

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

Пояснительная записка

Направленность дополнительной образовательной программы

Программа дополнительного образования «Маленький Вундеркинд» является программой социально-педагогической направленности. Предлагаемая программа для детей среднего и старшего дошкольного возраста направлена на развитие познавательных процессов детей посредством развивающих игр (модуль 1) и исследовательской деятельности (модуль 2).

МОДУЛЬ 1: РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ПРОЦЕССОВ ДЕТЕЙ

Новизна и актуальность

Целью развития дошкольников является всестороннее гармоничное развитие личности. Игра – ведущий вид деятельности, в которой ребенок учится, развивается и растет.

Развивающие игры являются одним из средств умственного развития ребенка. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении.

Принципы, заложенные в основу этих игр – интерес, познание, экспериментирование. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата. Постоянное и постепенное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулируют развитие умственных способностей ребенка. Остается лишь использовать эту естественную потребность для постепенного вовлечения детей в более сложные формы игровой активности.

Данная программа предусматривает использование развивающих игр доступных для детей дошкольного возраста: цветные палочки Кюизенера, логические блоки Дьенеша, игровой набор кубиков «Сложи узор» Никитина, головоломки «Квадрат Воскобовича», «Танграм».

Эти развивающие игры позволяют детям овладеть предметными действиями, способствуют развитию воображения, творческих способностей, способностей к моделированию и конструированию, развивают наглядно-действенное мышление, формируя переход к наглядно-образному и логическому мышлению, координацию движений, речь ребенка. В речи дети начинают использовать более сложные грамматические структуры предложений на основе сравнения, отрицания и группировки однородных предметов. Развивающие игры способствуют развитию внимания, памяти,

воспитывают самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели.

Педагогическая целесообразность внедрения данной программы заключается, прежде всего, в идее использования развивающих игр уже на первом этапе дошкольного возраста как эффективного средства умственного, речевого и психического развития ребенка. Раннее использование развивающих игр в обучении позволяет сформировать предпосылки для дальнейшего умственного развития детей, благотворно влияет на развитие личности ребенка.

Цель программы

Развитие познавательных и творческих способностей для детей среднего и старшего дошкольного возраста посредством развивающих игр.

Задачи:

1. Развивать умение детей сравнивать предметы, находить в них сходство и различие, систематизировать и группировать их по разным основаниям (цвету, форме, величине, толщине), выстраивать 5—7 предметов в ряды в возрастающем или убывающем порядке с небольшой разницей в размере; формировать обобщенный способ обследования предметов.
2. Развивать умение различать пространственные характеристики объектов — протяженности (высоты, ширины); месторасположения частей и деталей (сверху, снизу, над, под и др.); умение анализировать объекты в следующей последовательности: объект в целом — части и их расположение — детали — вновь объект в целом, что создает целостно-расчлененное представление об объектах.
3. Развивать познавательные процессы восприятия, памяти, внимания, воображения, мелкую моторику, речь.
4. Совершенствовать умение следовать устным инструкциям, умение работать со схемой.
5. Воспитывать интерес к интеллектуальным играм и экспериментам, стремление доводить начатое дело до конца.
6. Воспитывать усидчивость, самостоятельность.

Отличительные особенности программы

Занятия по программе «Маленький Вундеркинд» (модуль 1) построены в игровой форме с интересным содержанием, творческими, проблемно-поисковыми задачами.

Сначала дети знакомятся с новыми для них развивающими играми, рассматривают, ощупывают, выполняют простейшие задания. Постепенно создают сюжеты, картины из палочек, блоков и кубиков, составляют рассказы по картинкам, «оживляют» героев. Учатся классифицировать логические блоки одновременно по двум и трем признакам, знакомятся с символическим

обозначением свойств фигур, «расшифровывают» изображения. Содержание занятий закрепляется дидактическими играми.

На занятиях активно используются альбомы, изданные для игр с палочками Кьюзинера, блоками Дьенеша и кубиками «Сложи узор».

Возраст детей, участвующих в реализации программы

Программа рассчитана на детей в возрасте от 4 лет.

Для начала усвоения программного материала к воспитанникам не предъявляется определенных требований. Важно лишь соответствие общего развития дошкольников своему возрастному периоду.

Сроки реализации программы

Дополнительная образовательная программа социально-педагогической направленности «Маленький Вундеркинд» рассчитана на один учебный год.

Модуль 1 на развитие познавательных процессов детей рассчитан:
для средней группы – 17 занятий, 1 раз в неделю.
для старшей группы – 17 занятий, 1 раз в неделю.

Формы занятий

Занятия проводятся в игровой форме. Дети не ограничены в возможностях выразить в играх свои мысли, чувства, настроение. Использование игровых методов приемов, сюжетов, сказочных персонажей, схем вызывает постоянный интерес к развивающим играм. Занятия не носят форму «изучения и обучения», а превращаются в творческий процесс педагога и детей. Игровые приемы обеспечивают динамичность процесса обучения, максимально удовлетворяют потребности ребенка в самостоятельности – речевой и поведенческой. Основной упор сделан на применении дидактических игр и игровых упражнений, которые могут проводиться в комплексе и самостоятельно, в зависимости от уровня развития и подготовленности ребенка к восприятию.

Ожидаемые результаты

По итогам реализации программы будут:

Средняя группа

- Уметь выделять в объектах цвет, форму, величину, толщину; классифицировать геометрические фигуры по заданным признакам.
- Различать цвета палочек.
- Уметь находить и накладывать нужную фигуру, палочку, грань кубика на изображение в натуральную величину.
- Придумывать небольшие рассказы, «оживлять» изображение.
- Знать обозначение свойств фигур-блоков, уметь работать со схемами.

- «Расшифровывать» изображения, находить нужную фигуру по обозначению ее свойств.

Старшая группа

- Сравнивать предметы, находить в них сходство и различие, систематизировать и группировать их по цвету, форме, величине, толщине.
- Выстраивать ряды (лесенки) из палочек, находить недостающую палочку.
- Уметь находить и накладывать нужную фигуру, палочку, грань кубика на более сложные изображения в натуральную величину.
- Выкладывать узоры из кубиков по уменьшенным изображениям.
- «Оживлять» изображение, составляя рассказы, придумывая небылицы.
- Выкладывать изображения по памяти.
- Уметь работать со схемами.
- «Расшифровывать» изображение, находить нужную фигуру по обозначению ее свойств.

Полученные результаты дети демонстрируют на открытом занятии с приглашением родителей.

2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

Содержание программы «Маленький вундеркинд»

МОДУЛЬ 1: РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ПРОЦЕССОВ ДЕТЕЙ

Блок «Знакомство с развивающими играми» - 3 ч.

средняя группа

Знакомство с блоками Дьенеша: рассматривание фигур, определение их цвета, сходств и различий между ними. Задания: «Найди фигуру по цвету (форме)», «Найди синие фигуры (круглые, красные и т.д.)», «Назови фигуру». Раскладка простейших изображений из альбома «Маленькие логики», используя логические блоки Дьенеша. – 1 ч.

Знакомство с цветными палочками Кьюзинера. Задания: «Сортировка по цветам, размерам», «Сложить узор/ изображение, используя чередование по размерам, цветам». – 1 ч.

Знакомство с кубиками из набора «Сложи узор».

Определение цветов каждой грани кубиков. Построение простейших изображений по схеме. – 1ч.

Блок «Маленькие логики» - 3 ч.

средняя группа

Игры с блоками Дьенеша «Дупло белочки», «Мостик через реку», «Ёжик».
Группировка по одному признаку: форма или размер. Группировка по двум признакам: форма и размер. Группировка по трем признакам: форма, размер, цвет. - 1 ч.

Игры с блоками Дьенеша «Машинки», «Толстые и тонкие» . Группировка по одному признаку: толщина. Группировка по двум признакам: толщина и размер. Группировка по трем признакам: толщина, форма, размер.
Группировка по четырем признакам: толщина, форма, размер и цвет. - 2 ч.

Блок «Цветные палочки»

занятия данного блока посвящены играм с палочками Кьюзинера
средняя группа - 4 ч., старшая группа - 6 ч.

«Выкладываем из палочек»

средняя группа

Выкладывание изображений путем наложения на образец. Придумывание собственных построек . – 1 ч.

старшая группа

Выкладывание «Лесенки» (счет от 1 до 10) – 1 ч.

«Выкладываем сюжеты»

средняя группа

Выкладываем сюжет из палочек «Птичий двор», «Аквариум». Составление рассказов по составленным сюжетным картинкам. – 1 ч.

старшая группа

Выкладываем сюжет из палочек «Строительство домов». Сравнение домов по размеру: увеличение и уменьшение – 1 ч.

Выкладываем сюжет из палочек «Рамка для картины», «Дачный поселок». Составление натюрморта «Ваза с цветами», сравнение размеров. Постройка дачного участка с опорой на карточку-образец. Работа в парах: рассказ о своем участке.– 1 ч.

Выкладываем сюжет из палочек «Кукла Маша». Выкладывание куклы палочками по словесной инструкции. Выкладываем сюжет из палочек «Выставка собак». Задание: отгадай загадку и выложи ответ-изображение палочками, рассказать о ней: что любит, что умеет – 1 ч.

«Оживи сказку»

средняя группа

Выкладываем сюжет из палочек «Красная шапочка», «Три медведя». Составление рассказов по составленным сюжетным картинкам. – 2 ч.

старшая группа

Выкладываем сюжет из палочек «Дюймовочка», «Буратино». Составление рассказов по составленным сюжетным картинкам. – 2 ч.

Блок «Чудо-кубики»

на занятиях данного блока используются кубики из набора «Сложи узор».

средняя группа - 4 ч., старшая группа - 6 ч.

1-й уровень. Рисунки – схемы имеют прорисованные границы у каждого кубика, изображение кубиков дается в натуральную величину. Ребенок просто копирует изображение, осваивает различные способы комбинирования цветных граней.

2-й уровень. Изображение в натуральную величину, сплошное, границы между кубиками не прорисованы. Размер рисунка позволяет ребенку составлять изображение методом наложения, но непрорисованные границы превращают рисунок в головоломку.

3-й уровень. Рисунки даны в уменьшенном масштабе, границы прорисованы.

Для детей средней группы (4-5 лет) детям даются задания только 1 и 2 уровня сложности.

Для детей старшей группы (5-7 лет), освоив задания 1 и 2 уровня сложности, дети переходят к 3 уровню сложности - выкладыванию изображений по уменьшенным рисункам-схемам.

Выкладывание изображений с прорисованными границами каждого кубика

средняя группа - 2 ч., старшая группа - 2 ч.

средняя группа

Выкладывание изображений с прорисованными гранями каждого кубика по образцу. Выкладывание самостоятельно придуманных узоров – 2 ч.

старшая группа

Выкладывание изображений прорисованными гранями каждого кубика по образцу. Составление изображений, меняя цвета (красный на синий, белый на желтый или наоборот). – 2 ч.

«Выкладывание сплошных изображений»
средняя группа - 2 ч., старшая группа - 2 ч.

средняя группа

Выкладывание сплошных изображений. Придумывание историй и новых героев. – 2 ч.

старшая группа

Выкладывание сплошных изображений. Придумывание историй и новых героев. – 2ч.

«Выкладывание изображений по уменьшенным схемам»

старшая группа - 2 ч.

Выкладывание изображений по уменьшенным схемам. Задание на развитие памяти: «сфотографируй» рисунок и воспроизведи без него изображения – 2 ч.

Блок «Давайте поиграем»

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

«Играем вместе»

средняя группа

Игры «Цепочка», «Второй ряд», «Раздели фигуры», «Художники», «Магазин» - 1 ч.

старшая группа

Игры «Построй дорожку», «Где, чей гараж?», «Засели домики» - 1 ч.

«Загадки без слов»

средняя группа

Игры «Опиши фигуру», «Загадки» - 1 ч.

старшая группа

Задания с карточками свойств. Игры «Опиши фигуру», «Загадки без слов» - 1 ч.

«Расшифруй картину»

средняя группа

Выкладывание изображений, по обозначениям свойств используемых фигур – 1 ч.

«Лепим нелепицы»

старшая группа

Выполнение заданий из альбома «Лепим нелепицы»: «Воробей», «Косолапый крокодил», «Снежный бегемот» - 2 ч.

Учебно-тематический план

МОДУЛЬ 1: РАЗВИТИЕ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ПРОЦЕССОВ ДЕТЕЙ

Тематический блок	Средняя группа	Старшая группа
	кол-во занятий	кол-во занятий
Знакомство с развивающими играми	3	-
Маленькие логики	3	-
Цветные палочки	4	6
Чудо-кубики	4	6
Давайте поиграем	2	4
Итоговое занятие	1	1
Всего	17	17

Методы и приемы оценивания

Результативность модуля отслеживается в ходе проведения педагогической диагностики, которая предусматривает выявление уровня развития познавательных процессов. Для проведения диагностики используются следующие методики:

Методика «Нелепицы» (Р.С. Немов)

Цель: выявление элементарных образных представлений ребёнка об окружающем мире, логических связях и отношениях, существующих между некоторыми объектами мира; умение рассуждать логически и грамматически правильно выражать свою мысль. Для детей от 4 лет.

Стимульный материал: картина с изображением большого количества нелепостей.

Инструкция: «Посмотри внимательно на эту картинку и скажи, всё ли здесь находится на своём месте и правильно ли нарисовано. Если что – то не так, то укажи на это и объясни, почему это не так; объясни, как должно быть». Обе части инструкции выполняются последовательно. Сначала ребёнок просто называет все нелепицы и указывает их на картинке, а затем объясняет, как

должно быть на самом деле. Время показа картинки и выполнения задания – 3 минуты. За это время ребёнок должен показать и назвать как можно больше нелепиц.

Оценка результатов:

10 баллов – такая оценка ставится ребёнку в том случае, если за отведённое время (3 мин.) он заметил все 8 имеющихся на картинке нелепиц, успел удовлетворительно объяснить, что не так, и, кроме того, сказать, как на самом деле должно быть.

8 – 9 баллов – ребёнок заметил и отметил все имеющиеся нелепицы, но от одной до трёх из них не сумел до конца объяснить или сказать, как на самом деле должно быть.

6 – 7 баллов – ребёнок заметил и отметил все имеющиеся нелепицы, но три – четыре из них не успел до конца объяснить и сказать, как на самом деле должно быть.

4 – 5 баллов – ребёнок заметил все имеющиеся нелепицы, но 5 – 8 из них не успел за отведённое время до конца объяснить и сказать, как на самом деле должно быть.

2 – 3 балла – за отведённое время ребёнок не успел заметить 1 – 4 из 8 имеющихся на картинке нелепиц, а до объяснения дело не дошло.

0 – 1 балл – за отведённое время ребёнок успел обнаружить меньше четырёх из восьми имеющихся нелепиц.

Замечание. 4 и выше балла в этом задании ребёнок может получить только в том случае, если за отведённое время он полностью выполнил первую часть задания, определённую инструкцией, то есть обнаружил все 8 нелепиц, имеющихся на картине, но не успел назвать их или объяснить, как на самом деле должно быть.

Выводы об уровне развития.

10 баллов – очень высокий.

8 – 9 баллов – высокий.

4 – 7 баллов – средний.

2 – 3 баллов – низкий.

0 – 1 баллов – очень низкий.

«Изучение уровня овладения логическими операциями на конкретном материале». (Г.С. Урунтаева)

Подготовка исследования: подготовить 8 геометрических фигур, различающихся по форме, цвету и величине (квадраты и круги, красные и синие, большие и маленькие).

Проведение исследования: эксперимент проводят индивидуально с детьми старше 5 лет. Перед ребёнком в произвольной последовательности раскладывают ряд из 8 геометрических фигур, предлагают посмотреть, какие это фигуры, и сказать, чем они отличаются друг от друга, добиваясь названия всех отличий. В случае необходимости указывают на 2 фигурки, различающиеся по одному из параметров (например, большой и маленький красный квадраты), и спрашивают, чем отличаются друг от друга эти фигурки. После этого подчёркивают, что здесь есть фигурки квадратные и круглые, красные и синие, большие и маленькие. Затем вынимают из ряда любую фигурку и предлагают малышу найти самую непохожую на эту. Если ребёнок колеблется, то инструкцию повторяют, интонационно подчёркивая слова «самую непохожую». После того как ребенок сделал выбор, указанную им фигурку вынимают из ряда, кладут рядом с фигуркой – образцом и спрашивают, почему он думает, что эти фигурки самые непохожие. Если ребёнок ошибся, то все фигурки кладут на свои места и задание повторяется.

Обработка данных. На основе анализа протоколов детей распределяют по трём уровням в овладении логическими операциями.

1. **Высокий уровень.** Ребёнок выбирает фигурку по трём параметрам либо при первом предъявлении, либо при двух последующих предъявлениях подряд и чётко объясняет свой выбор («Потому что квадрат, а это кружок, этот красный, а этот синий, этот большой, а этот маленький»).
2. **Средний уровень.** Ребёнок выполняет задание сам или с незначительной помощью взрослых, но затрудняется объяснить выбор фигурки.
3. **Низкий уровень.** Ребёнок не справляется с заданием.

3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

Организация деятельности по Программе

Образовательный процесс осуществляется на основе Программы дополнительного образования в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования.

Количество и продолжительность занятий устанавливаются в соответствии с санитарно-гигиеническими нормами и требованиями (СанПиН 2.4.1. 3049-13):

Продолжительность дополнительной образовательной деятельности:

- для детей от 4-х до 5-ти лет – не более 20 минут;
- для детей от 5-ти до 6-ти лет – не более 25 минут;
- для детей от 6-ти до 7-ми лет – не более 30 минут.

В середине времени, отведённого на дополнительную образовательную деятельность, проводятся физкультурные минутки. Перерывы между периодами игровой и образовательной деятельностью – не менее 10 минут.

Дополнительная образовательная деятельность с детьми осуществляется во второй половине дня после дневного сна. Занятия проводятся 1 раз в неделю по возрастным группам от 4-х до 5-ти лет, от 5-ти до 6-ти лет, от 6-ти до 7-ми лет. Количество детей в группе от 12 до 15 человек.

Модуль рассчитан на 17 учебных занятий.

Список используемой литературы

1. Математика от трех до шести. Учебно – методическое пособие для воспитателей детских садов / Сост. З.А. Михайлова, Э. Н. Иоффе. – СПб.: Изд-во «Акцидент», 1995.
2. Никитин Б.П. Развивающие игры. - М.: Издание «Занятие», 1994.
3. Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. - СПб «Детство – Пресс», 2000.
4. Новикова В.П., Тихонова Л.И. Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера. Для работы с детьми 3-7 лет. – М.: МОЗАЙКА-СИНТЕЗ, 2011.

Дидактические материалы:

- Финкельштейн Б. Б. Альбом-игра «Дом с колокольчиком» (от 3-х до 5-ти)
- Финкельштейн Б. Б. Комплект игр и упражнений с цветными счётными палочками Кюизенера «На золотом крыльце...»
- Комплект игр с логическими блоками Дьенеша «Давайте вместе поиграем»
- Альбомы «Чудо кубики», «Чудо кубики 2», «Маленькие логики 2», «Лепим нелепицы»
- Наборы блоков Дьенеша, палочек Кюизенера, кубиков Никитина «Сложи узор».

Приложение

Характеристика дидактических пособий, используемых в работе
Эффективное развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста – одна из актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе. Интеллектуальный труд очень нелегок, и, учитывая возрастные особенности детей дошкольного возраста, взрослые должны помнить, что основной метод развития – проблемно-поисковый, а главная форма организации – игра.

В дошкольной педагогике существует множество разнообразных методических материалов, которые обеспечивают интеллектуальное развитие детей. Наиболее эффективными пособиями являются универсальные логические блоки Дьенеша и палочки Кюизенера.

Блоки Дьенеша позволяют уже с младшего дошкольного возраста познакомиться с цветом, формой, величиной, размером и толщиной предметов, развивают у детей умения выявлять свойства в объектах, обобщать, обосновывать свои рассуждения, развивать познавательные процессы, творческие способности.



Игры составлены на основе комплекта геометрических фигур (четырёх форм – круг, треугольник, прямоугольник, квадрат; трех цветов - красный, синий, желтый; двух размеров и двух видов толщины). В соответствии с принципом постепенного наращивания трудностей предусматривается, чтобы дети самостоятельно манипулировали с блоками, выполняли из них различные постройки по образцам и по желанию, а затем уже обобщали и классифицировали по 1-2-3 свойствам. Дети с удовольствием конструируют дома, мебель, корабли и другие виды транспорта по цветным чертежам, развивают творческие способности, фантазируют.



Дидактический материал: **палочки Кюизенера**, разработанный бельгийским математиком Х. Кюизенером, иначе называемый «Цветные числа», «Цветные палочки» хорошо вписывается в систему предматематической подготовки в школу. Используя цветные числа, реализуется один из важнейших принципов дидактики – принцип наглядности. Игры с палочками позволяют ребенку овладеть способами действий, необходимых для возникновения у детей элементарных математических представлений. Важны они для накопления чувственного опыта, развития желания овладеть счетом, измерением, познакомиться с цветом, величиной, длиной. Комплект цветных чисел состоит из 10 палочек различных цветов и размеров, и каждая палочка представлена прямоугольным параллелепипедом с поперечным сечением равным 1 кв. см разного цвета и размера.

Сначала дети знакомятся с палочками, выстраивая по образцу взрослого дорожки, поезда с голубыми вагонами, желтые заборчики и т.п. Дети с удовольствием строят сказочные цветные сюжеты по рисунку и обыгрывают их, составляют рассказы по выложенным сюжетам.

Кубики «Сложи узор»

Игра состоит из 16 одинаковых по размеру кубиков с разноокрашенными гранями.

Самым маленьким детям можно предложить 1-3 узора в течение одной игры. Малышам гораздо легче понять задания в натуральную величину, поэтому им предлагается выполнить задание, приложив кубики на образец. А количество кубиков он должен подобрать самостоятельно.



Далее можно переходить к выкладыванию простейших узоров.

Приложение 2

Описание игр, используемых на занятиях

«Опиши фигуру»

В мешочек из непрозрачной ткани (или ящик ощущений) кладут логические блоки Дьенеша. Детям предлагается по очереди вытащить любую и описать ее, называя форму, цвет и размер.

«Найди фигуру наощупь»

В мешочек из непрозрачной ткани (или ящик ощущений) кладут логические блоки Дьенеша. Дети по очереди опускают руку в мешочек. Задача ребенка достать нужную фигуру.

Варианты игры:

1. Классификация по одному признаку
 - Достань фигуру определенной формы (круглую, квадратную, треугольную, прямоугольную).
 - Достань фигуру определенного размера (большую, маленькую).
2. Классификация по двум признакам:
 - Достань фигуру определенной формы и размера (например, большую круглую, маленькую треугольную и т.д.)
3. С использованием карточек - свойств. Карточки – свойства лежат на столе перед детьми рубашкой вверх. Дети по очереди берут карточку. Задача ребенка достать из мешочка фигуру с обозначенным на карточке свойством.

«Что лишнее?»

Перед ребенком выкладываются три фигуры. Ребенку нужно догадаться, какая из них лишняя и по какому принципу (по цвету, форме, размеру).

«Цепочка»

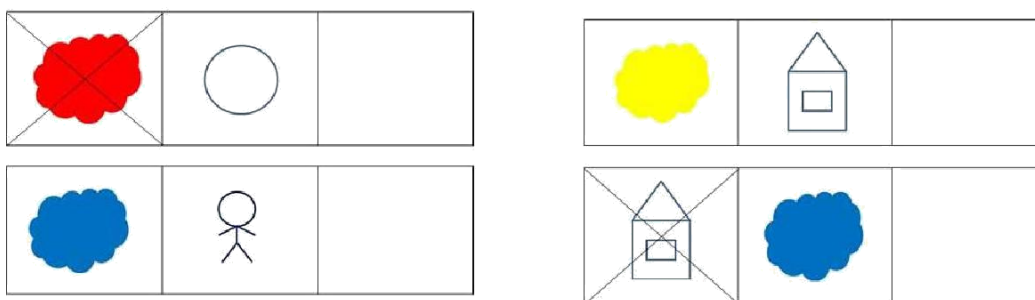
- Продолжи цепочку, чередуя блоки по цвету: красный, желтый, красный, желтый (можно чередовать по форме, размеру и толщине).
- Выкладываем цепочку, чтобы рядом не было фигур одинаковых по форме и цвету (по цвету и размеру; по размеру и форме, по толщине и цвету и т.д.)
- Выкладываем цепочку, чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, но разные по форме и т.д. Или выкладываем цепочку, чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (одинакового размера, но разного цвета).
- Выкладываем цепочку, чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (одинакового размера, но разного цвета).

«Второй ряд»

Выложить в ряд 5-6 любых фигур. Построить под ним второй ряд, но так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы (цвета, размера); такой же формы, но другого цвета (размера); другая по цвету и размеру; не такая по форме, размеру и цвету.

«Загадки»

Для этой игры понадобятся карточки-загадки, на которых нарисованы 2 свойства фигуры. В пустое окошко ребенок должен положить подходящую фигуру.



«Раздели фигуры»

Для игры понадобятся игрушки: мишка, кукла, заяц и др. Предложите детям разделить фигуры между мишкой и зайкой так, чтобы у мишки оказались все красные фигуры. Проверьте, правильно ли дети распределили игрушки. Предложите им ответить на вопросы:

- Какие фигуры оказались у мишки? (Все красные). - А у зайки? (Все не красные).

Попробуйте разделить фигуры по-другому: а) чтобы у мишки оказались все круглые; б) чтобы зайцу достались все большие; в) чтобы зайцу достались все желтые и т.д.

Более сложный вариант этой игры: разделите фигуры так, чтобы у мишки оказались все синие, а у зайки все квадратные.

Проверьте, какие фигуры достались только мишке? (Синие, неквадратные).

Только зайке? (Квадратные, не синие).

Какие фигуры подошли сразу и мишке и зайке? (Синие, квадратные).

А какие фигуры никому не подошли? (Не синие, не квадратные).

Другие варианты заданий: разделите фигуры так, чтобы: у мишки оказались все треугольные, а у зайки-все большие; мишке достались все маленькие, а зайке - все прямоугольные; у мишки оказались некруглые, а у зайки - все желтые.

«Угощение для медвежат»

Материал: 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:

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. Во всех вариантах ребенок выбирает любой блок «печенье» в одну лапу, а во вторую подбирает по правилу, предложенному воспитателем.

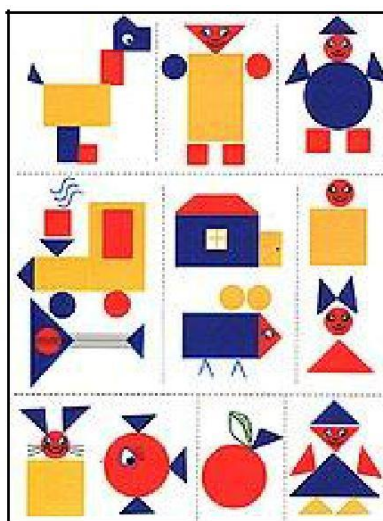
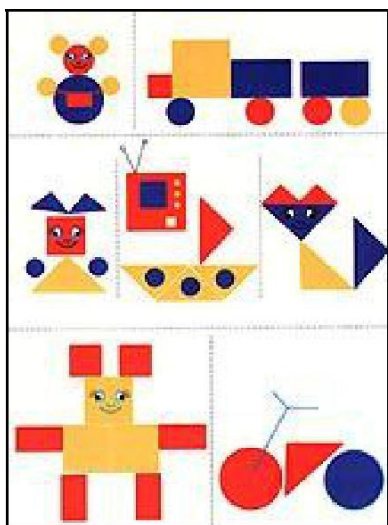
«Художники»

Материал: «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.



«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. Можно усложнить выбор игрушки по двум свойствам (например, большой квадрат, синий квадрат и т. д.)