

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
центр развития ребенка – детский сад №115
Невского района Санкт-Петербурга

ПРИНЯТО:
Решением Педагогического Совета
От 25.05.2021 № 3



Дополнительная образовательная общеразвивающая программа
по познавательному развитию

«Логические игры для дошкольников»

Срок реализации 1 год
Возраст детей 6 - 7 лет
на 2021-2022 учебный год

Педагог – организатор:
Коваленко Роза Анатольевна

Санкт-Петербург
2021 год

Содержание

I	Пояснительная записка	3
1.1.	Направленность программы	3
1.2.	Актуальность программы	3
1.3.	Отличительные особенности программы	5
1.4.	Адресат программы	6
1.5.	Объем и срок реализации программы	7
1.6.	Цель и задачи программы	7
1.7.	Условия реализации программы	7
1.8.	Планируемые результаты	8
II	Учебный план	10
III	Календарный учебный график	11
IV	Комплексно-тематическое планирование	11
4.1.	Форма работы	16
4.2.	Педагогические технологии	16
V	Оценочные и методические материалы	17
VI	Организация и формы взаимодействия с родителями (законными представителями) воспитанников	19
VII	Учебно- методический комплекс программы	20
	ПРИЛОЖЕНИЕ	23
	Приложение 1	23
	Приложение 2	23

I. Пояснительная записка.

1.1. Направленность программы

- естественнонаучная;
- социально – педагогическая.

1.2. Актуальность программы

Одна из основных задач дошкольного образования – математическое развитие ребёнка. Оно не сводится к тому, чтобы научить дошкольника считать, измерять и решать арифметические задачи. Это ещё и развитие способности видеть, открывать в окружающем мире свойства, отношения, зависимости, умения их «конструировать» предметами, знаками, символами.

Особая роль при этом отводится нестандартным дидактическим средствам. Сегодня это счётные палочки, наглядные модели и др. Нетрадиционный подход позволяет раскрыть новые возможности этих средств.

Актуальность проблемы определяется важностью логического мышления для развития личности в целом. В старшем дошкольном возрасте у детей начинают проявляться элементы логического мышления, которое необходимо развивать.

Особенностью мышления у ребенка дошкольного возраста является то, что он может не только синтезировать мысль, но и выразить ее на словах. Педагоги-психологи характеризуют его мыслительный процесс как наглядно-образный, то есть ребенок видит предмет и может определять его свойства, предназначение без выполнения каких-либо действий с ним. На основе наглядно-образного мышления можно развивать логическое.

Оно же представляет собой умение перерабатывать полученную информацию через призму законов логики. Целью развивающих логику игры у дошкольников

является обучение детей основополагающим логическим операциям. То есть, в игровой форме дети учатся:

- анализировать;
- обобщать (классифицировать);
- выделять частное (синтезировать);
- сравнивать;
- строить гипотезы.

Логические игры способствуют развитию у ребенка:

- внимания;
- памяти;
- концентрации;
- умения выражать свои мысли;
- самостоятельности;
- целеустремленности.

Кроме того, логические игры формируют у дошкольников предпосылки, которые в будущем помогут им развязывать сложные математические задачи.

Теоретический анализ проблемы и практический опыт дают мне основание утверждать, что игра является наиболее синтезивной формой дошкольного развития. Игры с блоками Дьенеша дают возможность совершать мыслительные операции, учат детей самостоятельно подходить к правильному решению. Ребенок идет по логической цепочке, учится делать умозаключения, выводы. Легче усваивается материал по развитию элементарных математических представлений. Дети данной группы весь прошлый учебный год занимались по дополнительной образовательной общеразвивающей программе « Гимнастика для ума», разработанной мною для детей старшей группы.

Организованная образовательная деятельность включает комплекс игровых заданий и упражнений, наглядно- практических методов и приемов работы по

формированию элементарных математических представлений с опорой на палочки Кюизенера помогают детям овладеть способами и приемами познания, применять полученные знания и умения на практике. Это создает предпосылки для формирования правильного миропонимания, позволяет обеспечить общую развивающую направленность обучения, связь с умственным, речевым развитием и различными видами деятельности. Сюжет и игровые ситуации с элементами соревнования, мотивируют деятельность ребенка и направляют его мыслительную активность на поиск способов решения поставленных задач. Игры и упражнения с палочками воспитывают у детей настойчивость, целеустремленность, силу воли; положительно влияют на саморазвитие ребенка, его самостоятельность, самовыражение, самоконтроль. Размышление, догадки, выводы обобщения, абстрагирование, освоение математической терминологией – это далеко не весь перечень качеств, необходимых будущему школьнику для освоения новых знаний.

Программа дополнительного кружка направлена на развитие мышления и творческих способностей детей.

Математическое развитие ребенка – это не только умение дошкольника считать и решать арифметические задачи, это и развитие способности видеть в окружающем мире отношения, зависимости, оперировать предметами, знаками, символами. Наша задача – развивать эти способности, дать возможность ребенку познавать мир на каждом этапе его взросления. Но надо помнить, что математическое развитие является длительным и весьма трудоемким процессом для дошкольников, так как формирование основных приемов логического познания требует не только высокой активности умственной деятельности, но и обобщенных знаний об общих и существенных признаках предметов и явлений действительности.

Значимость развивающих игр для развития дошкольников, их многообразие и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы – умственного развития дошкольников.

1.3. Отличительные особенности программы :

В содержании курса программы интегрированы задания из различных областей знаний: (области познание, художественное творчество, ФЭМП) Особое внимание обращено на развитие логического мышления у дошкольников.

В основе заданий, которые предлагается выполнить детям, лежит игра, преподносимая на фоне познавательного материала. Известно, что, играя, дети всегда лучше понимают и запоминают материал. Данная программа построена так, что большую часть материала дошкольники не просто активно запоминают, а фактически сами же и открывают, разгадывают, расшифровывают, составляют. При этом идёт развитие основных интеллектуальных качеств : умения анализировать, синтезировать, обобщать, конкретизировать, абстрагировать, переносить, а также развиваются все виды памяти, внимания, воображение, речь, расширяется словарный запас.

1.4. Адресат программы

Дошкольники (мальчики и девочки) 6-7 лет.

Степень сформированности интересов и мотивации к данной образовательной области выше среднего. Знания детей сформированы в соответствии с возрастными особенностями детей и требованиями основной общеобразовательной программы.

Наличие базовых знаний в познавательной области выше среднего.

В данном возрасте начинает активно проявляться потребность в познавательном общении со взрослыми, стремительно развивается сенсорная сфера. Ребенок оказывается способным не только объединять предметы по внешнему сходству, но и учитывать общепринятые представления о группах предметов. В играх, в предметной и художественной деятельности повышается осознанность действий и усиливается детская самостоятельность, речь сопровождает практические действия, позволяет планировать. У ребенка на

пятом году жизни развивается интерес к общению со сверстниками на основе действий с предметами и игрушками. Дошкольники усваивают некоторые нормы и правила поведения, связанные с определенными разрешениями и запретами, могут увидеть несоответствие поведения другого ребенка нормам и правилам поведения.

У детей в этом возрасте сохраняется произвольность психических процессов. Важнейшими новообразованиями являются: завершение процесса формирования активной речи и выход сознания за пределы воспринимаемой действительности.

1.5. Объем и срок реализации программы

Программа рассчитана на 1 учебный год – 28 недель – 52 занятия по 2 раза в неделю по 20 минут.

1.6. Цель и задачи программы

Цель: Расширение кругозора математических представлений у детей дошкольного возраста.

Задачи:

Обучающие

- формировать логическое, творческое мышление, речь дошкольников;
- совершенствовать произвольное внимание и память;
- способствовать расширению кругозора дошкольника;
- учить детей выделять существенные признаки предметов, сравнивать, обобщать, классифицировать на математическом и жизненном материале;

Развивающие

- развивать мотивацию к познанию и творчеству;
- развивать умение высказывать простейшие собственные суждения и умозаключения на основании приобретенных знаний;

Воспитательные

- воспитывать стремление к приобретению новых знаний и умений;

1.7. . Условия реализации программы

Условия набора в коллектив – воспитанники ГБДОУ в соответствии со списочным составом при наличии базовых знаний в данной образовательной области;

- количество детей в группе - 26.

Для качественного развития логического мышления предусмотрено:

-теоретические знания по всем разделам программы даются на самых первых занятиях, а затем закрепляются в практической работе.

-практические занятия и развитие элементарных логических представлений представлены в программе в их содержательном единстве.

- используются методы: беседа, объяснение, игра, выставки, праздники, а также групповые, комбинированные, парные, чисто практические занятия.

- к самостоятельным относятся также итоговые работы по результатам прохождения каждого блока и в конце года.

- в начале каждого занятия несколько минут отведено теоретической беседе, завершается занятие просмотром работ и их обсуждением.

Исходя из всего вышеизложенного, я наметила для себя следующие этапы работы:

-провести анализ предыдущей деятельности, форм и методов работы с детьми старшего дошкольного возраста.

-ознакомиться с опытом педагогов – коллег, работающих по данной схеме.

-изучить научную литературу, характеризующую психические особенности развития детей пятого года жизни.

-подготовить развивающую среду с учетом возрастных особенностей детей.

-конкретно обозначить виды игр, посредством которых будет проводится целенаправленная работа педагога (игры, активизирующие мышление ребенка, способствующие усвоению им отдельных логических операций).

-составить план – схему использования игр в совместной и самостоятельной деятельности.

Формы организации деятельности воспитанников на НОД : фронтальная, коллективная, групповая, подгрупповая, индивидуальная.

Материально –техническое оснащение : ТСО, ИКТ, оборудование.

1.8. Планируемые результаты.

Личностные результаты: главным результатом реализации программы является - повышение уровня развития интеллектуальных и творческих способностей дошкольников. Создание собственной загадки или задачи каждым обучающимся своего оригинального логического мышления продукта будет являться его личным успехом. А главным критерием оценки ребёнка будет моральное удовлетворение от собственного достижения.

Результаты: формировать и определить цель деятельности с помощью педагога; проговаривать последовательность действий; учиться отличать верно выполненное задание от неверного; находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт;

Предметные результаты: сравнивать предметы по заданному свойству; определить целое и части; установить общие признаки; определять последовательность действий;

К концу года дети должны знать и уметь:

- классифицировать и обобщать предметы;
- устанавливать закономерность и последовательность;
- воспринимать и запоминать информацию наглядно и на слух;;
- знать особенности логических и математических задач, решать их;
- работать в паре и в группе;
- проявлять познавательный интерес к головоломкам различного направления. (словесно – логические, математические, геометрические, конструктивные) .
- обобщать предметы по признаку формы, назначения, цвета;
- анализировать закономерности и восстанавливать логические связи;
- сравнивать предметы по форме и цвету, по размеру и массе, по скорости движения, по расположению, по назначению;
- легко решать логические и проблемные ситуации, делать умозаключения и выводы;

II. Учебный план.

№ п/п	Название раздела, тема	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие. Игры на знакомство»	1	0,5	0,5	входной
2	Лабиринты. Парные картинки. Отличия	5	1	4	текущий
3	Обобщение предметов по 3 признакам	1	0	1	промежуточный
4	Работа с рисунками -схемами	5	0,5	4,5	текущий
5	Симметрия в рисунках и в природе	2	0,5	1,5	текущий
6	Классификация предметов	6	0,5	5,5	текущий
7	Временные представления	2	0,5	1,5	текущий
8	Развитие пространственной ориентации и графических навыков.	6	0,5	5,5	текущий
9	« Рисуем по клеточкам»	2	0,5	1,5	текущий
10	Графический диктант	1	0	1	промежуточный
11	Лабиринты	5	0,5	4,5	текущий
12	Противоположные понятия	8	2	6	текущий
13	Составление и разгадывание загадок	8	1	7	промежуточный
14	Контрольные и итоговые занятия	7 + 3	0	10	Промежуточный и итоговый
	ИТОГО:	52	10	42	

III. Календарный учебный график.

Календарный учебный график реализации дополнительной образовательной общеразвивающей программы «Логические игры для детей дошколы» на 2021-2022 учебный год.

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебный недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
2021-2022	01.10.2021	29.04.2021	26	52	16ч.40мин.	Согласно графику воспитателя

IV. Комплексно – тематическое планирование.

Сроки (месяц, недели)	Темы	Педагогические технологии	Цель и основные задачи работы с детьми (по данной теме).
Октябрь	1. Вводное занятие. (Обобщение предметов по 3 признакам) 2. «Игра-путешествие. Мониторинг» 3. «Четвертый лишний». 4. «Куда спрятался Буратино» 5. «Отрицание цвета» 6. «Задания с обручами» 7. «Отрицание формы» 8. «Задания с карточками»	Методы: наглядные (наблюдение, показ, использование ТСО); словесные (объяснение, рассказывание стихов, потешек, беседа, совет); практические (методы прямого и косвенного воздействия в виде различных игр, продуктивной деятельности). Технологии: 1) Развивающие обучения: - игровая деятельность: с/р «Семья», С/к. игра: «Город» . д/и. 2) ТРИЗ: - д/игра «Перевертыши», «Поручения» 3) ИКТ: - фотоматериалы; - презентация «Блоки Дьенеша»; 4) Здоровьесберегающие: - ф/м: «Кузнечики», «Мячики»; - п/игры: «Пятнашки», «Классики». - динамические паузы - гимнастика пальчиковая, для глаз;	Цель: Формирование навыков нахождения различия и сходства между предметами по характерным признакам. Задачи: Выявить уровень знаний детей при игре с блоками Дьенеша; - активизировать детское воображение. - развивать умение обобщать объекты по трем свойствам (форма, цвет, размер) с учетом наличия или отсутствия каждого; - развивать умение выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам (количеству, размеру и т.д.); - учить синтезировать и группировать слова по признаку. Развитие внимания Развивать внимание, связную речь,

		- релаксация; - утренняя гимнастика и гимнастика после сна; 5) познавательные - исследовательские: - д/игра « Заселим домики», 6) проблемного обучения : создание проблемной ситуации .д/игра : « Как зайцу попасть домой?»	умение описывать предмет. -воспитывать желание заниматься, усидчивость и старание. -учить детей объединять некоторые предметы в группы однородных предметов на основе присущих им одинаковых свойств.
Ноябрь	1.»Повтори фигуру» (тетрадь в клетку) 2. « Выложи по цифрам» (диагностика) 3. « Кто приедет раньше до домика» (на листе бумаге) 4. « Твой любимый цветок» 5. « Кораблик» 6. « Выставка собак» 7. « Изменение конструкции дома» 8. Решение логической задачи	Методы: наглядные (наблюдение показ, использование ТСО); словесные (объяснение, рассказывание стихов, потешек, беседа, совет) ; практические (методы прямого и косвенного воздействия в виде различных игр, продуктивной деятельности). Технологии: 1)Развивающие обучения: - игровая деятельность: с/р « Семья», С/к.игра: « Город» . - д/и. 2)ТРИЗ: -д/игра « Перевертыши», « Поручения» 3) ИКТ: -фотоматериалы; - презентация « Блоки Дьенеша»; 4)Здоровьесберегающие: - ф/м : «Кузнечики»,«Мячики »; - п/игры: «Пятнашки», «Классики». - динамические паузы - гимнастика пальчиковая, для глаз; - релаксация; - утренняя гимнастика и гимнастика после сна; 5)познавательные - исследовательские: - д/игра « Заселим домики», 6) проблемного обучения : создание проблемной ситуации - д/игра «Дачный поселок».	Цель: Закрепление знаний о свойствах предметов, умение объединить предметы в группы по общему признаку. Задачи: - закреплять представлений о величине (длинный – короткий, широкий – узкий, высокий – низкий, большой – маленький); - развивать способности группировать предметы по цвету и величине; -продолжать освоение способов измерения с помощью условной мерки; -развивать количественные представления (образование чисел в пределах 5 на основе измерения и цвета); - закрепить знания пространственных отношений (слева, справа, вверх, вниз, на, под, рядом, сбоку) -учить детей строить ряд в соответствии с заданным алгоритмом; переносить модели из горизонтальной плоскости в вертикальную; упражнять в счете; - выявить уровень знаний детей при играх с палочкамиКюизенера;; Воспитывать желание заниматься, доводить начатое дело до конца проблемные ситуации и делать выводы.
Декабрь	Обобщение предметов по размеру, толщине, цвету (блоки Дьенеша) 1.« Равенство» 2 « Найди клад» 3 «Угадай-ка» 4 «Домик» игра со счетными палочками.» 5 « Повтори мой узор» 6 « Что изменилось» 7 «Угадай-ка» 8 Повторение-«Определи и	Методы: наглядные (наблюдение показ, использование ТСО); словесные (объяснение, рассказывание стихов, потешек, беседа, совет) ; практические (методы прямого и косвенного воздействия в виде различных игр, продуктивной деятельности). Технологии: 1)Развивающие обучения: - игровая деятельность: с/р « Семья», С/к.игра: «Деревня» . - д/и. : зад.№2,3(приложение 2). 2)ТРИЗ: -задание- оперировать одновременно тремя свойствами - д/и:«На свое место» , « Собери	Цель: развитие словесно-логического мышления, умение классифицировать, сравнивать, обобщать, устанавливать причинно-следственные и логические связи. Задачи: Развивать умение классифицировать блоки, устанавливать равенство между двумя группами предметов , решать проблемные ситуации и делать выводы. Учить детей сравнивать предметы, находить общие и различительные признаки предметов. Развивать у детей внимание, память,

	разложи»	цепочку по трем свойствам». 3) ИКТ: -фотоматериалы; - слайды «На что похоже?» 4)Здоровьесберегающие: - ф/м : «Лягушата»,«Если нравится тебе»; - п/игры: «Дракон», «Угадай на ощупь»». - динамические паузы - гимнастика пальчиковая, для глаз; - релаксация; - утренняя гимнастика и гимнастика после сна; 5)познавательные - исследовательские: - д/игра « На свою ветку», «Найди выход» 6) проблемного обучения : создание проблемной ситуации - д/игра «Что изменилось»	логическое мышление, восприятие самостоятельность, инициативность, ответственность. Воспитывать желание заниматься, аккуратность Учить детей находить общий признак предметов и по нему объединять предметы в однородные группы. Закрепить умение сравнивать предметы по назначению. Развивать у детей внимание, память, логическое мышление, восприятие, творчество
Январь	Обучение составлению логических цепочек, нахождению «лишнего». 1.«Найди пару» 2.«Рисуем по клеткам» 3.Графический диктант. 4. «Собери бусы для куклы» 5«Что изменилось?»	Методы: наглядные (наблюдение показ, использование ТСО); словесные (объяснение, рассказывание стихов, потешек, беседа, совет) ; практические (методы прямого и косвенного воздействия в виде различных игр, продуктивной деятельности). Технологии: 1)Развивающие обучения: - игровая деятельность: с/р « Транспорт», С/к.игра: « Машина» , - д/и. : « соотношение числа и цвета», 2)ТРИЗ: -д/игра « Измерение разными мерками», «Геометрические фигуры» 3) ИКТ: -фотоматериалы; - развивающий мультфильм «Поезд»; 4)Здоровьесберегающие: - ф/м : «Обезьяна»,«Мы руками хлопаем»; - п/игры: «Челнок», «Катаем колобок». - динамические паузы - гимнастика пальчиковая, для глаз; - релаксация; - утренняя гимнастика и гимнастика после сна; 5)познавательные - исследовательские: - д/игра « Угадай, какую палочку я взяла?»», « Выложи фигуру заданному образцу 6) проблемного обучения : создание проблемной ситуации - д/игра «Как разговаривают числа», « Соотношение числа и цвета».	Цель: Закрепление речевых навыков у детей, умение дополнять предложения словом, противоположного значения. Задачи: Учить детей выявлять закономерности, находить сходство и различие между предметами Познакомить детей с понятием младше – старше, младший, старший. Познакомить детей с понятием впереди – сзади, передний, задний Познакомить детей с понятием раньше – позже, ранний, поздний. Учить детей находить и называть правую и левую сторону. Закрепить умения сравнивать, находить сходства и различия, анализировать и решать проблемные ситуации. Развивать у детей внимание, память, логическое мышление, восприятие, воображение. Воспитывать желание заниматься, коммуникативные навыки и навыки поведения в социуме. Воспитывать желание заниматься.
Февраль	Противоположные понятия 1«Отрицание	Методы: наглядные (наблюдение показ, использование ТСО); словесные (объяснение,	Цель: закрепление знаний о свойствах предметов, развитие внимания,

	размера» 2 « Симметрия в рисунках » 3 «Уже - шире » 4 «Что лишнее?» 5. «Рисуем по клеточкам» Классификация 6. «Найди ошибку» 7. Составление загадок 8. « Загадки без слов»	рассказывание стихов, потешек, беседа, совет) ; практические (методы прямого и косвенного воздействия в виде различных игр, продуктивной деятельности). Технологии: 1)Развивающие обучения: - игровая деятельность: с/р « Семья», С/к.игра: « Город» . д/и. « Времена года» 2)ТРИЗ: -д/игра « Найди фигуру по пиктограмме», « Рыбалка». 3) ИКТ: -фотоматериалы; - презентация « как правильно держать ручку»; 4)Здоровьесберегающие: - ф/м : «Пирамида»,« Кто живет у нас в квартире »; -п/игры:«Мышеловка»,«Карусели». - динамические паузы - гимнастика пальчиковая, для глаз; - релаксация; - утренняя гимнастика и гимнастика после сна; 5)познавательно - исследовательские: - д/игра « Что поменялось»», 6) проблемного обучения : создание проблемной ситуации- д/игра «Угадай фигуру», « Найди выход».	памяти, мышления. Задачи: Продолжать знакомить детей с количественными и качественными соотношениями предметов. Закрепить умения сравнивать, находить сходства и различия, анализировать и решать проблемные ситуации. Учить детей находить противоположные по значению понятия. Познакомить детей с понятием уже – шире, узкий – широкий. Познакомить детей с понятием ближе – дальше, близкий – далекий Закрепить умения сравнивать, находить сходства и различия, анализировать Познакомить детей с понятием толще – тоньше, толстый – тонкий. Развивать у детей внимание, память, логическое мышление, восприятие, творческое воображение Воспитывать желание заниматься, чувство товарищества. Воспитывать желание заниматься.
Март	Решение логических задач и составление загадок 1.Лабиринты.. 2 Игра "Танграм"; «Кто скорее соберёт?»; 3 «Дорисуй фигуру.» 4 Игра "Танграмм"«Что изменилось?»; 5 «.Чем отличается» 6. Графический диктант в тетради 7. Логические концовки предложения	Методы: наглядные (наблюдение показ, использование ТСО); словесные (объяснение, рассказывание стихов, потешек, беседа, совет) ; практические (методы прямого и косвенного воздействия в виде различных игр, продуктивной деятельности). Технологии: 1)Развивающие обучения: - игровая деятельность: с, С/к.игра: « Стул и стол для куклы». 2)ТРИЗ: -д/игра « Состав числа. Сложение и вычитание», 3) ИКТ: -фотоматериалы; - развивающий мультфильм «Поезд»; 4)Здоровьесберегающие: - ф/м : «Грибок», «Бегал по двору щенков»; - п/игры: «Ладшки», «Стрельба по мишени». - динамические паузы	Цель: Закрепление знаний о сравнении, обобщении ,классификации предметов. Задачи: Продолжать учить детей выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам по определенным признакам одного или нескольких предметов из целой группы. Закрепить умение решать проблемные ситуации. Закреплять у детей простейшую логическую структуру мышления. Упражнять в умении решать проблемные ситуации, делать выводы и умозаключения Развивать у детей внимание, память, логическое мышление, восприятие,

		- гимнастика пальчиковая, для глаз; - релаксация; - утренняя гимнастика и гимнастика после сна; 5) познавательные - исследовательские: - д/игра « Угадай, какую палочку я взяла?», « Выложи фигуру заданному образцу» б) проблемного обучения : создание проблемной ситуации - « Соотношение числа и цвета»	творческие способности. Воспитывать желание заниматься
Апрель	Составление и загадывание задач 1 «Дорисуй не достающий предмет» 2 «Найти пару». 3 «Найди свою дорожку». 6 Запомни картины по порядку 7 « Что лишнее?» 8 Диагностика	Методы: наглядные (наблюдение показ, использование ТСО); словесные (объяснение, рассказывание стихов, потешек, беседа, совет) ; практические (методы прямого и косвенного воздействия в виде различных игр, продуктивной деятельности). Технологии: 1) Развивающие обучения: - игровая деятельность: с/р « Транспорт», С/к. игра: « Поезд» . д/и. « Чудесный мешок» 2) ТРИЗ: д/и: « Хорошо-плохо» , « Транспорт» 3) ИКТ: - фотоматериалы; - развивающий мультфильм « Веселые фигуры»; 4) Здоровьесберегающие: - ф/м : «Ветер», «Буратино »; - п/игры: «Земля, вода, воздух, огонь». - динамические паузы - гимнастика пальчиковая, для глаз; - релаксация; - утренняя гимнастика и гимнастика после сна; 5) познавательные - исследовательские: - задания б) проблемного обучения : создание проблемной ситуации - задание « Помоги лисе попасть домой»	Цель: Систематизация и обобщение знаний детей об окружающем мире, расширение словаря . Задачи: -учить детей придумывать слова, относящиеся к одному понятию, хотя имеющие различные оттенки значения. Закрепить у детей умение придумывать слова, противоположного значения. -развивать у детей внимание, память, логическое мышление, восприятие, воображение. -воспитывать желание заниматься, коммуникативные навыки и навыки поведения в социуме. учить детей выделять наиболее существенные признаки, которые обеспечивают развитие способности самостоятельно находить связи в и умениях. Закрепить умения решать логические задачи, анализировать. -учить детей решать проблемные ситуации, полно отвечать на вопросы, оценивать поступки героев. -развивать у детей внимание, память, логическое мышление, восприятие. -воспитывать желание заниматься, усидчивость и старание.

4.1. *Формы работы.*

-НОД:

образовательная ситуация;

игровые обучающие ситуации (ИОС).

- Чтение художественной литературы
- Обсуждение художественной литературы
- Разучивание стихотворений, загадок, потешек, закличек, считалок и др.
- Подвижные дидактические игры
- Подвижные игры с правилами
- Игровые упражнения
- Сюжетные игры
- Игры с правилами
- Беседа, ситуативный разговор
- Речевая ситуация
- Составление отгадывание загадок
- Наблюдение
- Экскурсии
- Решение проблемных ситуаций
- Индивидуальная работа с детьми
- Самостоятельные игры детей

4.2. *Педагогические технологии:*

- Здоровьесберегающие
- Развивающие технологии
- Информационные технологии (ТСО, ИТК и т.д.)
- Игровые обучающие ситуации
- Познавательно – исследовательская деятельность
- Личностно – ориентированные технологии

V. Оценочные и методические материалы.

Формы контроля:

- Входной контроль (стартовый уровень образовательных возможностей воспитанников)
- Текущий контроль (оценка уровня и качества освоения тем программы и личностных качеств воспитанников)
- Промежуточный контроль (оценка уровня и качества освоения воспитанниками дополнительной образовательной общеразвивающей программы по итогам изучения раздела)
- Итоговый контроль (оценка уровня и качества освоения воспитанниками дополнительной образовательной общеразвивающей программы по завершению учебного года или всего периода обучения по данной программе).

Система педагогической диагностики (мониторинга) достижения детьми планируемых результатов освоения дополнительной образовательной общеразвивающей программы.

Система мониторинга в соответствии с ФГОС ДО осуществляется в форме педагогической диагностики и обеспечивает комплексный подход к оценке индивидуальных достижений детей, позволяет осуществлять оценку динамики их достижений в соответствии с реализуемой дополнительной образовательной общеразвивающей программой.

Объект педагогической диагностики (мониторинга)	Формы и методы педагогической диагностики	Периодичность проведения педагогической диагностики	Длительность проведения педагогической диагностики	Сроки проведения педагогической диагностики
Индивидуальные достижения детей в контексте образовательных областей: "Социально-коммуникативное развитие", "Познавательное развитие", "Речевое развитие", "Художественно-эстетическое развитие", "Физическое развитие".	Наглядные: наблюдения (кратковременные, длительные, определение состояния предмета по отдельным признакам, восстановление картины целого по отдельным признакам, рассматривание картин, демонстрация фильмов) Практические: дидактические игры, предметные, настольно-печатные, словесные, игровые упражнения и игры-занятия, подвижные игры, творческие игры (в том числе строительные) Словесные: рассказ, беседа, чтение Методы, повышающие познавательную активность: элементарный анализ, сравнение по контрасту и подобию, сходству; группировка и классификация	2 раза в год	1-2 недели	Сентябрь Май

**VI. Организация и формы взаимодействия с родителями
(законными представителями) воспитанников**

месяц	Темы	Формы работы	Дополнительная информация
Октябрь	Игра-путешествие» «Математическая тропинка»	Открытое мероприятие, наглядно-текстовая информация, творческие мастерские	Фотоотчет, устные и индивидуальные консультации
Ноябрь	Работа в тетради в клетку « Повтори узор»	Открытое мероприятие, наглядно-текстовая информация, творческие мастерские	Презентации, наглядное оформление уголков в группе
Декабрь	Обобщение предметов по трем признакам	Открытое мероприятие, наглядно-текстовая информация, творческие мастерские	Устные консультации, библиотека специальной литературы
Январь	Графический диктант	Открытое мероприятие, наглядно-текстовая информация, творческие мастерские	Презентации, наглядное оформление уголков в группе
Февраль	Составление угадывание загадок	Открытое мероприятие, наглядно-текстовая информация, творческие мастерские	Фотоотчет, устные и индивидуальные консультации
Март	Обучение составлению логических цепочек, нахождению «лишнего».	Открытое мероприятие, наглядно-текстовая информация, творческие мастерские	Индивидуальные консультации, презентации, наглядное оформление уголков в группе
Апрель	« Дорисуй фигуру»	Открытое мероприятие, наглядно-текстовая информация, творческие мастерские	Фотоотчет, устные и индивидуальные консультации

VII. Учебно – методический комплекс программы.

7.1. Учебные и методические пособия для педагога

1. «Логические задачки» О.А. Реуцкая. изд. «Феникс» Ростов –на-Дону 2012г.
2. «Большая книга заданий и упражнений для детей» изд. ЗАО «ОЛМА МЕДИА ГРУПП» Москва 2011г.
3. «Всё по полочкам» А.В. Горячев, Н.В. Ключ, изд. ООО «Баласс» Москва 2004г.
4. «Конспекты занятий по математике» Волчкова В.Н., Степанова Н.В., изд. ТЦ «Учитель» Воронеж 2009г
5. «Логические игры для дошкольников» изд. ООО «Ранок» Харьков 2010г.
6. «Математическое развитие детей 4-7 лет» Л.В. Колесникова, изд. «Учитель» Волгоград 2014г.
7. «Развиваем логику» Александр Лекомцев, изд. «Феникс» Ростов- на- Дону 2014г.
8. «Развивающие игры для детей дошкольного возраста» Ю.В. Щербакова, С.Г. Зубанова Москва ООО «Глобус»
9. «Развитие пространственного мышления и речи» изд. ООО «Хатрер-пресс» Москва 2013г.
10. Комплексные занятия М.А. Васильевой, В.В. Гербовой, Т.С. Комаровой ,изд. «Учитель» Волгоград 2010г.
11. Электронные ресурсы: rusrokers.ru ...logicheskie-igry-dlya-doshkolnikov/

7.2. Система средств обучения.

Организационно-педагогические средства:

- дополнительная образовательная общеразвивающая программа, поурочные планы, конспекты открытых занятий, проведенных педагогом в рамках реализации программы и выступлений на конкурсах;
- методические рекомендации для родителей по вопросам воспитания;

Дидактические средства

- иллюстративный материал к темам программы;
- электронные образовательные ресурсы:
 - компьютерные презентации, разработанные педагогом, по темам программы;
 - банк учебных фильмов;

7.3. Системы средств контроля результативности обучения по программе

- диагностические и контрольные материалы (диагностические и информационные карты, анкеты для детей и родителей, задания по темам программы, и т.д.),
- нормативные материалы по осуществлению групповых и массовых форм работы с учащимися (Положения о конкурсах, смотрах, фестивалях, и т.п.)

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение 1

Критерии оценки усвоения программы

№	Критерии	Содержание
1	Умение детей сравнивать, классифицировать, обобщать, систематизировать	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.
2	Умение детей запоминать, воспроизводить усвоенный материал, доказывать, рассуждать.	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 в группе
3	Проявляет познавательный интерес к решению головоломок различной направленности	Ребенок проявляет познавательный интерес к решению головоломок различной направленности
4	Работа с рисунками-схемами	Ребенок ориентируется в тетради в клетку, может работать с рисунками-схемами
5	Графический диктант	Ребенок способен к логическим действиям при написании графического диктанта.

Мониторинг по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе « Логические игры для дошкольников».

Группа № 5 (с 6 до 7 лет)												
Дата проведения мониторинга « _____ » _____ г. « _____ » _____ г.												
№	И.Ф. ребенка	Уровень развития качеств										
		Умение детей сравнивать, классифицировать, обобщать, систематизировать		Умение детей запоминать, воспроизводить усвоенный материал, доказывать, рассуждать.		Проявляет познавательный интерес к решению головоломок различной направленности»		Работа с рисунками- схемами		Графический диктант		Итоговый результат
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												

19												
20												
21												
22												
23												
24												
25												

Оценка уровня развития

1 балл – ниже среднего уровня (большинство компонентов недостаточно развиты);

2 балла - средний уровень (соответствует возрасту);

3 балла – выше среднего уровня;

Воспитатель: Коваленко Р.А.

Результаты освоения воспитанниками группы по дополнительной программе « Логические игры для дошкольников».

Группа № 5 (с 6 до 7 лет), %, 2021-22 уч. год

№ п/п	Критерии качества	Начало года								Конец года							
		высокий		средний		низкий		Положительный показатель		высокий		средний		низкий		Положительный результат	
		чел	%	чел	%	чел	%	чел	%	чел	%	чел	%	чел	%	чел	%
1	Умение детей сравнивать, классифицировать, обобщать, систематизировать.																
2	Умение детей запоминать, воспроизводить усвоенный материал, доказывать, рассуждать.																
3	Проявляет познавательный интерес к решению головоломок различной направленности																
4	Работа с рисунками- схемами																
5	Графический диктант																
Среднее значение																	

Приложение 2

ЛОГИКО-МАТЕМАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ

Больше - меньше

Цель. Развивать умение сравнивать объекты окружающего мира по величине, слуха моторную координацию движений.

ХОД ИГРЫ. Педагог называет предметы и объекты: слон, футбольный мяч, велосипед, теннисный мяч, дерево, кегля, и др. Если названный предмет больше предыдущего, то дети встают на носки, руки вверх. Если названный предмет меньше предыдущего – приседают. Выигрывает тот, кто ни разу не ошибся.

ВАРИАНТ. Таким же образом закрепляются знания о понятиях выше – ниже, шире – уже, толще – тоньше, длиннее – короче и др.

ПОКАЖИ ПО-РАЗНОМУ

ЦЕЛЬ. Учить операции сравнения, совершенствовать координационные способности.

ХОД ИГРЫ. Дети идут обычным шагом. По сигналу выполняют соответствующие движения.

Сигналы: «Высокие ворота» (обычная ходьба), «Низкие ворота» (ходьба в полуприседе), «Тяжёлые сумки» (руки вниз, напряжены, кулаки сжаты); «Лёгкая сумка» (ходьба, размахивая руками); «Едем на лыжах», «Бежим марафон», «Догоняем убегающего»; «Играем в «Классики» и т. п.

КТО ЗНАЕТ, ПУСТЬ ДАЛЬШЕ СЧИТАЕТ

ЦЕЛЬ. Закреплять умение порядкового счёта в пределах 10, развивать координацию движений, слуховое внимание

МАТЕРИАЛ: мяч

ХОД ИГРЫ. Дети стоят по кругу. Ведущий – в центре круга с мячом. В соответствии с командами ведущего игроки считают по порядку до 10.

Усложнение: ведущий берёт мяч раньше, чем игрок досчитает до 10, бросает его следующему со словами «Считай дальше»

ВАРИАНТ. Ведущий бросает мяч и говорит «До пяти». Ребёнок называет числа до 5. Если даётся команда «После пяти», дети называют числа после пяти.

ТИХАЯ ОХОТА

ЦЕЛЬ. Развивать умение решать математические примеры, совершенствовать координационные и скоростные способности.

МАТЕРИАЛ: муляжи или картинки с изображением ягод и грибов с примерами и корзинки с цифрами

Мальчики

ЦЕЛЬ. Закрепить счет и порядковые числительные. Развивать представления: «высокий», «низкий», «толстый», «худой», «самый толстый», «самый худой», «слева», «справа», «левее», «правее», «между». Научить ребенка рассуждать.

Правила игры. Игра делится на две части. Вначале дети должны узнать, как зовут мальчиков, а затем ответить на вопросы.

КОГО КАК ЗОВУТ?

В одном городе жили-были неразлучные друзья: Коля, Толя, Миша, Гриша, Тиша и Сева. Посмотри внимательно на картинку, возьми указку и покажи, кого как зовут, если: Сева —самый высокий; Миша, Гриша и Тиша одного роста, но Тиша — самый толстый из них, а Гриша — самый худой; Коля — самый низкий мальчик. Ты сам можешь узнать, кого зовут Толей. Теперь покажи по порядку мальчиков: Коля, Толя, Миша, Тиша, Гриша, Сева. А теперь покажи мальчиков в таком порядке: Сева, Тиша, Миша, Гриша, Толя, Коля. Сколько всего мальчиков?

КТО ГДЕ СТОИТ?

Теперь ты знаешь, как зовут мальчиков, и можешь ответить на вопросы: кто стоит левее Севы? Кто — правее Толи? Кто стоит правее Тиши? Кто — левее Коли? Кто стоит между Колей и Гришей? Кто стоит между Тишей и Толей? Кто стоит между Севой и Мишей? Кто стоит между Толей и Колей? Как зовут первого слева мальчика? Третьего? Пятого? Шестого? Если Сева уйдет домой, сколько останется мальчиков? Если Коля и Толя уйдут домой, сколько останется мальчиков? Если к этим мальчикам подойдет их друг Петя, сколько будет мальчиков тогда?

«Разговор по телефону»

Цель. Развитие пространственных представлений.

Игровой материал. Палочка (указка).

Правила игры. Вооружившись палочкой и проведя ею по проводам, нужно узнать, кто кому звонит по телефону: кому звонит кот Леопольд, крокодил Гена, колобок, волк.

Игру можно начать с рассказа: «В одном городе на одной площадке стояли два больших дома. В одном доме жили кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк. В другом доме жили лиса, заяц, Чебурашка и мышка-норушка. Однажды вечером кот Леопольд, крокодил Гена, колобок и волк решили позвонить своим соседям. Угадайте, кто кому звонил».

Дидактическая игра

«Конструктор»

Цель. Формирование умения разложить сложную фигуру на такие, которые у нас имеются. Тренировка в счете до десяти.

Игровой материал. Разноцветные фигуры.

Правила игры. Взять из набора треугольники, квадраты, прямоугольники, круги и другие необходимые фигуры и наложить на контуры фигур, изображенных на странице. После построения каждого предмета сосчитать, сколько потребовалось фигур каждого вида.

Игру можно начать, обратившись к детям с такими стихами:

Взял треугольник и квадрат,

Из них построил домик.

И этому я очень рад:

Теперь живет там гномик.

Квадрат, прямоугольник, круг,
Еще прямоугольник и два круга...
И будет очень рад мой друг:
Машину ведь построил я для друга.
Я взял три треугольника
И палочку-иголочку.
Их положил легонько я
И получил вдруг елочку.
Вначале выбери два круга-колеса,
А между ними помести-ка треугольник.
Из палок сделай руль.
И что за чудеса — Велосипед стоит.
Теперь катайся, школьник!

«Муравьи»

Цель. Научить детей различать цвета и размеры. Формирование представлений о символическом изображении вещей.

Игровой материал. Фигуры красные и зеленые, большие и маленькие квадраты и треугольники.

Правила игры. Нужно взять большие и маленькие зеленые квадратики и красные треугольники и поместить их около муравьев, сказав, что большой зеленый квадрат — большой черный муравей, большой красный треугольник — большой красный муравей, маленький зеленый квадрат — маленький черный муравей, маленький красный треугольник — маленький красный муравей. Следует добиваться, чтобы ребенок это понял. Показывая названные фигуры, он должен назвать соответствующих муравьев.

Игру можно начать с рассказа: «В одном лесу жили-были красные и черные, большие и маленькие муравьи. Черные муравьи могли ходить только по черным дорожкам, а красные — только по красным. Большие муравьи ходили только через большие ворота, а маленькие — только через маленькие. И вот встретились муравьишки у дерева, откуда начинались все дорожки. Угадай, где живет каждый муравей, и покажи ему дорогу».

«Сравни и заполни»

Цель. Умение осуществить зрительно-мысленный анализ способа расположения фигур; закрепление представлений о геометрических фигурах.

Игровой материал. Набор геометрических фигур.

Правила игры. Играют двое. Каждый из игроков должен внимательно рассмотреть свою табличку с изображением геометрических фигур, найти закономерность в их расположении, а затем заполнить пустые клеточки со знаками вопроса, положив в них нужную фигуру. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием.

Игру можно повторить, расположив по другому фигуры и знаки вопроса.

Дидактическая игра

«Заполни пустые клетки»

Цель. Закрепление представлений о геометрических фигурах, умений сопоставлять и сравнивать две группы фигур, находить отличительные признаки.

Игровой материал. Геометрические фигуры (круги, квадраты, треугольники) трех цветов.

Правила игры. Играют двое. Каждый игрок должен изучить расположение фигур в таблице, обращая внимание не только на их форму, но и на цвет (усложнение по сравнению с игрой 7), найти закономерность в их расположении и заполнить пустые клеточки со знаками вопроса. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием. Затем игроки могут поменяться табличками. Можно повторить игру, по-иному расположив в таблице фигуры и знаки вопроса.

Дидактическая игра

«Где какие фигуры лежат»

Цель. Ознакомление с классификацией фигур по двум свойствам (цвету и форме).

Игровой материал. Набор фигур.

Правила игры. Играют двое. У каждого набор фигур. Делают ходы поочередно. Каждый ход состоит в том, что кладется одна фигура в соответствующую клеточку таблицы. Можно еще выяснить, сколько рядов (строк) и сколько столбцов имеет эта таблица (три строки и четыре столбца), какие фигуры расположились в верхнем ряду, среднем, нижнем; в левом столбце, во втором справа, в правом столбце.

За каждую ошибку в расположении фигур или ответах на вопросы зачисляется штрафное очко. Выигрывает тот, кто набрал их меньше.

Дидактическая игра

«Правила движения»

Цель. Формирование представлений об условных разрешающих и запрещающих знаках, использовании правил, о рассуждениях методом исключения, направлениях «прямо», «налево», «направо».

Игровой материал. Комплект фигур четырех форм (круг, квадрат, прямоугольник, треугольник) и трех цветов (красный, желтый, зеленый).

Правила игры. На рисунке цветной таблицы 10 приведены два варианта игры.

Вариант 1. Сначала все фигуры движутся к своим домикам по одной дороге. Но вот на пути первый перекресток. Дорога раздваивается. Прямо могут идти только прямоугольники, так как в начале дороги стоит разрешающий знак (прямоугольник). Вправо прямоугольники идти не могут, так как в начале этой дороги стоит запрещающий знак (перечеркнутый прямоугольник). Значит, методом исключения прямоугольника заключаем, что вправо могут идти все остальные фигуры (круги, квадраты, треугольники). Дальше дорога опять раздваивается. Какие фигуры могут идти направо? Какие налево? А на последнем перекрестке какие фигуры могут идти прямо, какие направо?

После такой подготовки начинается движение фигур к своим домикам. После окончания движения фигур нужно указать, в каком из четырех домиков какая фигура живет, т.е. найти хозяйку каждого домика (А — прямоугольники, Б — круги, В — квадраты, Г — треугольники).

Вариант 2. Во втором варианте игры, проводимой по таким же правилам, учитываются лишь цвета фигур (красная, желтая, зеленая) и не учитывается их форма.

По окончании игры здесь также указывается хозяйка каждого домика (Д — красная, Е — зеленая, Ж — желтая).

Пример рассуждения методом исключения.

ЕСЛИ К домику Ж запрещено проходить красным и зеленым фигурам, то к нему проходят только желтые. Значит, в домике Ж живут желтые фигуры.

Каждая ошибка при прохождении фигур к их домикам наказывается штрафным очком. Поочередно проводя фигуры к их домикам, тот из игроков считается победителем, который набрал меньшее число штрафных очков.

Дидактическая игра

«Третий лишний»

Цель. Научить детей объединять предметы во множества по определенному свойству. Продолжение работы по закреплению символики. Развитие памяти.

Правила игры. На странице изображены дикие животные, домашние животные, дикие птицы, домашние птицы.

Игра допускает множество вариантов. Возьмите, например, большой зеленый квадрат (он обозначает слона), большой красный треугольник (он обозначает орла) и маленький красный круг (он обозначает корову). Поместите выбранные фигуры в нужные места: диких зверей можно помещать только к диким зверям, домашних животных — к домашним, диких птиц — к диким, домашних — к домашним. Куда попадет зеленый квадрат? Красный треугольник? Маленький красный круг?

Затем можно взять другую партию животных (тигра, лису, чайку, собаку, индюка и т. д.), обозначить их фигурами из набора и найти им нужное место на странице.

Игра постепенно усложняется: вначале дополняют рисунки одним животным или одной птицей, затем двумя, тремя и самое большее — четырьмя. Трудность решения возрастает в связи с необходимостью запомнить, что представляют фигуры.

Дидактическая игра

«Рассеянный художник»

Цель. Развитие наблюдательности и счет до шести.

Игровой материал. Цифры 1, 2, 3, 4, 5, 6.

Правила игры. Нужно взять из набора необходимые цифры и исправить ошибки рассеянного художника. Затем надо сосчитать до шести, указывая соответствующее количество предметов. На картинке отсутствует пять предметов. Следует спросить: какое количество птиц нельзя показать на картинке? (6)

Начать игру можно так:

«На улице Бассейной

Один художник жил

И иногда рассеянный

Неделями он был.

Однажды, нарисовав птиц, он поставил на картинках по рассеянности не те цифры. Возьми из набора нужные цифры и исправь ошибки рассеянного художника. Теперь сосчитай до шести. Какое число птиц пропущено на картинке?».

Далее можно задать такие вопросы: сколько синиц должно прилететь, чтобы их стало пять? Сколько дятлов должно прилететь, чтобы их стало пять? Сколько орлов должно прилететь, чтобы их стало пять?

Дидактическая игра

«Сколько? Какой?»

Цель. Счет в пределах десяти. Знакомство с порядковыми числительными. Знакомство с понятиями «первый», «последний», «сложение» и «вычитание».

Игровой материал. Цифры.

Правила игры. Сосчитать количество предметов в каждом множестве. Исправить ошибки, поставив нужную цифру из набора. Использовать порядковые числительные: первый, второй,... десятый. Закрепить порядковые числительные, называя предметы (например, репка — первая, дед — второй, бабка — третья и т. д.).

Решить простейшие задачи.

1. Во дворе гуляли курица и три цыпленка. Один цыпленок заблудился. Сколько осталось цыплят? А если два цыпленка побегут пить воду, то сколько цыплят останется около курицы?

2. Сколько утят около утки? Сколько останется утят, если один будет плавать в корыте? Сколько останется утят, если два утенка убегут клевать листочки?

3. Сколько гусят на картинке? Сколько останется гусят, если один гусенок спрячется? Сколько останется гусят, если два гусенка убегут клевать траву?

4. Вытаскивают репку дед, баба, внучка, Жучка, кошка и мышка. Сколько их всего? Если кошка побежит за мышкой, а Жучка — за кошкой, то кто будет тянуть репку? Сколько их?

Дед — первый. Мышка — последняя. Если уйдет дед и убежит мышка, то сколько останется? Кто будет первый? Кто — последний? Если кошка побежит за мышкой, то сколько останется? Кто будет первый? Кто — последний?

Можно составить и другие задачи.

Дидактическая игра

«Почини одеяло»

Цель. Знакомство с геометрическими фигурами. Составление геометрических фигур из данных.

Игровой материал. Фигуры.

Правила игры. С помощью фигур закрыть белые «отверстия». Игру можно построить в виде рассказа.

Жил-был Буратино, у которого на кровати лежало красивое красное одеяло. Однажды Буратино ушел в театр Карабаса-Барабаса, а крыса Шушара в это время прогрызла в одеяле дыры. Сосчитай, сколько дыр стало в одеяле. Теперь возьми свои фигуры и помоги Буратино починить одеяло.

Дидактическая игра

«Рассеянный художник»

Цель. Развитие наблюдательности и счет до десяти.

Игровой материал. Цифры.

Правила игры. Исправить ошибки художника, поместив у диска правильные цифры из набора.
Дидактическая игра

«Магазин»

Цель. Развитие внимания и наблюдательности; научить различать аналогичные предметы по величине; знакомство с понятиями «верхний», «нижний», «средний», «большой», «маленький», «сколько».

Правила игры. Игра делится на три этапа.

1. Магазин. У овечки был магазин. Посмотри на полки магазина и ответь на вопросы: сколько полок в магазине? Что находится на нижней (средней, верхней) полке? Сколько в магазине чашек (больших, маленьких)? На какой полке стоят чашки? Сколько в магазине матрешек (больших, маленьких)? На какой полке они стоят? Сколько в магазине мячей (больших, маленьких?) На какой полке они стоят? Что стоит: слева от пирамиды, справа от пирамиды, слева от кувшина, справа от кувшина; слева от стакана, справа от стакана? Что стоит между маленькими и большими мячами?

Каждый день утром овечка выставляла в магазине одни и те же товары.

2. Что купил серый волк? Однажды под Новый год в магазин явился серый волк и купил своим волчатам подарки. Посмотри внимательно и угадай, что купил волк.

3. Что купил заяц? На следующий день после волка в магазин пришел заяц и купил новогодние подарки для зайчат. Что купил заяц?

Дидактическая игра

«Светофор»

Цель. Ознакомление с правилами перехода (проезда) перекрестка, регулируемого светофором.

Игровой материал. Красные, желтые и зеленые круги, машины, фигурки детей.

Правила игры. Игра состоит из нескольких этапов.

1. Один из играющих устанавливает определенные цвета светофоров (наложением красных, желтых или зеленых кругов), машины и фигурки детей, идущие в разных направлениях.

2. Второй проводит через перекресток машины (по проезжей части) или фигурки детей (по пешеходным дорожкам) в соответствии с правилами дорожного движения.

3. Затем игроки меняются ролями. Рассматриваются различные ситуации, определяемые цветами светофоров и положением машин и пешеходов.

Тот из игроков, который безошибочно решает все возникшие в процессе игры задачи или допускает меньше ошибок (набирает меньшее число штрафных очков), считается победителем.

Дидактическая игра

«Где чей дом?»

Цель. Развитие наблюдательности. Закрепление представлений «выше — ниже», «больше — меньше», «длиннее — короче», «легче — тяжелее».

Игровой материал. Фигуры.

Правила игры. Посмотри внимательно на рисунок цветной таблицы 18. На нем изображены зоопарк, море и лес. В зоопарке живут слон и медведь, в море плавает рыба, в лесу на дереве сидит белочка. Зоопарк, море и лес назовем «домами».

Возьми из набора: зеленый и желтый круги, желтый треугольник, красный квадрат, зеленый и красный прямоугольники и поставь их около животных там, где они нарисованы (цв. табл. 19).

Вернись к рисунку цветной таблицы 18 и помести каждое животное туда, где оно может жить. Например, лису можно поместить и в зоопарк, и в лес.

Когда животные будут размещены, то сосчитай, сколько животных помещается в каждом «доме».

Ответь на вопросы, кто выше: жираф или медведь; слон или лиса; медведь или еж? Кто длиннее: лев или лиса; медведь или еж; слон или медведь? Кто тяжелее: слон или пингвин; жираф или лиса; медведь или белочка? Кто легче: слон или жираф; жираф или пингвин; еж или медведь?

