олимпийские кольца» и набор волшебный фигур. Олимпийские символы предложили детям провести соревнования на смекалку.

Необходимо разложить фигуры по кольцам и в области их пересечения, в соответствии с признаками. Условие – кто быстрее справится с заданием, тот победитель.

а) в синем кольце - маленькие

б) в малиновом - квадратные

в) в красном – синие

г) в зелёном – красные

д) в жёлтом – большие

е) в области пересечения синего и малинового колец – маленькие квадратные,

ж) в области пересечения малинового и красного колец – квадратные синие

з) в области пересечения синего и зелёного колец – маленькие красные

и) в области пересечения зелёного и жёлтого колец – красные большие

к) в области пересечения зелёного и красного колец – синие большие.

«Пирамида»

Цель: закрепить представление детей о геометрических фигурах. Развивать умение читать кодовые обозначения. Развивать конструктивные умения, фантазию, творчество.

Материал: набор блоков, кодовые карточки.

Ход.

- Однажды Ваня сидел за столом и играл в очень интересную игру, которую ему купил папа. Он строил пирамиды из блоков. Это было не просто. Ведь каждый блок в пирамиде нужно было расшифровать с помощью кодовых значков. Ему оставалось совсем немного достроить, когда кот Василий вскочил на стол и решил помочь Ване. Он лапкой всё смахнул на пол. Ваня огорчился, но кота наказывать не стал, ведь тот хотел ему помочь.

Предложить детям построить пирамиду и тем самым помочь Ване.

«Цветок» (с четырьмя обручами)

Цель: упражнять в умении классифицировать блоки по двум свойствам. Находить область пересечения двух плоскостей. Развивать пространственное представление, логическое и образное мышление.

Материал: набор блоков, 4 обруча

Ход.

Детям предлагается украсить цветок.

Необходимо разложить фигуры по лепесткам и в области их пересечения, в соответствии с признаками.

- а) в области красного лепестка должны находиться красные блоки;
 - б) в области зелёного лепестка - квадратные блоки;
 - в) в области синего лепестка – маленькие блоки;
 - г) в области жёлтого лепестка – круглые;
 - д) в области пересечения красного и зелёного лепестков – только красные квадратные блоки;
 - е) в области пересечения синего и зелёного лепестков – только маленькие квадратные блоки;
 - ж) в области пересечения синего и жёлтого лепестков – только красные треугольные маленькие блоки.
- з) в области пересечения жёлтого и красного лепестков- красные квадратные блоки.

«Алгоритм»

Цель: закрепить знание детей о геометрических фигурах, их признаках и свойствах. Развивать умение размещать блоки в определённой последовательности. Развивать внимание, логическое мышление, пространственное воображение.

Материал: набор блоков, карточки – схемы.

Ход.

Детям предлагается разместить блоки с помощью карточек - схем с алгоритмами чередования цвета и формы; формы; толщины; цвета и набор блоков. Дети выбирают карточку и размещают блоки в определённой последовательности.

«Выложи тропинку»

Цель: закрепить знание детей о геометрических фигурах, их признаках и свойствах. Развивать умение размещать блоки в определённой последовательности. Развивать внимание, логическое мышление, пространственное воображение.

Материал: набор блоков, карточки – схемы.

Ход.

Предложить детям выложить тропинки из блоков, в соответствии с предложенными карточками – алгоритмами чередования цвета, формы, размера. Дети выбирают карточку и выкладывают тропинки из блоков.

«Архитекторы» (детская площадка) (алгоритм №1)

Цель: развивать творческое и пространственное воображение, логику мышления и действий. Развивать конструктивные способности; учить

выбирать необходимый строительный материал с помощью алгоритма; с помощью схемы строить объекты детской площадки;

Материал: алгоритм №1, Блоки Дьенеша, схема объектов детской площадки.

Ход. Детям предлагается разработать проект детской площадки.

- Как выбрать строительный материал? Давайте вместе сделаем это, пользуясь алгоритмом № 1.

- Берём любой блок. Пусть это будет, например, синий большой толстый треугольный блок. Слово «начало» подсказывает нам откуда начинать путь (движение по блок – схеме). В ромбе вопрос «Красный наш блок?» - нет. Двигаемся вправо. Во втором ромбе вопрос «Круглый наш блок?» - Нет и попадает на конец блок-схемы. Наш блок может быть использован при строительстве. Возьмём красный большой тонкий круглый блок. На вопрос «красный?» Отвечаем «да» и двигаемся влево. По правилу красный цвет меняем на синий и уже с синим блоком возвращаемся к началу. На вопрос «красный?» Отвечаем «нет» и двигаемся вправо. На вопрос «круглый?» Отвечаем «да» и изменим круглую форму на квадратную. Таким образом, к концу наш блок будет синим квадратным большим тонким. Таким образом наш строительный материал будет не красным и некруглым (размер и толщина роли не играют). Можно приступать к строительству.

«Архитекторы» (детская площадка) (алгоритм №2)

Цель: развивать творческое и пространственное воображение, логику мышления и действий. Развивать конструктивные способности; учить выбирать необходимый строительный материал с помощью алгоритма; с помощью схемы строить объекты детской площадки;

Материал: алгоритм №2, Блоки Дьенеша, схема объектов детской площадки.

Ход.

Детям предлагается разработать проект детской площадки.

- Как выбрать строительный материал? Давайте вместе сделаем это, пользуясь алгоритмом № 2.

- Берём любой блок...

«Улитка»

Цель: упражнять детей в классификации блоков по двум признакам: цвету и форме.

Материал: игровое поле с изображением спирали, набор блоков.

Ход игры:

Предложить детям построить домик для улитки из волшебных фигур. Домик получится нарядным и красивым.

Выкладывание блоков начинается с середины спирали. Произвольно берётся любой блок, затем присоединяется блок, в котором будет присутствовать один признак предыдущего блока.

«Хоровод»

Цель: упражнять детей в классификации блоков по двум признакам: цвету и форме.

Материал: игровое поле с изображением круга, набор блоков.

Ход.

Предложить детям построить хоровод. Блоки выкладываются по кругу. Произвольно берётся любой блок, затем присоединяется блок, в котором будет присутствовать один признак предыдущего блока. Последний блок должен совпадать с первым блоком по одному какому-либо признаку. В этом случае игра заканчивается – «хоровод» закрыт.

«Архитекторы» (детская площадка) (по замыслу детей).

Цель: развивать творческое и пространственное воображение, логику мышления и действий. Развивать конструктивные способности; учить выбирать необходимый строительный материал с помощью алгоритма; с помощью схемы строить объекты детской площадки;

Материал: алгоритмы №1, №2, Блоки Дьенеша,

Ход.

Детям предлагается разработать проект детской площадки.

- Как выбрать строительный материал? Давайте вместе сделаем это, пользуясь алгоритмом № 1.

- Берём любой блок. Пусть это будет, например, синий большой толстый треугольный блок. Слово «начало» подсказывает нам откуда начинать путь (движение по блок – схеме). В ромбе вопрос «Красный наш блок?» - нет. Двигаемся вправо. Во втором ромбе вопрос «Круглый наш блок?» - Нет и попадает на конец блок-схемы. Наш блок может быть использован при строительстве. Возьмём красный большой тонкий круглый блок. На вопрос «красный?» Отвечаем «да» и двигаемся налево. По правилу красный цвет меняем на синий и уже с синим блоком возвращаемся к началу. На вопрос «красный?» Отвечаем «нет» и двигаемся вправо. На вопрос «круглый?»

Отвечаем «да» и изменим круглую форму на квадратную. Таким образом, к концу наш блок будет синим квадратным большим тонким. Таким образом, весь наш строительный материал будет не красным и не круглым (размер и толщина роли не играют). Можно приступать к строительству. Приветствуются самые смелые проекты.

«Вырастим цветы»

Цель: развивать творческое и пространственное воображение, логику мышления и действий. Развивать конструктивные способности, упражнять в составлении из частей целого. Упражнять в умении «читать» кодовое обозначение блоков.

Материал: набор блоков, три зелёных лепестка с листиками с цифрами, шапочка зайца, карточки - символы.

Ход.

Предложить детям поиграть на солнечной, цветной полянке.

Дети приходят на полянку, но она оказывается пустой: кто-то сорвал все цветы, и пропала красоты полянки. Вместе дети думают, как вернуть ей красоту (*высказывания и предложения детей*). Вдруг появляется зайчик и предлагает вырастить цветы, но не обычные, а волшебные. В корзинке у зайца есть волшебные блоки и карточки. С помощью которых цветы оживут. Дети «читают» код каждого блока в последовательности и находят фигуры. Отгаданные фигуры располагают к стеблю с определённой цифрой. Зашифрованы три цветка: первый – из квадратов, второй – из треугольников, третий из кругов. После окончания работы полянка ожила цветами. Подвести вместе с детьми итоги, спросить, что понравилось, какая полянка получилась.

Можно предложить детям в свободной деятельности нарисовать такие же цветы на бумаге (возможна импровизация, проявление творчества, фантазии).

«Гусеница»

Цель: упражнять в умении классифицировать блоки по двум свойствам. Находить область пересечения двух плоскостей. Развивать пространственное представление, логическое и образное мышление.

Материал: 6 обручей – гусеница, блоки Дьенеша.

Ход.

Детям предлагается украсить гусеницу волшебными фигурами в соответствии с признаками.

- а) в области первого обруча - все жёлтые блоки;
- б) в области второго обруча – все маленькие блоки;
- в) в области пересечения первого и второго обручей – только жёлтые и маленькие блоки;
- г) в области третьего обруча – все синие блоки;
- д) в области пересечения второго и третьего обручей – только синие и маленькие;
- е) в области четвёртого обруча - все круглые;
- ж) в области пересечения третьего и четвёртого обручей - только синие и круглые;
- з) в области пятого обруча – все красные;
- и) в области пересечения четвёртого и пятого обручей – только красные и круглые;
- к) в области шестого обруча – все большие;
- л) в области пересечения пятого и шестого обручей – только большие и красные.