Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад №76 комбинированного вида» городского округа Саранск

Рассмотрена и одобрена на заседании педагогического совета №1 от«31» августа 2023г. Протокол №1 от «31» августа 2023г.

«Утверждаю» Заведующая МАДОУ «Детский сад №76 комбинированного вида» Л.А. Леухина

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА

«СМЫШЛЁНОК»

Возраст детей: 5-7лет Срок реализации: 1 год

Составитель: Пиксайкина И.В., педагог - психолог

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Паспорт программы	3
2.	Пояснительная записка	4
3.	Учебно-тематический план	7
4.	Содержание изучаемого курса	9
5.	Методическое обеспечение дополнительной развивающей программы	21
6.	Список литературы	22
7.	Приложения	23

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

**	T.
Наименование программы	Дополнительная развивающая программа «Смышлёнок» (далее - Программа)
Руководитель программы	Педагог-психолог первой квалификационной категории Пиксайкина Ирина Владимировна
Организация-исполнитель	МАДОУ «Детский сад №76 комбинированного вида» г.о. Саранск
Адрес организации исполнителя	г. Саранск, ул. Попова, д. 67
Цель программы	Развитие познавательных процессов детей старшего дошкольного возраста на основе развития логических структур мышления посредством развивающих игр
Направленность программы	Общеразвивающая
Срок реализации программы	1 год
Вид программы Уровень реализации программы	адаптированная дошкольное образование
Система реализации контроля за исполнением программы	Координацию деятельности по реализации программы осуществляет администрация образовательного учреждения; практическую работу осуществляет педагогический коллектив
Ожидаемые конечные результаты программы	Обучающийся: - способен к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения в различных видах деятельности, уверен в себе; - проявляет инициативу, настойчивость и самостоятельность, стремление достигать цели; - умеет рассуждать, выражать свои мысли, доказывать свою точку зрения; - способен к волевым усилиям; - проявляет любознательность, интересуется причинно-следственными связями, склонен наблюдать, экспериментировать.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1. Направленность программы:

Программа «Смышлёнок» общеразвивающей направленности, разработана для детей старшего дошкольного возраста. Данный вид деятельности планируется для реализации во второй половине дня один раз в неделю в игровой форме. В ходе реализации программы происходит развитие наглядно-образного и словесно-логического мышления ребенка, восприятия, памяти, воображения, обогащение словаря ребенка. Это создает предпосылки для успешной подготовки ребенка к овладению школьной программой.

2. Новизна программы:

Новизна программы заключается в комплексном использовании комбинаций логических заданий по авторским методикам Никитина, Кюизенера, Дьенеша для развития мыслительных операций старших дошкольников.

3. Актуальность программы:

Развития познавательных способностей у детей дошкольного возраста продиктована современной действительностью. Мы живём в стремительно меняющемся мире, в эпоху информации, компьютеров, спутникового телевидения, мобильной связи, интернета. Информационные технологии предоставляют подрастающему поколению широкие возможности для обучения. Однако, для того, чтобы ребенок был успешным, умело ориентировался в постоянно растущем потоке информации, нужно научить его легко и быстро воспринимать информацию, анализировать её, применять в освоении нового, находить неординарные решения в различных ситуациях.

В соответствии с современными тенденциями развития образования, детский сад должен выпустить человека любознательного, активного, принимающего активное участие в образовательном процессе, обладающего способностью решать интеллектуальные и личностные задачи, а также овладевшего универсальными предпосылками учебной деятельности — умением работать по правилу, по образцу, по инструкции. Роль логики при этом невозможно переоценить.

Актуальность разработки дополнительной общеразвивающей программы «Смышлёнок» обусловлена поиском путей развития логического мышления дошкольников в подготовке к успешному обучению в школе.

Программа занятий, включающая комплекс заданий и упражнений, разнообразных методов приемов работы с детьми (наглядно-практические, игровые), помогает дошкольникам овладеть способами и приемами познания, применять полученные знания в самостоятельной деятельности, обеспечивает развитие логического мышления детей в возрасте от 5 - 7 лет с учетом их возрастных и индивидуальных особенностей, а также формирует навыки учебной деятельности.

4. Отличительные особенности программы:

Методика проведения занятий Программы не предполагает прямого обучения, способного отрицательно повлиять на осмысление и самостоятельное выполнение ребенком заданий, а подразумевает создание ситуации содружества и самостоятельного принятия решения при минимальном направляющем содействии взрослого.

5. Педагогическая целесообразность программы:

«Смышлёнок» целесообразна, Программа педагогически способствует познавательному развитию ребенка, развитию интереса к деятельности, желанию различным видам активно участвовать способствует практической деятельности; развитию социальнокоммуникативных способностей обучающихся.

6. Цель программы:

Развитие познавательных процессов детей старшего дошкольного возраста на основе развития логических структур мышления посредством развивающих игр.

7. Задачи программы:

Образовательные задачи: формировать приёмы умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия), умение обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий;

Развивающие задачи: развивать умение рассуждать, доказывать, высказывать аргументировать собственные суждения и умозаключения;

Воспитатьные задачи: воспитывать инициативу, настойчивость, стремление достигать цели и приобретать новые знания, умения.

8. Возраст детей: Программа предназначена для детей в возрасте 5-7 лет.

9. Срок реализации программы: 1 год

10. Форма детского образовательного объединения: кружок.

Режим организации занятий:

Занятия по Программе проводятся в течение учебного года (с октября по май), 1 раз в неделю, продолжительностью 25 минут. Каждое занятие включает теоретическую часть и практическую часть.

Теоретические сведения — это объяснение нового материала, информация познавательного характера. Практические работы включают непосредственную деятельность с игровым материалом.

11. Ожидаемые результаты и способы их проверки:

Критерием эффективности Программы является наличие у ребенка положительной динамики в развитии:

- способен к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения в различных видах деятельности, уверен в себе;
- проявляет инициативу, настойчивость и самостоятельность, стремление достигать цели;
- умеет рассуждать, выражать свои мысли, доказывать свою точку зрения;
- способен к волевым усилиям;
- проявляет любознательность, интересуется причинно-следственными связями, склонен наблюдать, экспериментировать.

12. Форма подведения итогов:

Итоговым продуктом реализации дополнительной образовательной программы является:

- открытый показ итогового занятия «Путешествие в мир логики»;
- динамика развития мышления у обучающихся.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Наименование	Количество часов						
п/п	модулей, разделов и тем	всего		теория	практика			
		кол-во занятий	мин.					
1	Вводное занятие	1	25	5мин	20 мин			
2	Входная диагностика мышления у обучающихся	1	25	5 мин	20 мин			
3	«Размышляй-ка. Занятие 1»	1	25	5мин	20 мин			
4	«Размышляй-ка. Занятие 2»	1	25	5мин	20 мин			
5	«Размышляй-ка. Занятие 3»	1	25	5мин	20 мин			
6	«Чудо-кубик. Занятие 1 »	1	25	5мин	20 мин			
7	«Чудо-кубик. Занятие 2»	1	25	5мин	20 мин			
8	«Чудо-кубик. Занятие 3 »	1	25	5мин	20 мин			
9	«Чудо-кубик. Занятие 4 »	1	25	5мин	20 мин			
10	«Чудо-кубик. Занятие- повторение »	1	25	5мин	20 мин			
11	«Времена года. Занятие 1»	1	25	5мин	20 мин			
12	«Времена года. Занятие 2»	1	25	5мин	20 мин			
13	«Времена года. Занятие 3»	1	25	5мин	20 мин			
14	«Времена года. Занятие 4»	1	25	5мин	20 мин			
15	«Страна блоков. Занятие 1»	1	25	5мин	20 мин			
16	«Страна блоков. Занятие 2»	1	25	5мин	20 мин			
17	««Страна блоков. Занятие 3»	1	25	5мин	20 мин			
18	«Страна блоков. Занятие 4»	1	25	5мин	20 мин			
19	«Волшебная дверь. Занятие 1»	1	25	5мин	20 мин			
20	«Волшебная дверь. Занятие 2»	1	25	5мин	20 мин			
21	«Волшебная дверь. Занятие 3»	1	25	5мин	20 мин			
22	«Волшебная дверь. Занятие 4»	1	25	5мин	20 мин			
23	«Строим дом. Занятие 1»	1	25	5мин	20 мин			

24	«Строим дом. Занятие 2»	1	25	5мин	20 мин
25	«Строим дом. Занятие 3»	1	25	5мин	20 мин
26	«Строим дом. Занятие 4»	1	25	5мин	20 мин
27	«Посудная лавка. Занятие 1»	1	25	5мин	20 мин
28	«Посудная лавка. Занятие 2»	1	25	5мин	20 мин
29	«Посудная лавка. Занятие 3»	1	25	5мин	20 мин
30	«Посудная лавка. Занятие 4»	1	25	5мин	20 мин
31	«Путешествие в мир логики. Занятие 1».	1	25	5мин	20 мин
32	«Путешествие в мир логики. Занятие 2»	1	25	5мин	20 мин
33	«Путешествие в мир логики. Занятие 3»	1	25	5мин	20 мин
34	Итоговая диагностика мышления	1	25	5мин	20 мин
	Итого	34	850 мин.	170мин.	680мин.
			(14ч.10)	(2ч.50)	(11ч.20)

СОДЕРЖАНИЕ ИЗУЧАЕМОГО КУРСА КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Месяц,	Раздел, тема	Программное	Формы	Методы	Оборудование	Работа с
неделя	_	содержание	работы		и материал	родителями
Сентябрь	Вводное					
	занятие					
Октябрь	Входная	Диагностика уровня	Индивидуальная	Методы	Протоколы	Консультирован
1 неделя	диагностика	мышления.		наблюдения,	обследования,	ие родителей по
	обучающихся			беседы.	диагностически	результатам
				Диагностический	й материал	диагностики
				инструментарий:	методик.	(по запросу)
				-"Четвертый		
				лишний";		
				-"Рыбка";		
				-"Закончи		
				предложения";		
				-		
				"Последовательны		
				е картинки"		
	"Размышляй-	<u>Разминка:</u>	Фронтальная,	Методы	Кубики	
2 неделя	ка"	Словесно – логические	индивидуальная,	наблюдения,	Никитина,	
	Занятие 1	игры и упражнения	групповая	беседы; игра	блоки Дьенеша,	
		«Закончи предложение»,		1	палочки	
		«Дополни ряд». <i>Основное</i>			Кюизенера	
		<u>содержание:</u>				
		«Сложи узор» (кубики				
		Никитина), «Коврик»				
		(палочки Кюизенера).				
		Игры на поиск				
		недостающего элемента:				
		«Чего не хватает?», «Что				
		пропущено?»				
		<u>Физминутка:</u>				
		упр. «Подвижная				

3 неделя	"Размышляй- ка" Занятие 2	минутка» (1, 15) Игры с блоками Дьенеша. Игры – головоломки: «Танграм», «Колумбово яйцо» Рефлексия Разминка: «Лишнее слово». Основное содержание: Словесно – логические игры и упражнения «Найди нужное слово», «Кто самый, самый?», «Лишнее слово». Рисуем по клеточкам (по образцу). Танграм (по образцу). Физминутка: упр. «Подвижная минутка» (1, 15) Рефлексия	Фронтальная, индивидуальная, групповая	Метод наблюдения; беседа, игра, графический метод	Листы бумаги в клетку, простые карандаши Кубики Никитина, блоки Дьенеша, палочки Кюизенера	
4 неделя	"Размышляй- ка" Занятие 3	Разминка: «Лишнее слово». Основное содержание: Игры – головоломки: «Танграм», «Колумбово яйцо» и др. Словесно – логические игры и упражнения «Что объединяет?». Физминутка: упр. «Подвижная минутка» (1, 15) Рефлексия	Фронтальная, индивидуальная, групповая	Метод наблюдения, беседа; игра	Кубики Никитина, блоки Дьенеша, палочки Кюизенера	Консультация" "Развиваем словесно- логическое мышление"

Ноябрь 1 неделя	"Чудо-кубик" Занятие 1	Разминка: упр. «Угадай предмет»(1,23) Основное содержание: Рисуем по клеточкам (по образцу). Кубики Никитина. Игры на поиск недостающего элемента: «Чего не хватает?», «Что пропущено?». Физминутка: упр. «Подвижная минутка» (1, 15) Рефлексия	Фронтальная, индивидуальная, групповая	Метод наблюдения, беседа; графический метод, конструирование	Кубики Никитина, блоки Дьенеша, палочки Кюизенера Листы в клетку, простые карандаши
2 неделя	"Чудо-кубик" Занятие 2	Разминка: упр. «Угадай предмет»(1,23) Основное содержание: Рисуем по клеточкам (по образцу). Логические задачи. Кубики Никитина. Физминутка: упр. «Подвижная минутка» (1, 15) Рефлексия	Фронтальная, индивидуальная, групповая	Метод наблюдения, беседа; графический метод, конструирование	Кубики Никитина, блоки Дьенеша, палочки Кюизенера Листы в клетку, простые карандаши
3 неделя	"Чудо-кубик" Занятие 3	Разминка: упр. «Угадай предмет»(1,23) Основное содержание: игра «Сложи узор» (10; 11) Физминутка: упр. «Подвижная минутка» (1, 15)	Фронтальная, индивидуальная, групповая	Метод наблюдения, беседа; игра, конструирование	Кубики Никитина, блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, образец

		<u>Рефлексия</u>			
4 неделя	"Чудо-кубик" Занятие 4	Разминка: Упражнения с массажными шариками. Основное содержание: Планы – схемы: «Куда села муха?», «Где спрятался Мишка?» и т.д. Словесно – логические игры и упражнения «Почему один лишний?». игра «Сложи узор» (10; 11) Физминутка: упр. «Подвижная минутка» (1, 15) Рефлексия	Фронтальная, индивидуальная, групповая	Метод наблюдения, беседа; игра, конструирование	Кубики Никитина, блоки Дьенеша, палочки Кюизенера Массажные мячики, кукольная мебель, игрушка- медведь
5 неделя	"Чудо-кубик" Повторение	<u> </u>			
Декабрь 1 неделя	"Времена года" Занятие 1	Разминка: упр. «Угадай предмет» (1,23) Основное содержание: игра «Четыре времени года» - осень (16,1-4) Физминутка: упр. «Подвижная минутка» (1,15) Рефлексия	Фронтальная, индивидуальная, групповая	Метод наблюдения, беседа; игра, конструирование	Кубики Никитина, блоки Дьенеша, палочки Кюизенера
2 неделя	"Времена года" Занятие 2	<u>Разминка:</u> упр. «Угадай предмет» (1,23) <u>Основное содержание:</u>	Фронтальная, индивидуальная, групповая	Метод наблюдения, беседа; игра,	Кубики Никитина, блоки Дьенеша, палочки

3 неделя	"Времена года" Занятие 3	игра «Четыре времени года» - зима (16,1-4) <u>Физминутка:</u> упр. «Подвижная минутка» (1,15) <u>Рефлексия</u> <u>Разминка:</u> упр. «Угадай предмет» (1,23)	Фронтальная, индивидуальная,	метод наблюдения,	Кюизенера Кубики Никитина,	
		(1,23)	групповая	беседа; игра, конструирование	блоки Дьенеша, палочки Кюизенера	
4 неделя	"Времена года" Занятие 4	Разминка: упр. «Угадай предмет» (1,23) Основное содержание: игра «Четыре времени года» - лето (16,1-4) Физминутка: упр. «Подвижная минутка» (1,15) Рефлексия	Фронтальная, индивидуальная, групповая	Метод наблюдения, беседа; игра, конструирование	Кубики Никитина, блоки Дьенеша, палочки Кюизенера	
Январь 2 неделя	"Страна блоков" Занятие 1	Разминка: Упр. «Чудесный мешочек» (1, 45) Основное содержание: игра «Познакомимся» (18) игра « Кондитерская фабрика» (18) Физминутка: упр. «Подвижная	Фронтальная, индивидуальная, групповая	Метод наблюдения, беседа; игра, конструирование	Кубики Никитина, блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, мешочек с различными по форме редметами	Консультация: "Рука развивает мозг"

		минутка» (1,15) <u>Рефлексия</u>			
3 неделя	"Страна блоков" Занятие 2	Разминка: Упр. «Чудесный мешочек» (1, 45) Основное содержание: игра «Составляем «паспорт» блоков» (18) игра «Шерлок Холмс ищет преступника» (18) Физминутка: упр. «Подвижная минутка» (1,15) Рефлексия	Фронтальная, индивидуальная, групповая	Метод наблюдения, беседа; игра, конструирование	Кубики Никитина, блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, мешочек с различными по форме редметами
4 неделя	"Страна блоков" Занятие 3	Разминка: Упр. «Чудесный мешочек» (1, 45) Основное содержание: игра «Логическое решето» (18) игра «Расскажи о своём блоке» (18) Физминутка: упр. «Подвижная минутка» (1,15) Рефлексия	Фронтальная, индивидуальная, групповая	Метод наблюдения, беседа; игра, конструирование	Кубики Никитина, блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, мешочек с различными по форме редметами
5 неделя	"Страна блоков" Занятие 4	Разминка: Упр. «Чудесный мешочек» (1, 45) Основное содержание: игра «Логическое решето» (18) игра «Расскажи о своём блоке» (18)	Фронтальная, индивидуальная, групповая	Метод наблюдения, беседа; игра, конструирование	Кубики Никитина, блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, мешочек с различными по форме

Февраль 1 неделя	"Волшебная дверь" Занятие 1	игра «Выкладываем дорожки» (19) <u>Физминутка:</u> упр. «Подвижная минутка» (1,15) <u>Рефлексия</u> <u>Разминка:</u> Упр. «Чудесный мешочек» (1,45) <u>Основное содержание:</u> игра «Я работаю волшебником»(18) <u>Физминутка:</u> упр. «Подвижная минутка» (1,15) <u>Рефлексия</u>	Фронтальная, индивидуальная, групповая	Метод наблюдения, беседа; игра, конструирование	Кубики Никитина, блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, мешочек с различными предметами
2 неделя	"Волшебная дверь" Занятие 2	Разминка: Упр. «Чудесный мешочек» (1,45) Основное содержание: игра «По-моему хотению, по-моему велению» (18) Физминутка: упр. «Подвижная минутка» (1,15) Рефлексия	Фронтальная, индивидуальная, групповая	Метод наблюдения, беседа; игра, конструирование	Кубики Никитина, блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, мешочек с различными предметами
3 неделя	"Волшебная дверь" Занятие З	Разминка: Упр. «Чудесный мешочек» (1,45) Основное содержание: игра «Олимпийские игры или кто лишний» (18) Физминутка: упр. «Подвижная минутка» (1,15)	Фронтальная, индивидуальная, групповая	Метод наблюдения, беседа; игра, конструирование	Кубики Никитина, блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, мешочек с различными предметами

		<u>Рефлексия</u>				
4 неделя	"Волшебная дверь" Занятие 4	Разминка: Упр. «Чудесный мешочек» (1,45) Основное содержание: игра «Я работаю волшебником»(18) игра «По-моему хотению, по-моему велению» (18) игра «Олимпийские игры или кто лишний» (18) Физминутка: упр. «Подвижная минутка» (1,15) Рефлексия	Фронтальная, индивидуальная, групповая	Метод наблюдения, беседа; игра, конструирование	Кубики Никитина, блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, мешочек с различными предметами	
Март 1 неделя	"Строим дом" Занятие 1	Разминка: упр. «Угадай предмет» (1,23) Основное содержание: игра «Строим дом» (16,11- 14) пальчиковая игра «На горе мы видим дом» (1,56) Физминутка: упр. «Подвижная минутка»(1,15) Рефлексия	Фронтальная, индивидуальная, групповая	Метод наблюдения, беседа; игра, конструирование	Кубики Никитина, блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, мешочек с различными предметами	Консультация: "Игры для ума: в помощь родителям"
2 неделя	"Строим дом" Занятие 2	Разминка: упр. «Угадай предмет» (1,23) Основное содержание: игра «Строим дом» (16,11- 14)	Фронтальная, индивидуальная, групповая	Метод наблюдения, беседа; игра, конструирование	Кубики Никитина, блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, мешочек с	

		пальчиковая игра «На горе			различными	
		мы видим дом» (1,56)			предметами	
		Φ измин y тка:				
		упр. «Подвижная				
		минутка»(1,15)				
		<u>Рефлексия</u>				
	"Строим дом"	<u>Разминка:</u>	Фронтальная,	Метод	Кубики	
3 неделя	Занятие 3	упр. «Угадай предмет»	индивидуальная,	наблюдения,	Никитина,	
		(1,23)	групповая	беседа; игра,	блоки Дьенеша,	
		Основное содержание:		, 1	палочки	
		Игры с блоками Дьенеша:		конструирование	Кюизенера,	
		«Праздник в стране			мешочек с	
		Блоков» — альбом с			различными	
		заданиями.			предметами	
		Словесно – логические			предметами	
		игры и упражнения «Так				
		можно, а так нельзя				
		сравнивать», «Чем				
		похожи, а чем				
		отличаются».				
		Физминутка:				
		упр. «Подвижная				
		минутка»(1,15)				
		<u>Рефлексия</u>				
4 неделя	"Строим дом"	<u>Разминка:</u>	Фронтальная,	Метод	Кубики	
	Занятие 4	упр. «Угадай предмет»	индивидуальная,	наблюдения,	Никитина,	
		(1,23)	групповая	беседа; игра,	блоки Дьенеша,	
		Основное содержание:		, , ,	палочки	
		Игры с блоками Дьенеша:		конструирование	Кюизенера,	
		«Праздник в стране			мешочек с	
		Блоков» — альбом с			различными	
		заданиями.			предметами	
		<u>Физминутка:</u>			продинетания	
		<u>Физминунка.</u> упр. «Подвижная				
		1 2 1				
		минутка»(1,15)				

		<u>Рефлексия</u>			
Апрель 1 неделя	"Посудная лавка" Занятие 1	Разминка: упр. «Угадай предмет» (1,23) Основное содержание: игра «Изготавливаем сервиз» (17) игра «Четвертый лишний» (17) игра «На полке стоит» (17) Физминутка: упр. «Подвижная	Фронтальная, индивидуальная, групповая	Метод наблюдения, беседа; игра, конструирование	Кубики Никитина, блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, мешочек с различными предметами, демонстрционн ый материал "Четвертый лишний"
2 неделя	"Посудная лавка" Занятие 2	минутка» (1,15) <u>Рефлексия</u> <u>Разминка:</u> упр. «Угадай предмет» (1,23) <u>Основное содержание:</u> игра «Изготавливаем сервиз» (17) игра «Четвертый лишний» (17) <u>Физминутка:</u> упр. «Подвижная минутка» (1,15)	Фронтальная, индивидуальная, групповая	Метод наблюдения, беседа; игра, конструирование	Кубики Никитина, блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, мешочек с различными предметами, демонстрционн ый материал "Четвертый
3 неделя	"Посудная лавка" Занятие 3	Рефлексия Разминка: упр. «Угадай предмет» (1,23) основное содержание игра «Изготавливаем сервиз» (17)	Фронтальная, индивидуальная, групповая	Метод наблюдения, беседа; игра, конструирование	лишний" Кубики Никитина, блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, мешочек с

4 неделя	"Посудная лавка"	<u>Физминутка:</u> упр. «Подвижная минутка» (1,15) <u>Рефлексия</u> <u>Разминка:</u> упр. «Угадай предмет»	Фронтальная, индивидуальная,	Метод наблюдения,	различными предметами Кубики Никитина,
	Занятие 4	(1,23) <u>Основное содержание:</u> игра «Изготавливаем сервиз» (17) игра «Четвертый лишний» (17) игра «На полке стоит» (17) <u>Физминутка:</u> упр. «Подвижная минутка» (1,15) <u>Рефлексия</u>	групповая	беседа; игра, конструирование	блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, мешочек с различными предметами, демонстрционн ый материал "Четвертый лишний"
Май 2 неделя	"Путешествие в мир логики" Занятие 1	Разминка: Упражнения с массажными шариками. Основное содержание: Планы – схемы: «Куда села муха?» и т.д. Словесно – логические игры и упражнения «Назови, одним словом». игра «Сложи узор» (10; 11) Физминутка: упр. «Подвижная минутка» (1, 15) Рефлексия	Фронтальная, индивидуальная, групповая	Метод наблюдения, беседа; игра, конструирование	Кубики Никитина, блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, массажные мячики, образцы
3 неделя	"Путешествие в мир логики"	<u>Разминка:</u> Упражнения с	Фронтальная, индивидуальная,	Метод наблюдения,	Кубики Никитина,
	Занятие 2	массажными шариками.	групповая	беседа; игра,	блоки Дьенеша,

4 неделя	"Путешествие в мир логики" Занятие 3	Основное содержание: Словесно – логические игры и упражнения (11,12): «Логические цепочки». Физминутка: упр. «Подвижная минутка» (1, 15) Рефлексия Разминка: Упражнения с массажными шариками. Основное содержание: Игры с блоками Дьенеша по альбомам с заданиями: «Поиск затонувшего клада», «Праздник в стране Блоков», «Давайте поиграем» Физминутка: упр. «Подвижная минутка» (1, 15) Рефлексия	Фронтальная, индивидуальная, групповая	метод наблюдения, беседа; игра, конструирование	палочки Кюизенера, массажные мячики, образцы Кубики Никитина, блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, массажные мячики, альбом с заданиями по блокам Дьенеша	
5 неделя	Итоговая диагностика	Оценка динамики мышления у обучающихся	Индивидуальная	Методы наблюдения, беседы. Диагностический инструментарий	Протоколы обследования, диагностически й материал методик.	Консультирован ие родителей по результатам диагностики (по запросу)

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Формы занятий планируемых по каждой теме или разделу.

В программе дополнительного образования предусматриваются различные формы развивающей работы:

- практические занятия (направлены на самовыражение);
- беседа;
- игра;
- индивидуальная работа;
- подгрупповое занятие.

2. Приемы и методы организации.

Для реализации программы дополнительного образования используются следующие приемы и методы:

- Игра.
- Ситуативный разговор.
- Беседа.
- Рассказ.
- Интегративная деятельность.

Проблемная ситуация.

3. Дидактический материал.

- блоки Дьенеша;
- палочки Кюизенера;
- кубики Никитина;
- -картотека подвижных игр;
- -иллюстративный материал по теме "Четвертый лишний!";
- -картотека словесных игр.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Список литературы для педагогов

- 1. Ананьева Т. В. Программа психологического сопровождения дошкольника при подготовке к школьному обучению. СПб «Детство Пресс», 2021.
 - 2. Бондаренко Т.М. Развивающие игры в ДОУ, Воронеж, 2022.
 - 3. Михайлова З.А. Игровые задачи для дошкольников, Москва, 2020.
- 4. Никитин Б.П. Ступеньки творчества или развивающие игры, Москва, 2012 .
- 5. Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. СПб «Детство Пресс», 2022.
- 6.Ткаченко Т.А. Упражнения для развития словесно логического мышления, Ярославль, 2023.
 - 7. Тихомирова Л.Ф. Логика. Ярославль, 2021г.

Список литературы для детей и родителей

- 1. Венгер А.Л., Венгер Л.А. «Домашняя школа мышления», Москва, 2022.
 - 2. Никитин Б.П. Развивающие игры. М.: Издание «Занятие», 2021
 - 3. Тихомирова Л.Ф. Упражнения на каждый день. Ярославль, 2020г.

КАРТОТЕКА ИГР.

Игры и упражнения с логическими блоками Дьенеша для детей 5-7 лет

- С одной стороны выкладывается 3 блока, с другой 4. Вопрос: где блоков больше и как их уравнять?
- ▶ Выкладываем в ряд 5-6 любых фигур. Нужно построить нижний ряд фигур так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы (цвета, размера).
- Предлагаем таблицу из девяти клеток с выставленными в ней фигурами. Дети должны подобрать недостающие блоки.
- > Детям предлагается выложить блоки по начерченной схеме-картинке, например, нарисован красный большой круг, за ним синий маленький треугольник и т.д.
- ▶ Из блоков можно составлять плоскостные изображения предметов: машинка, паровоз, дом, башня.
- ▶ Один ребенок убирает в коробку только прямоугольные блоки, а второй все красные, затем первый убирает только тонкие фигуры, а второй – большие и т.д.
- ▶ Распределить между двумя детьми за столом фигуры таким образом, чтобы одному достались все круглые, а второму все желтые блоки.
- ▶ Блоки складываются в два или три обруча. На пересечении двух кругов будут находиться блоки с пересекающимися свойствами. Например, сложите в первый обруч треугольные блоки, во второй красные, в третий квадратные. Дети убеждаются, что красные треугольные блоки нужно расположить на пересечении первого и второго обруча.
- Подобрать блоки по карточкам, где изображены их свойства:
 цвет обозначается пятном
 величина силуэт домика (большой, маленький).
 форма контур фигур (круглый, квадратный, прямоугольный, треугольный).
 толщина условное изображение человеческой фигуры (толстый и тонкий).
- ▶ Показать карточку с изображенным на ней одним свойством или несколькими. Например, если показывается синее пятно, то нужно отложить все синие фигуры; синее пятно и двухэтажный домик — откладываем все синие и большие фигуры; синее пятно, двухэтажный домик и силуэт круга — это синие круги — толстые и тонкие и т.д.

Игра «Найди клад»

Выкладываются 8 блоков, под одним из них ведущий (один из детей) прячет «клад» (монетку). Дети задают наводящие вопросы, а ведущий может отвечать только "да" или "нет": «Клад под синим блоком?» - «нет», «Под красным?» - «нет» (дети делают вывод, что клад под желтым блоком, и расспрашивают дальше про размер, форму и толщину). По аналогии с предыдущей игрой можно спрятать в коробочку одну из фигур, а ребенок будет задавать наводящие вопросы, чтобы узнать, что за блок лежит в коробочке.

Игра «Сколько?»

Материал: логические фигуры.

<u>Цель игры:</u> развивать умение задавать вопросы и развивать умение выделять свойства.

Описание 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.

Игра «Найди пару»

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

<u>Цель</u>: Ознакомление с символами свойств, развитие зрительной памяти.

<u>Описание игры:</u> Карточки перемешиваются и раскладываются «рубашкой» вверх по 6 карточек в ряду, в последнем ряду 4 карточки.

<u>Правила:</u> Первый игрок переворачивает две любые карточки, если карточки одинаковые, берет их себе и делает еще один ход. Если разные - показывает всем и кладет на свои места «рубашками» вверх стараясь запомнить, что изображено на карточках. Все дети внимательно следят за ходом игры, так как всем важно помнить, где лежит та или иная карточка. Затем второй игрок по одной берет две карточки... и делает дальше как первый. Выигрывает игрок, набравший больше чем остальные парных карточек.

Игра «Садовники»

Блоки Дьенеша - прекрасный материал для замещения любых предметов. Пусть, например, мы решили 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 наши 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).

Игра «Угощение для медвежат»

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

Цель игры:

развитие умения сравнивать предметы по одному - четырем свойствам

понимание слов: «разные», «одинаковые»

подведение к пониманию отрицания свойств.

Описание игры:

1 вариант: в гости к детям пришли медвежата. Чем же будем гостей угощать? Наши медвежата - сладкоежки и очень любят печенье, причем разного цвета, разной формы. Какой материал нам удобно «превратить» в печенье. Конечно, блоки или логические фигуры. Давайте угостим медвежат. Угощают девочки. Печенье в левой и правой лапах должны отличаться только формой. Если в левой лапе у медвежонка круглое «печенье», в

правой может быть или квадратное, или прямоугольное, или треугольное (не круглое). А сейчас угощают мальчики. Печенье в лапах медвежат отличается только цветом. В дальнейшем условие игры - отличие печенья по двум признакам - цвету и форме, цвету и размеру, форме и размеру и т. д. В работе с детьми старшего возраста возможно отличие «печенья» по 3-4 свойствам. В этом случаеиспользуются блоки Дьенеша. Во всех вариантах ребенок выбирает любой блок «печенье» в одну лапу, а во вторую подбирает по правилу, предложенному воспитателем.

2 вариант 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

Ищет еще одно печенье, отличающееся только этим свойством

Угощает мишку

«Записывает», как угощал мишку. Ребенок выбрал. Например: выбрана карточка «большой» ребёнок выбрал логическую фигуру: большой, красный треугольник; второе печенье: маленький красный треугольник. Печенье отличается по размеру. Усложнение: отличие не только по одному, а по двум, трем и четырем свойствам.

В играх с нахождением отличия по 4 свойствам используются блоки Дьенеша

В играх можно использовать логические кубики, кроме цифровых

В играх могут быть элементы соревнований, чья команда быстрее угостит мишек.

Игра «Художники»

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

Цель игры:

развитие умения анализировать форму предметов

развитие умения сравнивать по их свойствам

развитие художественных способностей (выбор цвета, фона, расположения, композиции).

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

Игра «Этажи»

Выкладываем 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.

Игра «Домино»

В эту игру можно играть нескольким участникам 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).

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

Ходим фигурами другого цвета, формы, размера, толщины.

Игра «Делимся»

Возьмите несколько игрушек ребенка. Пусть блоки у вас будут угощением. Предложите ребенку раздать фигуры гостям так, чтобы у куклы оказались только круглые фигуры (она любит кушать блины). Можно угощать игрушки по-разному: чтобы заяц получил все большие «морковки», обезьянке все желтые «бананы». Усложняем игру — нужно разделить фигуры так, чтобы у кошечки были все синие детали, а у мышки — все треугольные.

Игра «Обобщенная цепочка». На листе бумаги нарисовано несколько кругов, соединенных линиями. Требуется в каждый круг положить по фигурке из набора так, чтобы в кругах, соединенных линией, лежали фигуры, отличающиеся в точности одним признаком (а в кругах, не соединенных линией, неважно).

Игра «Засели домики»

<u>Цель</u>: Развивать классификационные умения.

Материал: Наборы логических фигур и карточки с изображением домиков.

Содержание: Перед детьми карточки с домиками. Это новые дома в городе логических фигур. Но жители города – фигуры – никак не могут расселиться в домиках так, как приказал мэр. Мэр города велел заселить дома так, чтобы в маленьком домике поселились маленькие: жёлтые и синие фигуры, треугольные, квадратные, и круглые а в большом - большие: красные и синие, жёлтые, толстые и круглые, прямоугольные, квадратные и треугольные.

Игра « Автотрасса»

<u>Цель:</u> Развивать умение выделять свойства предметов, абстрагировать их от других, следовать определённым правилам при решении практических задач, самостоятельно составлять алгоритм действий.

Материал: Таблицы с правилами построения дорог, логические блоки.

<u>Содержание:</u> Город логических фигур, готовиться к автомобильным соревнованиям – гонкам. Надо построить гоночную трассу. Дети строят дорожки (цепочки) по правилам, которые требуют учёта трёх свойств (цвет, размер, форма).

Игра «Магазин».

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

Цель игры:

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

Описание игры:

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

Игра с одним обручем

На полу лежит обруч. У каждого ребенка в руке один блок. Дети по очереди располагают блоки в соответствии с заданием ведущего. Например, внутри обруча - все красные блоки, а вне обруча - все остальные. Детям задают вопросы:

Какие блоки лежат внутри обруча? (Красные).

Какие блоки оказались вне обруча? (Не красные). Верен именно такой ответ, т.к. важно лишь то, что внутри обруча лежат все красные блоки и никаких других там нет, а свойство блоков вне обруча определяется через свойство тех, которые лежат внутри.

При повторении игры дети могут сами выбирать, какие блоки положить внутри, вне, а потом другу друга определяют одним словом фигуры вне обруча.

Игра с двумя обручами

На полу два разноцветных обруча (синий и красный), обручи пересекаются, поэтому имеют общую часть. Ведущий предлагает кому-нибудь встать

- -внутри синего обруча,
- -внутри красного обруча,
- -внутри обоих обручей,
- -вне красного обруча,
- внутри синего, но вне красного,
- внутри красного, но вне синего,
- -вне синего и красного обручей.

Затем дети располагают блоки так, чтобы внутри синего обруча оказались все круглые блоки, а внутри красного обруча - все красные. На первых порах вызывает затруднение проблема, куда положить красные и круглые блоки. Их место в общей части двух обручей.

После выполнения практической задачи по расположению блоков дети отвечают на четыре вопроса:

- Какие блоки лежат внутри обоих обручей?
- Внутри синего, но вне красного обруча?
- Внутри красного, но вне синего?
- Вне обоих обручей?

Следует подчеркнуть, что блоки надо назвать здесь с помощью двух свойств - формы и цвета.

Игра с тремя обручами

В процессе игры с тремя обручами решается более сложная, чем в игре с двумя обручами, задача классификации блоков по трем свойствам.

Ведущий кладет на пол три разноцветных (красный, синий, желтый) обруча так, как показано на рисунке, т.е. чтобы образовалось 8 областей.

После того как эти области соответствующим образом названы по отношению к обручам (внутри всех трех обручей, внутри красного и синего, но вне желтого и т.д.), предлагается расположить блоки, например, так, чтобы внутри красного обруча оказались все красные блоки, внутри синего- все квадратные, а внутри желтого -все большие.

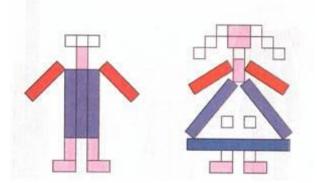
После выполнения практической задачи дети отвечают на восемь (стандартных для любого варианта игры стремя обручами) вопросов. Какие блоки лежат:

- 1) внутри всех трех обручей;
- 2) внутри красного и синего, но вне желтого обруча;
- 3) внутри синего и желтого, но вне красного обруча;
- 4) внутри красного и желтого, но вне синего обруча;.
- 5) внутри красного, но вне синего и вне желтого обруча;
- 6) внутри синего, но вне желтого и красного обруча;
- 7) внутри желтого, но вне красного и вне синего обруча;
- 8) вне всех трех обручей?

В игре с тремя обручами моделируется разбиение множества на восемь классов (попарно непересекающихся подмножеств) с помощью трех свойств (быть красным, быть квадратным, быть большим).

Игры и упражнения с цветными палочками Кюизенера

- 1. Знакомимся с палочками. Вместе с ребенком рассмотрите, переберите, потрогайте все палочки, расскажите какого они цвета, длины.
- 2. Возьми в правую руку как можно больше палочек, а теперь в левую.
- 3. Можно выкладывать из палочек на плоскости дорожки, заборы, поезда, квадраты, прямоугольники, предметы мебели, разные домики, гаражи.
- 4. Выкладываем лесенку из 10 палочек от меньшей (белой) к большей (оранжевой) и наоборот. Пройдитесь пальчиками по ступенькам лесенки, можно посчитать вслух от 1до 10 и обратно.
- 5. Выкладываем лесенку, пропуская по 1 палочке. Ребенку нужно найти место для



остальных палочек.

- 6. Можно строить как из конструктора объемные постройки: колодцы, башенки, избушки и т.п.
- 7. Раскладываем палочки по цвету, длине.
- 8. Найди палочку того же цвета, что и у меня. Какого они цвета?
- 9. Положи столько же палочек, сколько и у меня.
- 10. Выложи чередующиеся палочки: красная, желтая, красная, желтая (в дальнейшем ритм усложняется).
- 11. Выложите несколько палочек, предложите ребенку их запомнить, а потом, пока ребенок не видит, спрячьте одну из палочек. Ребенку нужно догадаться, какая палочка исчезла.
- 12. Выложите несколько палочек и поменяйте их местами. Малышу надо вернуть все на место.
- 13. Выложите перед ребенком две палочки. Какая палочка длиннее? Какая короче? Наложите эти палочки друг на друга, подровняв концы, и проверьте.
- 14. Выложите перед ребенком несколько палочек и спросите: «Какая самая длинная? Какая самая короткая?»
- 15. Найди любую палочку, которая короче синей, длиннее красной.
- 16. Разложите палочки на 2 кучки: в одной 10 штук, а в другой 2. Спросите, где палочек больше.
- 17. Попросите показать вам красную палочку, синюю, желтую.
- 18. Покажи палочку, чтобы она была не желтой.
- 19. Попросите найти 2 абсолютно одинаковые палочки. Какие они по длине? Какого они цвета?

- 20. Постройте поезд из вагонов разной длины, начиная от самого короткого и заканчивая самым длинным. Спросите, какого цвета вагон стоит пятым, восьмым. Какой вагон справа от синего, слева от желтого. Какой вагон тут самый короткий, самый длинный? Какие вагоны длиннее желтого, короче синего.
- 21. Выложите несколько пар одинаковых палочек и попросите ребенка «поставить палочки парами».
- 22. Назовите число, а ребенку нужно будет найти соответствующую палочку (1 белая, 2 розовая и т.д.). И наоборот, вы показываете палочку, а ребенок называет нужное число. Тут же можно выкладывать карточки с изображенными на них точками или цифрами.
- 23. Из нескольких палочек нужно составить такую же по длине, как бордовая, оранжевая.
- 24. Из нескольких одинаковых палочек нужно составить такую же по длине, как оранжевая.
- 25. Сколько белых палочек уложится в синей палочке?
- 26. С помощью оранжевой палочки нужно измерить длину книги, карандаша и т.п.
- 27. Перечисли все цвета палочек, лежащих на столе.
- 28. Найди в наборе самую длинную и самую короткую палочку. Поставь их друг на друга; а теперь рядом друг с другом.
- 29. Выбери 2 палочки одного цвета. Какие они по длине? Теперь найди 2 палочки одной длины. Какого они цвета?
- 30. Возьми любые 2 палочки и положи их так, чтобы длинная оказалась внизу.
- 31. Положите параллельно друг другу три бордовые палочки, а справа четыре такого же цвета. Спросите, какая фигура шире, а какая уже.
- 32. Поставь палочки от самой низкой к самой большой (параллельно друг другу). К этим палочкам пристрой сверху такой же ряд, только в обратном порядке. Получится плоскостной квадрат.
- 33. Положи синюю палочку между красной и желтой, а оранжевую слева от красной, розовую слева от красной.
- 34. С закрытыми глазами возьми любую палочку из коробки, посмотри на нее и назови ее цвет (позже можно определять цвет палочек даже с закрытыми глазами).
- 35. С закрытыми глазами найди в наборе 2 палочки одинаковой длины. Одна из палочек у тебя в руках синяя, а другая тогда какого цвета?
- 36. С закрытыми глазами найди 2 палочки разной длины. Если одна из палочек желтая, то можешь определить цвет другой палочки?
- 37. У меня в руках палочка чуть-чуть длиннее голубой, угадай ее цвет.
- 38. Назови все палочки длиннее красной, короче синей и т.д.
- 39. Найди две любые палочки, которые не будут равны этой палочке.
- 40. Строим из палочек пирамидку и определяем, какая палочка в самом низу, какая в верху, какая между голубой и желтой, под синей, над розовой, какая палочка ниже: бордовая или синяя.
- 41. Выложи из двух белых палочек одну, а рядом положи соответствующую их длине палочку (розовую). Теперь кладем три белых палочки им соответствует голубая и т.д.
- 42. Возьми в руку палочки. Посчитай, сколько палочек у тебя в руке.
- 43. Из каких двух палочек можно составить красную? (состав чисел)
- 44. У нас лежит белая палочка. Какую палочку надо добавить, чтобы она стала по длине, как красная.

- 45. Из каких палочек можно составить число 5? (разные способы)
- 46. На сколько голубая палочка длиннее розовой?.
- 47. Составь два поезда. Первый из розовой и фиолетовой, а второй из голубой и красной.
- 48. Один поезд состоит из голубой и красной палочки. Из белых палочек составь поезд длиннее имеющегося на 1 вагон.
- 49. Составь поезд из двух желтых палочек. Выстрой поезд такой же длины из белых палочек.
- 50. Сколько розовых палочек уместится в оранжевой?
- 51. Выложи четыре белые палочки, чтобы получился квадрат. На основе этого квадрата можно познакомить ребенка с долями и дробями. Покажи одну часть из четырех, две части из четырех. Что больше ¼ или 2/4?
- 52. Составь из палочек каждое из чисел от 11 до 20.
- 53. Выложите из палочек фигуру, и попросите ребенка сделать такую же (в дальнейшем свою фигуру можно прикрывать от ребенка листом бумаги).
- 54. Ребенок выкладывает палочки, следуя вашим инструкциям: положи красную палочку на стол, справа положи синюю, снизу желтую и т.д.
- 55. Нарисуйте на листе бумаги разные геометрические фигуры или буквы и попросите малыша положить красную палочку рядом с буквой а или в квадрат.
- 56. Из палочек можно строить лабиринты, какие-то замысловатые узоры, коврики, фигурки.



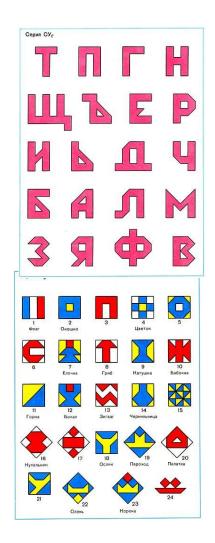


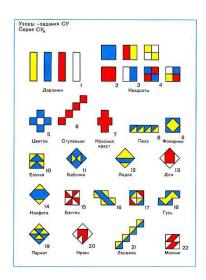


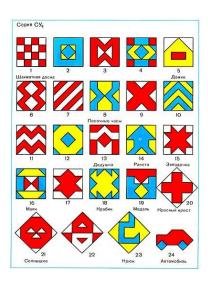
Сложи узор. Методика Никитина.

Самые простые узоры-задания серии А складываются из 4 кубиков. Усложнение узоров идет постепенно, но эта постепенность, конечно, относительна, и переход от одноцветных граней к двухцветным - резкий скачок в уровне сложности. Его можно сглаживать, включая задания других серий, но с одноцветными гранями, узоры из которых складывать проще.

На рисунках можно выбрать последовательность, зная возможности ребенка по предыдущим играм. На рисунках узоры-задания приведены в уменьшенном масштабе. На них можно отмечать те задания, с которыми ребенок уже справляется, и видеть те, что еще "не покорились" ему. На этих же рисунках даны некоторые названия узоров: "цветок", "пила", "лодка", но не обязательно сразу сообщать их ребенку. С целью развития воображения ребенка можно показать узор-задание, сложить узор из кубиков и предложить ребенку подумать, на что похож этот узор. Дети нередко предпочитают свои "имена".







Игры на развитие мышления для детей 5-7 лет

1. Найди лишнее слово

Количество игроков: любое

Дополнительно: серии слов

Педагог читает серию слов. Предлагает детям определить, какое слово является "лишним". Примеры:

Старый, дряхлый, маленький, ветхий;

Храбрый, злой, смелый, отважный;

Яблоко, слива, огурец, груша;

Молоко, творог, сметана, хлеб;

Час, минута, лето, секунда;

Ложка, тарелка, кастрюля, сумка;

Платье, свитер, шапка, рубашка;

Мыло, метла, зубная паста, шампунь;

Береза, дуб, сосна, земляника;

Книга, телевизор, радио, магнитофон.

2. Угадай по описанию

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Воспитатель предлагает угадать, о чем (о каком овоще, животном, игрушке) он говорит и дает описание этого предмета. Например: Это овощ. Он красный, круглый, сочный (помидор). Если ребенок затрудняется с ответом, перед ним выкладывают картинки с различными овощами, и он находит нужный.

3. Кто кем будет

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ведущий показывает или называет предметы и явления, а игрок должен ответить на вопрос, как они изменятся, кем будут. Кем (чем) будет: яйцо, цыпленок, желудь, семечко, гусеница, икринка, мука, деревянная доска, железо, кирпичи, ткань, кожа, день, ученик, больной, слабый, лето и т.д.

Может существовать несколько ответов на один вопрос. Необходимо поощрять ребенка за несколько ответов на вопрос.

4. Общие слова

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Предложите детям назвать как можно больше слов, обозначающих какое-либо понятие.

- Назови слова, обозначающие деревья; кустарники; цветы; овощи; фрукты.
- Назови слова, относящиеся к спорту.
- Назови слова, обозначающие зверей; домашних животных; наземный транспорт; воздушный транспорт.

5. Отвечай быстро

Количество игроков: любое

Дополнительно: мяч

Взрослый, бросая ребенку мяч, называет цвет, ребенок, возвращая мяч, должен быстро назвать предмет этого цвета. Можно называть не только цвет, но любое и качество (вкус, форму) предмета.

6. Что бы это значило?

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ребенок должен объяснить смысл фразы. Для этого подходят разнообразные фразеологизмы, а также пословицы и поговорки, так как они содержат в себе, помимо основной идеи, яркую эмоциональную окраску (грусть, осуждение, поощрение, злость и т. д.). Следует попробовать вместе с ребенком понять, что могут значить такие выражения, как "повесить нос", "проще пареной репы", "бить баклуши" и пр.

7. Что внутри?

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ведущий называет предмет или место, а игроки в ответ называют что-то или кого-то, что может быть внутри названного предмета или места.

дом - стол, шкаф - свитер, холодильник - кефир, тумбочка - книжка, пузырек - лекарство, кастрюля - суп, дупло - белка,

8. Что можно слелать?

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Что можно сделать, например, со стаканом. Из стакана можно пить, можно выдавливать из теста кружочки, можно мять картошку, ставить туда ручки и карандаши, устроить в нем маленький террариум, посадив внутрь жука или божью коровку. Каждый игрок предлагает свой вариант. Кто больше?

9. Я луна, а ты звезда

Количество игроков: двое или больше шести

Дополнительно: нет

Вариант для игры вдвоём: Один говорит, например: "Я - гроза!". Другой должен быстро ответить что- либо подходящее, к примеру: "А я -дождь". Первый продолжает тему: "Я - большая туча!". Ему можно быстро ответить:

"Я - осень". И так далее...

Вариант для игры группой: В игре должно быть не меньше шести человек.

Все, кроме одного садятся на стулья в кружок. В середине стоят три стула, на одном из них сидит кто-то из детей. Он говорит, например: "Я - пожарная команда!". Кто-нибудь из детей, кому первому придет в голову что-нибудь подходящее, садится рядом на свободный стул и говорит: "Я - шланг". Другой спешит на второй стул и говорит: "А я - пожарник". Ребёнок - пожарная команда должен выбрать одного из двух, например: "Я беру шланг". Он обнимает "шланг" и они садятся на стулья к другим детям. Оставшийся один ребёнок должен придумать что-нибудь новое, например: "Я - швейная машина!" и игра продолжается...

10. Угадай предмет

Количество игроков: любое

Дополнительно: картонная коробка, любые предметы

В большую картонную коробку складываются разные предметы: кубики, карандаши, маленькие машинки, мозаика... Сверху коробка закрывается платком.

Ребенок берет на ощупь предмет и пытается угадать, что это такое.

11. Составление предложений

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Берутся наугад три слова, не связанные по смыслу, например, «озеро», «карандаш» и «медведь». Надо составить как можно больше предложений, которые обязательно включали бы в себя эти три слова (можно менять их падеж и использовать другие слова).

Ответы могут быть банальными («Медведь упустил в озеро карандаш»), сложными, с выходом за пределы ситуации, обозначенной тремя словами, и введением новых объектов («Мальчик взял карандаш и нарисовал медведя, купающегося в озере»), и творческими, включающими эти предметы в нестандартные связи («Мальчик, тонкий, как карандаш, стоял возле озера, которое ревело, как медведь»).

12. Угадай-ка

Количество игроков: любое

Дополнительно: предметные картинки

Сначала пусть ведущим будет ребенок, он выбирает какую-нибудь картинку и прячет ее. Взрослый должен узнать, кто нарисован на картинке, задавая вопросы. Ведущий может отвечать на вопросы только словами "да" или "нет".

Например, если спрятана карточка с изображением какой-то птицы: - Это зверь? - Нет. - Птица? - Да. - Большая? - Нет. - Городская? - Да. - Воробей? - Да.

Когда правила игры станут ясны, угадывать и задавать вопросы сможет и ребенок. Для начала картинка выбирается из небольшого количества картинок (например, десяти).

13. Противоположности

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ищем слова противоположные по смыслу (и для прилагательных, и для существительных, и для глаголов). Трус-храбрец, шершавый-гладкий, бежать-стоять, мыться-сохнуть, землянебо, терем-шалаш.

Также можно попробовать найти фразы-противоположности для предложений из известных детских стишков. Например: "В лесу родилась елочка - В поле сломали березку". "Мишка косолапый по лесу идет - Стройный олень стоит среди степи".

14. Золотая рыбка

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Ребенок - золотая рыбка, которая предлагает рыбаку исполнить его желание. Вы придумывает что-то сверхъестественное, а он должен найти уважительную причину, по которой не может исполнить ваше желание.

Потом можно поменяться ролями.

15. Дерево — это...

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Эта игра развивает мышление, актуализирует опыт ребят, их знания, позволяет взглянуть на один и тот же объект с разных точек зрения.

Ведущий предлагает детям определить, какое значение имеет то или иное дерево для жизни разных животных, людей и т.п. Например: «Для птицы дерево — это...» (варианты ответов ребят: столовая; место для постройки гнезда; место, где она может спрятаться, и т.п.). «Для жука наш дуб — это...» (его жилище; место, где он откладывает личинки, где может найти добычу). «Для художника дерево — это...» (объект для картины, источник вдохновения). «Для усталого путника раскидистое дерево — это...» (место, где в жаркий день можно укрыться от знойного солнца, отдохнуть...). «Дерево для мебельщика — это...» (древесина, из которой можно сделать много разных предметов). «Дерево для зайца — это...» (пища — кора зимой, укрытие). «Дерево для горожанина — это...» чистый воздух; прохлада в зной; «зонтик» от дождя; место для отдыха и т.п.).

Слово «дерево» можно заменять другими словами.

16. Кто больше назовет предметов?

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Все игроки делятся на две команды.

Ведущий ставит перед детьми задание назвать предметы:

- а) Определенной величины (высокие, низкие, широкие, узкие);
- б) Определенной формы (треугольные, круглые, прямоугольные);
- в) Изготовленные из определенного материала (стекла, дерева, металла).

За правильные ответы команды получают фишки.

17. Ассоциации

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Эта игра развивает ассоциативное мышление у детей. Она очень интересна и, к тому же, поможет родителям (если они будут присутствовать) лучше узнать своего ребенка, его мысли, настроение. Она очень похожа на игру «Города», в которой ребята поочередно называют города, название которых начинается на последнюю букву предыдущих наименований.

Игра заключается в том, что все удобно рассаживаются, и им предлагается любое слово. Затем один из ребят говорит слово, первым пришедшее ему в голову после того, как он услышал предложенное. Следующий участник называет слово, которое у него ассоциируется с предыдущим. Ассоциации довольно забавны и нередко вызывают вопрос: «Почему?», на что участник может либо объяснить ход своих мыслей, либо отказаться это делать. Эта игра выявляет неизвестные ранее черты характера ребенка, поэтому присутствовать при ее проведении родителям очень и очень полезно.

Критерии оценки усвоения программы «Смышлёнок»

Высокий уровень.

Ребенок владеет основными логическими операциями. Умеет мысленно устанавливать сходства и различия предметов по существенным признакам. Способен объединять и распределять предметы по группам. Свободно оперирует обобщающими понятиями. Умеет мысленно делить целое на части и из частей формировать целое, устанавливая между ними связь. Ребенок находит закономерности в явлениях, умеет их описывать. Может при помощи суждений делать умозаключения. Способен ориентироваться в пространстве и на листе бумаги. У ребенка достаточно большой словарный запас, широкий спектр бытовых знаний. Он наблюдателен, внимателен, усидчив, заинтересован в результатах своей работы. Владеет навыками сотрудничества, умеет работать в паре и микрогруппе.

Средний уровень.

Ребенок владеет такими логическими операциями, как сравнение, обобщение, классификация, систематизация. Умеет мысленно устанавливать сходства и различия предметов, но не всегда видит все их существенные признаки. Умеет объединять предметы в группы, но испытывает трудности в самостоятельном распределении их по группам, т.к. не всегда оперирует обобщающими понятиями. Деление целого на части и наоборот вызывает затруднения, но с помощью взрослого справляется с заданиями. Ребенок не всегда видит закономерности в явлениях, но способен составить описательный рассказ о них. Затрудняется самостоятельно делать умозаключения. Ребенок имеет достаточный словарный запас. Способен ориентироваться в пространстве и на листе бумаги. Ребенок чаще всего внимателен, наблюдателен, но не усидчив. Умеет работать в паре, но испытывает трудности при работе в микрогруппах.

Низкий уровень.

Ребенок не владеет такими логическими операциями, как обобщение, классификация, систематизация. Иногда может устанавливать сходство и различие предметов, но не всегда видит все их существенные признаки. Не умеет объединять предметы в группы, т. к. не оперирует обобщающими понятиями. Деление целого на части и наоборот вызывает затруднения, но с помощью взрослого справляется с заданиями. Ребенок не видит закономерности в явлениях, не способен составить описательный рассказ о них. Не способен делать умозаключения. Ребенок не имеет достаточного словарного запаса. Не способен ориентироваться в пространстве и на листе бумаги. Ребенок чаще всего невнимателен и неусидчив. Не умеет работать в паре, испытывает трудности при работе в группе.