

Коротенко Евгения Сергеевна
Исаева Татьяна Ивановна

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА № 1
Г. БЕЛГОРОДА**

**РАЗВИТИЕ ОСНОВ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ У
СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ ПОСРЕДСТВОМ
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР И ВИКТОРИН**

Коротенко Евгения Сергеевна, воспитатель
Исаева Татьяна Ивановна, воспитатель
муниципального бюджетного дошкольного
образовательного учреждения детского сада
комбинированного вида №1 г. Белгорода

Белгород 2015

Рецензия
на опыт работы воспитателей муниципального бюджетного дошкольного
образовательного учреждения детского сада
комбинированного вида № 1 г. Белгорода
«Развитие основ логического мышления старших дошкольников посредством
интеллектуальных игр и викторин»
Коротенко Е.С., Исаевой Т.И.

Актуальность представленного на рецензирование опыта обусловлена тем, что социальный заказ общества ориентирует образовательный процесс дошкольного учреждения на развитие творческой детской личности, имеющей не только прочные знания, но способных решать задачи нового века на высоком уровне, при этом реализуя свой творческий потенциал. Для успешного освоения программы школьного обучения ребёнку необходимо будет не только много знать, но и последовательно и доказательно мыслить, догадываться, проявлять умственное напряжение. Интеллектуальная деятельность, основанная на активном поиске способов действий, уже в дошкольном возрасте при соответствующих условиях может стать привычной для детей.

Педагогами обоснована актуальность опыта, раскрыты условия возникновения опыта, выделены ведущая идея, диапазон, теоретическая база и степень новизны опыта, описана технология, дана оценка результативности опыта. Авторы пришли к выводу, что именно интеллектуальные игры опираются на поисковую активность и сообразительность ребенка, а не усвоение каких-либо конкретных знаний и умений.

Проведен анализ научных подходов к изучению исследуемого вопроса. Авторы грамотно определяют научный аппарат исследования. Продуманы и реализованы условия, обеспечивающие наибольшую эффективность опыта.

Новизна данного опыта состоит в обосновании основ развития логического мышления детей старшего дошкольного возраста, благодаря эффективному использованию методов и приемов, системному планированию работы по организации интеллектуальных игр и викторин с учётом индивидуальных особенностей ребенка.

Изучение приложений и материалов из опыта работы позволяет сделать вывод о комплексном подходе к проблеме, поставленные цель и задачи достигаются различными методами и средствами.

В опыте Евгении Сергеевны и Татьяны Ивановны представлены тщательно разработанные каталоги: интеллектуальных игр, развивающих логические навыки; игр и упражнений с логическими блоками Дьенеша; упражнений с палочками Кюизенера.

Оформление опыта соответствует требованиям, его структурные компоненты согласованы, выводы доказательны и логичны. Он может быть использован воспитателями в работе с детьми старшего дошкольного возраста.

Кандидат педагогических наук,
старший преподаватель кафедры
дошкольного и специального

(дефектологического) образования НИУ «БелГУ»,
заведующий МБДОУ д/с № 64 г. Белгорода

 М.М. Мусанова

Содержание

| | |
|--------------------------------|-----------|
| Информация об опыте | 3 |
| Технология опыта | <u>9</u> |
| Результативность опыта | <u>17</u> |
| Библиографический список | <u>22</u> |
| Приложение к опыту | <u>24</u> |

РАЗДЕЛ I

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОПЫТЕ

Условия возникновения и становления опыта

Муниципальное дошкольное образовательное учреждение детский сад комбинированного вида № 1 расположен в городе Белгороде по адресу: улица ул. Преображенская, д. 32.

Дошкольное детство – это период интеллектуального развития всех психических процессов, которые обеспечивают ребенку возможность ознакомления с окружающей действительностью. Ребенок учится воспринимать, думать, говорить, он овладевает многими способами действия с предметами, усваивает определенные правила и начинает управлять собой. Все это предполагает работу памяти. Роль памяти в развитии ребенка огромна. Усвоение знаний об окружающем мире и о самом себе, приобретение умений и навыков, привычек – все это связано с работой памяти. Особенно большие требования к памяти ребенка предъявляет школьное обучение.

При работе с детьми старшего дошкольного возраста авторы обратили внимания, что дети не умеют устанавливать логические связи между предметами и явлениями, не умеют правильно ставить приоритеты, выделять основное и принимать нестандартные решения, точно мыслить и излагать свои мысли. Причина этому – неразвитое логическое мышление.

Для определения уровня развития логического мышления детей проводилось диагностирование на основе диагностических методик С. Немова и Э.Ф. Зямбицвяичене.

Проведенная диагностика по определению уровня развития логического мышления на начальном этапе работы, показала, что 25 обследованных детей высокий уровень развития имели 5 детей, что составляет 18 %, средний уровень – 8 детей, что составляет 31 %, низкий – 12 детей или 51 %. Учитывая полученные данные, перед педагогами встала задача, как научить детей думать, воспринимать, устанавливать логические связи, излагать свои мысли.

Актуальность опыта

Социальный заказ общества ориентирует образовательный процесс дошкольного учреждения на развитие творческой детской личности, имеющей не только прочные знания, но способных решать задачи нового века на высоком уровне, при этом реализуя свой творческий потенциал. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования нацеливает педагога именно на это - на всестороннее развитие ребёнка - дошкольника.

По этой причине, основным приоритетом в образовании на сегодняшний день выступает личностно-ориентированное взаимодействие педагога с детьми, направленное на всестороннее развитие ребёнка, его позитивную социализацию. Современное общество требует от человека оперативности, открытости новому, готовности к самореализации и саморазвитию. Успешнее это будет делать тот, кто умеет искать разные варианты и выбирать наиболее рациональные из них. Поэтому необходимо активизировать творческий потенциал человека с детства.

Для успешного освоения программы школьного обучения ребёнку необходимо не только много знать, но и последовательно и доказательно мыслить, догадываться, проявлять умственное напряжение. Интеллектуальная деятельность, основанная на активном поиске способов действий, уже в дошкольном возрасте при соответствующих условиях может стать привычной для детей.

Известный детский психолог Л.С. Выготский одним из первых сформулировал мысль о том, что интеллектуальное развитие ребенка заключается не столько в количественном запасе знаний, сколько в уровне интеллектуальных процессов, т. е. в качественных особенностях детского мышления. Он утверждал: «Научные понятия не усваиваются и не заучиваются ребенком, не берутся памятью, а возникают и складываются с помощью напряжения всей активности его собственной мысли» [12.23].

Ключом развития математических способностей является организация целенаправленной интеллектуально – познавательной деятельности, и авторы пришли к выводу, что именно интеллектуальные игры опираются на поисковую активность и сообразительность ребенка, а не усвоение каких-либо конкретных знаний и умений.

Нормативно-правовой основой, регламентирующей эту деятельность, является:

- Закон РФ «Об образовании в Российской Федерации»,
- Конвенция о правах ребёнка,
- ФГОС ДО,
- Основная общеобразовательная программа дошкольного образования МБДОУ д/с №1.

Противоречие

Возникает противоречие:

- между потребностью современного общества в создании всесторонне развитой личности и использованием системы развития логического мышления у дошкольников, как одного из важных компонентов, определяющих степень формирования целостной личности;
- между необходимостью развития операций логического мышления у дошкольников и недостаточным количеством и внедрением в повседневную практику программ, технологий, методических приемов,

Коротенко Евгения Сергеевна
Исаева Татьяна Ивановна
способствующих развитию логического мышления у старших дошкольников.

Ведущая педагогическая идея опыта

Ведущая педагогическая идея опыта заключается в создании необходимых условий для развития логического мышления старших дошкольников посредством использования в образовательном процессе интеллектуальных игр и викторин.

Длительность работы над опытом (сентябрь 2012 г. – май 2015г.)

Первый этап: констатирующий. Анализ научной литературы по исследуемому вопросу о возможности использования интеллектуальных игр и викторин – как средство формирования логического мышления.

Второй этап: формирующий

На формирующем этапе было проведено:

1. Отбор и моделирование форм работы с детьми;
2. Преобразование предметно – развивающей среды.

Третий этап: контрольный. Позволяет создать условия для поддержания интереса дошкольников к интеллектуальным играм, формирования логического мышления, памяти, внимания, активизировать опыт дошкольников, закрепить опыт самостоятельной игровой деятельности. На заключительном этапе мониторинг доказал успешность выбранной технологии для решения обозначенной педагогической проблемы.

Диапазон опыта

Диапазоном опыта является единая среда воспитательно-образовательного процесса: педагог – ребенок – родители, направленная на активизацию мыслительной деятельности дошкольников, формированию элементарных основ логического мышления, повышению интереса детей к интеллектуальным играм и викторинам.

Весь представленный материал опыта воспитатели могут использовать в повседневной работе с дошкольниками.

Теоретическая база опыта

Для современного общества исключительно важным является вопрос развития мыслительных способностей подрастающего поколения. Этой проблемой занимались и продолжают заниматься ряд отечественных и зарубежных ученых, которые считают, что мыслить вовсе не трудно и не скучно, а чтобы стать хорошим мыслителем, не обязательно быть гением. Будущее процветание мира неизбежно связано с развитым мышлением.

В современной психологии существуют различные направления исследования становления логических структур мышления. Все они сходятся

в признании того, что основы этой структуры закладываются в дошкольном возрасте. В работах Л.С. Выготского [12.64], С. Л. Рубинштейна [34.228], А. Н. Леонтьева [26.163] М. Монтессори [29.51] обосновывается ведущая роль обучения как основного стимула развития, указывается на то, что противопоставлять развитие психологических структур и обучения неправомерно.

Основы развития мышления ребенка закладываются в раннем детстве. На основе наглядно-действенной формы мышления начинает складываться наглядно-образная форма мышления. Дети становятся способными к первым обобщениям, основанным на опыте их практической предметной деятельности и закрепляющимся в слове. В дошкольном детстве ребенку приходится разрешать все более сложные и разнообразные задачи, требующие выделения и использования связей и отношений между предметами, явлениями, действиями. В различных видах деятельности он не просто использует заученные действия, но постоянно видоизменяет их, получая новые результаты.

Эксперименты таких ученых, как Эльконин Д.Б., Запорожец А.В., Гальперин П.Я., и др. по изучению детских рассуждений, понимания детьми причинно-следственных отношений, образования у них научных понятий позволили определить возраст, начиная с которого возможно и целесообразно успешное формирование у детей первоначальных логических умений. Исследования учёных доказали, что основные логические умения на элементарном уровне формируются у детей, начиная с 5-6-летнего возраста. Получение знаний является обязательным условием развития мышления детей. Усвоение их происходит в результате мышления, представляет собой решение мыслительных задач. Возможность системного усвоения логических знаний и приёмов детьми старшего дошкольного и младшего школьного возраста показана в психологических исследованиях Х.М. Веклеровой, Л.А. Левитова, Л. Ф. Обуховой, Н.Н. Поддъякова [32.13]. Ими была доказана возможность формирования отдельных логических действий (сериации, классификации, умозаключений) у старших дошкольников.

К основным мыслительным операциям учёные относят:

1. **Анализ.** При анализе происходит мысленное разложение целого на части или мысленное выделение из целого его сторон, действий, отношений. Например, чтобы сделать заключение о свойствах какого-либо сложного механизма, необходимо исследовать, из чего он сделан и из чего сделана каждая его деталь, то есть, провести анализ.

2. **Синтез.** Это обратный анализу процесс. При синтезе происходит мысленное объединение частей, свойств, действий в единое целое. Например, исследуя составные элементы сложного механизма, можно представить, как будет работать весь механизм в целом. Синтезу всегда предшествует анализ. В мыслительной деятельности синтез и анализ тесно взаимосвязаны.

3. **Сравнение** – это установление сходства или различия между предметами и явлениями или их отдельными признаками.

4. **Абстракция.** Заключается в выделении каких-либо свойств, признаков изучаемого объекта и представление этих признаков, свойств в виде самостоятельного объекта мышления. Например, абстракцией является понятие цвета, если мы не уточняем предмет, который обладает этим цветом. Говоря «зелёный» мы отделяем это понятие от предметов и мысленно можем приставить понятие «зелёный» к различным объектам, например, зелёное небо, зелёный человек и т.д., то есть, абстрактное понятие превращается в самостоятельный объект. Абстрагирование обычно осуществляется в результате анализа. Именно путём абстрагирования были созданы такие абстрактные понятия как длина, широта, количество, равенство и др.

5. **Конкретизация.** При конкретизации происходит возвращение мысли от общего и абстрактного к конкретному с целью раскрытия содержания. К конкретизации обращаются в том случае, если высказанная мысль оказывается непонятной другим или необходимо показать проявление общего в единичном.

6. **Обобщение** – мысленное объединение предметов и явлений по их общим и существенным признакам.

Изучение теоретических основ умственного развития детей старшего дошкольного возраста позволило выделить положения, являющиеся основными для работы:

Положение Л. С. Выготского о том, что обучение может дать развивающий эффект лишь при условии, что ребёнок усваивает новые знания не пассивно, а активно в процессе практической деятельности; о том, что при обучении, направленном на развитие мыслительной деятельности, ребёнок становится способным самостоятельно добывать и систематизировать знания, т.е. само развиваться [12.48].

Положение П. Гальперина о том, что обучение должно строиться в соответствии с закономерностями поэтапного формирования умственных действий. Когда происходит постепенный переход действия из практического (внешнего) плана в умственный (внутренний) план [13.59].

Положение Ж. Пиаже, П. Гальперина, Л. Венгера о том, что под развитием логического мышления в дошкольном возрасте рассматривается развитие способности к анализу, сравнению, обобщению, классификации, сериации, абстрагированию [13.87].

Положение Д. Эльконина, Л. Венгера, А. Люблинской о том, что в старшем дошкольном возрасте основными формами являются наглядно-действенное и наглядно-образное мышление [17], [9], [27]. В недрах этих форм развиваются мыслительные операции. К концу старшего дошкольного возраста начинается развитие словесно-логического мышления. Дети способны осуществлять умственные операции в практическом плане, а под влиянием обучения - и в умственном.

Положение Д. Эльконина, О. Дьяченко о ведущей роли игровой деятельности в развитии детей дошкольного возраста [17.64].

Коротенко Евгения Сергеевна
Исаева Татьяна Ивановна

Вывод: Психолого-педагогические исследования учёных доказали, что основные логические умения формируются у детей, начиная с 5-6-летнего возраста. Концепция развивающего обучения Д.Б. Эльконина В.В. Давыдова, педагогические эксперименты психологов и педагогов убедительно продемонстрировали огромный потенциал детских способностей и доказали, что основным условием развития мышления детей является их целенаправленное воспитание и обучение посредством игровой деятельности

Новизна опыта

состоит в создании системы использования интеллектуальных игр и викторин, нацеленных на развитие логического мышления детей, познавательных интересов в процессе воспитания и обучения на современном уровне.

РАЗДЕЛ II ТЕХНОЛОГИЯ ОПИСАНИЯ ОПЫТА

Постановка целей и задач педагогической деятельности

Цель опыта: развитие логического мышления старших дошкольников посредством интеллектуальных игр и викторин.

Задачи:

1. Изучить и проанализировать психолого-педагогическую и методическую литературу по проблеме исследования.
2. Выявить влияние интеллектуальных игр и викторин на развитие логического мышления детей старшего дошкольного возраста.
3. Разработать систему использования игр, развивающих логическое мышление детей старшего дошкольного возраста.
4. Провести анализ эффективности проделанной работы.

Работая над проблемой по развитию логического мышления старших дошкольников, авторы пришли к выводу, что наиболее эффективными средствами являются интеллектуальные игры и разминки, логико – поисковые задания, игровые упражнения занимательного характера и викторины.

Во-первых, здесь используется абстрактный материал: натуральные объекты заменяются символами.

Во-вторых, дети при решении логических задач и проблемных ситуаций устанавливают причинно-следственные связи, без которых не придёшь к правильному ответу, правильным выводам.

В-третьих, дошкольники самостоятельно находят закономерности, учатся выводить свойства и законы.

Что же такое интеллектуальная игра?

Интеллектуальная игра - это такая игра, где успех достигается за счет мыслительных способностей человека, ребенка, т. е. его ума. Интеллектуальная игра обладает такой же структурой, как и другие деятельности, т. е. она включает в себя цель, средства, процесс игры и результат.

Цели проведения интеллектуальных игр многообразны: образовательные, развивающие, воспитательные. Во-первых, это закрепление и обогащение знаний детей по той или иной теме. Во-вторых, активизация словаря. В-третьих, развитие логического мышления, памяти, внимания, воображения, фантазии. В-четвертых, воспитание доброжелательности, умения работать в коллективе.

В процессе выполнения заданий дети учатся наблюдать, подмечать сходства и различия, замечать изменения, выявлять причины этих изменений, их характер и на этой основе делать выводы в форме предложения, то есть выдвигать гипотезы.

Они активизируют детей, так как в них заложена смена деятельности: дети слушают, думают, отвечают на вопросы, считают, находят их значения и выявляют результаты, узнают интересные факты, что не только способствует взаимосвязи различных аспектов окружающего мира, но и расширяет кругозор и побуждает к самостоятельному познанию нового.

Необходимо помнить, что мысль невозможна без вопроса. Путь от вопроса до ответа и есть работа мысли. Главное здесь не только самому задавать вопросы, но научить этому детей. Каждый вопрос ребёнка – это возможность научить его рассуждать, сомневаться, задумываться, постараться самому найти выход – ответ.

В методических пособиях достаточно широко прослеживается линия развития мыслительных способностей дошкольников, в них немало упражнений, направленных на развитие системы познавательных действий и операций, однако многолетняя педагогическая практика показала, что необходимы дополнительные задания, требующие применения знаний в новых условиях.

Интеллектуальные игры и викторины по развитию логического мышления позволяют решать все три аспекта цели: познавательный, развивающий и воспитательный.

Познавательный аспект:

- формирование и развитие различных видов памяти, внимания и воображения, умений и навыков;

- формирование общей способности искать и находить новые решения, необычные способы достижения требуемого результата, новые подходы к рассмотрению предлагаемой ситуации.

Развивающий аспект:

- развитие мышления в ходе усвоения таких приемов мыслительной деятельности, как умение анализировать, сравнивать, синтезировать, обобщать, выделять главное, доказывать и опровергать.

- развитие сенсорной сферы, развитие двигательной сферы.

Воспитывающий аспект:

- воспитание системы нравственных межличностных отношений

Основываясь на вышеуказанных теоретических положениях о развитии мышления детей, на первом этапе работы был проведен анализ имеющейся системы работы по данному направлению. Для этой цели было проведено:

1. Анкетирование родителей.
2. Анализ предметно – развивающей среды.
3. Диагностирование детей.

С целью изучения уровня развития логического мышления детей, их познавательной активности, выявления уровня развития операций логического мышления, таких, как анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, была проведена диагностика дошкольников по методикам Р. Немова, Э. Ф.Зямбицвичене (Приложение №1).

Цель второго этапа работы – развитие активности мыслительных процессов, познавательных интересов, творчества с помощью интеллектуальных игр и викторин.

Задачи данного этапа:

1. Разработать систему по формированию операций логического мышления.
2. Преобразовать предметно – развивающую среду, создающей ребенку условия для познавательной активности, самоорганизации и контакта со сверстниками;
3. Подобрать и разработать систему использования игр, развивающих логическое мышление детей старшего дошкольного возраста;
4. Разработать серию конспектов; логических задач, проблемных ситуаций, с использованием интеллектуальных игр.
5. Привлечь родителей по выработке единых подходов к проблеме развития познавательных способностей детей.

На третьем (заключительном этапе) проведенная диагностика доказала успешность выбранной технологии для решения обозначенной педагогической проблемы.

Для систематизации работы по теме был составлен каталог интеллектуальных игр для работы с детьми. (Приложение №7).

В развитии, образовании ребёнка дошкольного возраста важной составляющей является **создание предметно-развивающей среды**, способной активизировать ребёнка и при необходимости отдохнуть. Среда группы была сформирована с учётом принципов гибкого зонирования, доступности, новизны. Создавая условия для развития детей, учитывались возрастные и индивидуальные возможности детей. Вся работа строилась на технологии сотрудничества, на личностно-ориентированной технологии. Основной формой организации работы явились интеллектуальные игры, которые использовались в образовательной деятельности, в режимных моментах, в совместной творческой и самостоятельной деятельности детей. Ведущими методами работы являются методы творческо-поискового характера: решение проблемных ситуаций.

При организации работы с детьми по развитию логического мышления необходимо предъявлять к себе следующие требования:

- собственным примером демонстрировать интерес, увлечённость, настойчивость в деятельности, в том числе – в интеллектуальной;
- проявлять интерес к каждому проявлению ребёнком любознательности;
- создавать спокойный доброжелательный характер деятельности путём неторопливого темпа, голоса, одобрения, похвалы, прикосновения;
- не допускать статичную позу детей более 5 – 7 минут;
- постоянно поддерживать обратную связь с ребёнком, чтобы знать, что не понятно, кому нужна помощь;
- находить повод похвалить каждого ребёнка;

Коротенко Евгения Сергеевна
Исаева Татьяна Ивановна

- не сравнивать детей друг с другом, находить в каждом особенное;
- обеспечить возможность каждому ребёнку работать в свойственном ему темпе;
- давать возможность ребёнку самостоятельно прийти к решению проблемы, не спешить подсказать и указать на ошибки;
- хвалить детей за ошибки и их преодоление;
- предлагать творческие задания, проблемные ситуации.

В группе были оформлены: лабиринты, «Чудо-книга», изготовлены интеллектуальные игры. Для более углубленной и эффективной работы дети играли в шашки и шахматы, были организованы интеллектуальные викторины, в режиме дня старших дошкольников выделялось время и место для игр и состязаний «Состязание Мудрецов».

В нашем детском саду большое внимание уделяется интеллектуальным играм. В каждом возрасте есть свои особенности.

В **первой** младшей группе большое внимание уделяется сенсорному воспитанию и развитию мелкой моторики. Игры, в которые играют дети первой младшей группы: «Рыбак», «Закрой окошки», «Цветы». Также дети собирают пирамидки, разрезные картинки, мозаики. Играют в шнуровки, застёжки.

Дети **младшего** возраста осваивают простейшие связи и зависимость между объектами. Так, они раскладывают (группируют) предметы по признакам цвета, затем эти же предметы по форме, по форме и размеру одновременно и т. д. восприятию и оценке при этом подлежат изменения в количестве получаемых групп, количество предметов в играх. Обобщение и сравнение осуществляется в ходе решения простейших логических задач. Игры «найди такой же», «Отдели столько же», «Найди одинаковые», «Чем отличается», «Найти пропущенный предмет», «Сложи узор», «Что изменилось».

Дети **средней** группы познают свойства объектов: цвет, форму, размер, расположенность в пространстве, знаки и символы их обозначающие, группируют и классифицируют предметы по нескольким свойствам. Дети овладевают умением сравнивать и обобщать группы предметов по двум-трем признакам, находить сходства и отличия. Они выявляют зависимость между предметами по количеству, расположению и другим признакам. Освоение этого довольно сложного, но способствующего развитию мышления содержания осуществляется при решении наглядно представленных логических задач и словесных. Используются игры: «Сложи узор», «Разноцветные игрушки», «Волшебные фигуры», «Найди лишнее».

В **старшем** дошкольном возрасте (старшие и подготовительные группы) основное внимание уделяется развитию у детей умений самостоятельно анализировать разные объекты, сравнивать их, обобщать. Интеллектуальные игры способствуют развитию у детей внимания, памяти, воображения, творческих проявлений, самостоятельности, личностной независимости, ориентироваться в пространстве. В этом возрасте широко используются

Коротенко Евгения Сергеевна
Исаева Татьяна Ивановна

математические игры «Танграмм», «Шашки», «Шахматы», игры путешествия, палочки Кюизенера, блоки Дьенеша.

Два раза в месяц авторы опыта проводят интеллектуальную викторину «Лабиринт знаний», целью которого является развитие логического мышления, как основы интеллектуального развития дошкольников.

Задачи:

— развивать мотивацию к решению познавательных, творческих задач, к разнообразной интеллектуальной деятельности;

— формировать и развивать простейшие логические структуры мышления и математические представления;

— развивать стремление к творческому процессу познания и выполнению строгих действий по алгоритму, самовыражению в активной, интересной, содержательной деятельности;

— развивать коммуникативные способности детей.

Программа интеллектуальной викторины разработана на основе методического пособия «Формирование познавательной активности дошкольника посредством развития логического мышления в математическом образовании» и ориентирована на детей старшего дошкольного возраста 5-7 лет.

Интеллектуальная викторина основана на упражнениях и заданиях, проводимых в игровой форме.

Игры с блоками Дьенеша, направленные на развитие умения детей классифицировать фигуры по двум, трем признакам; а так же на умение составлять фигуры, с использованием знаков-символов. Игры с блоками проводятся неоднократно, правила варьируются. **(Приложение 8)**

Палочки Кюизенера - это универсальный дидактический материал. Основные его особенности – абстрактность, высокая эффективность. Велика их роль в реализации принципа наглядности, представлении сложных абстрактных математических понятий в доступной малышам форме. Работа с палочками позволяет перевести практические, внешние действия во внутренний план. **(Приложение 9)**

На начальном этапе подбирались самые простые игры, цель которых в усвоении свойств, слов «такой же», «не такой» по форме, размеру, толщине.

«Найди все фигуры (блоки) как эта по цвету (размеру, форме)»;

«Найди не такую фигуру как эта по цвету (размеру, форме)»;

«Найди все такие фигуры как эта по цвету и форме (по форме и размеру, размеру и цвету)»;

«Найдите не такие фигуры, как эта по цвету и размеру (по форме и размеру и т.п.)»;

«Найдите такие же, как эта по цвету, но другой формы или такие же по форме, но другого размера и т.п.».

Предлагались детям игры и более сложного варианта: найдите такие же, как предъявляемая фигура по цвету и форме, но другие по размеру и т.п.

А в игре «Цепочка» было предложено от произвольно выбранной фигуры построить как можно более длинную цепочку:

а. чтобы рядом не было фигур одинаковых по форме (цвету, размеру);

б. чтобы рядом не было фигур одинаковых по форме и размеру (цвету и размеру и т.п.);

в. чтобы рядом были фигуры одинакового цвета (формы, размера).

В игре «Второй ряд» детям предлагалось выложить в ряд 5 — 6 любых фигур. Построить под ними второй ряд, но такой, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы (размера, цвета); такой же формы (цвета, размера) и т.п.

В игре «Домино» одновременно могут участвовать не более четырех детей. Фигуры делятся поровну между участниками. При отсутствии фигуры ход пропускается. Выигрывает тот, кто первым выложит все фигуры. Ходить можно по-разному:

✓ Фигурками другого цвета (размера);

✓ Фигурками того же цвета (размера), но другой формы и т.п.

В игре «Раздели фигуры» используются игрушки. Предлагается разделить все фигурки между игрушками. Необходимо, чтобы дети разделили правильно, предлагать ответить на вопросы:

- Какие фигурки оказались у мишки? (все красные)

- А у зайки? (все не красные).

Можно предложить разделить по-другому: чтобы у мишки оказались все крупные, чтобы у зайки оказались все толстые.

После этого усложняются игровые правила:

- Разделите все фигуры так, чтобы у мишки оказались все синие, а у зайки все квадратные.

- У мишки оказались все треугольные, а у зайки все большие.

- У мишки оказались все некруглые, а у зайки все желтые.

Видя, что дети хорошо справляются с данными заданиями можно еще усложнить: «Раздели фигуры»

- Какие фигуры достались Буратино? (круглые, не желтые, маленькие).

- Какие фигуры получил Чебурашка? (желтые, маленькие, не круглые).

- Какие достались сразу и Буратино и Чебурашке? (круглые, желтые, маленькие) и т.п.

- Какие оказались ничьи? (большие, не круглые, не желтые).

В работе с детьми используются опорные карточки-символы, которые помогают быстро сориентироваться при выполнении задания, правильно построить свой ответ и подробно описать результат действий.

«Что лишнее?» — из пяти или четырех предложенных предметов или фигур дети выбирают лишнюю фигуру;

«Найди закономерность» (детям предлагается найти закономерность и продолжить ряд или дорисовать недостающие предметы);

«Засели числа в домик» Для развития у детей умения составлять число из двух меньших чисел использую палочки Кюизенера;

Развитию находчивости, сообразительности, умению рассуждать логически способствуют **ребусы и кроссворды**;

Головоломки «Танграм», «Колумбово яйцо» (из деталей головоломок детям предлагается выложить определенную фигуру);

Игровые проблемные ситуации. Например: «Как Белоснежка гномов считала». В ходе решения этой проблемной ситуации дети пришли к выводу, что количество предметов не зависит от направления счета.

Игры со счетными палочками. Например: переложить две палочки так, чтобы фигура похожая на корову, «смотрела» в другую сторону.

Использую **словесно-логические упражнения**: они развивают у детей мышление, слуховое восприятие, внимание.

Шуточные логические задачи. Например: «Какого цвета волосы у коlobка?», «Три мышки грызли корку сыра. Подкралась кошка и схватила одну мышку. Сколько мышек осталось?», «Что нужно делать, когда видишь зеленого человечка?».

Словесные игры. Например: «Назови лишнее» Света, Марина, Коля, Кристина, Вера. Среда, пятница, август, воскресенье, понедельник; Евгений, Алексей, Евгения, Иван, Николай и др.

«Назови соседей»:

Числа 5, числа 8, понедельника, среды и т.д.

Рассматривание и беседа по картинке. Например: «Что перепутал художник?» — развивает у детей зрительное восприятие, мышление, внимание.

Детям предлагаются задания на печатной основе для самостоятельной работы.

Эффективность интеллектуальной викторины достигается посредством использования **современных образовательных технологий**:

- здоровьесберегающие технологии: учитывается смена динамических поз, используются физкультминутки во время занятия;
- технологии личностно-ориентированного подхода: дети получают задания соответственно своему индивидуальному развитию;
- ИКТ: использование развивающих слайдовых презентаций, получение информации посредством сети интернет.

В режиме дня старших дошкольников выделялось время и место для игр и состязаний «Состязание Мудрецов».

«Состязание Мудрецов» - эффективный проблемно-поисковый метод. Два раза в неделю, во вторую половину дня, любители «поломать голову» собираются вместе с воспитателем и решают самые разные познавательные, логические задачи, проблемные ситуации. Дети получают конверты с задачами от героев в которых заключены проблемные ситуации, такие, как: «Что случится, если куры научатся летать?». Встречаются задачи, которые

можно решить, проведя опыты и эксперименты, такие, как: «Как напиться галке?». Детям предлагаются задания разной степени сложности. Главное, чтобы решение проблемы увлекло их. Способность к синтезу помогает одновременно держать в поле зрения сложные ситуации, находить причинные связи между явлениями, овладеть цепью умозаключений, открывать связи между единичными факторами и общими закономерностями. Критическая направленность ума предостерегает от поспешных обобщений и решений. Важно формировать у ребёнка продуктивное мышление, т.е. способность к созданию новых идей, умение устанавливать связи между фактами и группами фактов, сопоставлять новый факт с ранее известными. Продуктивное мышление дошкольников проявляется пока ограниченно. Но если ребёнок выдвигает идею не новую для взрослых, но новую для коллектива или для самого себя, если он открывает новое что-то для себя, пусть известное для других – это уже показатель продуктивности его мышления. (Приложение № 6)

Один раз в квартал авторы проводят с детьми викторины «Что? Где? Когда», «Умники и умницы», «Всезнайка». Детям предлагаются логические задачи, задачи на сообразительность, смекалку, логические концовки, блиц-турниры, игры - такие приемы активизируют мышление, дети показывают все свои знания, находчивость, умение сравнивать, рассуждать, анализировать. (Приложение №5).

Содержательные викторины *способствуют развитию у детей:*

- интереса к решению познавательных творческих задач, к разнообразной интеллектуальной деятельности;
- образного и логического мышления, умений воспринимать и отображать, сравнивать, обобщать, классифицировать, видоизменять.
- способности к установлению математических связей, закономерностей, порядка следования.
- стремление к творческому процессу познания и выполнения строгих действий по алгоритму, самовыражению в активной, интересной, содержательной деятельности.

Немаловажную роль занимает организация самостоятельной детской деятельности в специально организованной развивающей среде. В свободном использовании у детей занимательные игры, игровые материалы и пособия. Логические задачи подобраны с учетом возраста, последовательности усложнений. (Приложение №7).

Вся работа по развитию у детей логического мышления проходит в тесном **взаимодействии с родителями**, поскольку семья является важнейшей сферой, определяющей развитие личности ребенка в дошкольные годы. Анкетирование лишь подтвердило наше предположение о том, что родителей тоже нужно вооружать системой знаний по этому вопросу. На собраниях родителям были показаны игры, в которые дети играют ежедневно, находясь в группе, сопровождались эти игры задачами, которые родители должны ставить перед собой, проводя ту или иную игру. Все это

Коротенко Евгения Сергеевна
Исаева Татьяна Ивановна

обогащает их впечатления, появляются общие интересы, доставляет радость общения, и развивает познавательные интересы детей. Для родителей были проведены консультации, родительские собрания в различной форме. (Приложение №2).

В уголке для родителей периодически вывешивался материал по освещению этапов развития у детей логического мышления, познавательного интереса, советы в помощь родителям, сопровождающиеся фоторепортажем, иллюстрациями, литературой. В результате совместная работа с родителями помогла расширить познавательные интересы детей; папы и мамы стали активными участниками наших игр, бесед, экскурсий, их интересовали и методы, и приемы, и тематика занятий, и результаты тестирования, и, конечно, успехи детей. У родителей появилось внимание к интересам детей, они стали глубже понимать их, стремились быть другом своему ребенку, а не только старшим наставником, и в этом немаловажную роль играли подобранные нами игры. Это была одна из главных задач, которую мы ставили перед собой, работая с родителями наших воспитанников. (Приложение №4).

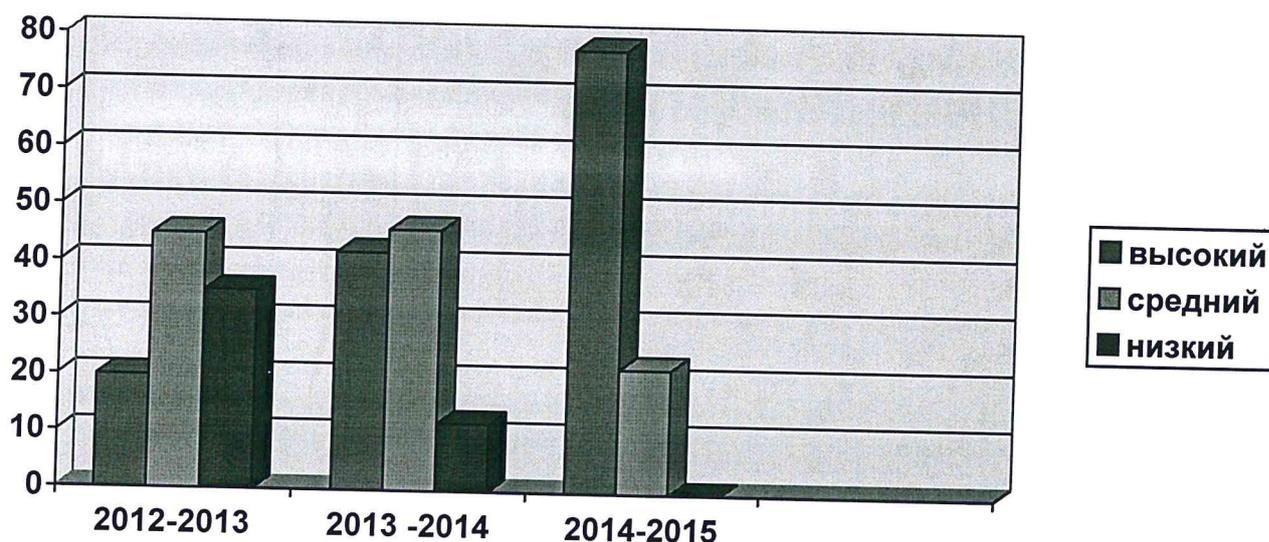
РАЗДЕЛ III

РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ ОПЫТА

Таким образом, благодаря эффективному использованию методов и приемов, системному планированию работы, созданию развивающей среды, учитывая индивидуальные и возрастные особенности своих воспитанников, поддерживая и направляя их интерес, дети стали лучше справляться с предлагаемым материалом, высказывать предположительный ход поиска, анализировать, выделять существенные признаки предмета, думать целенаправленно.

Одним из критериев результативности опыта является оценка уровня развития логического мышления у детей старшего дошкольного возраста, которая проводилась на основе диагностических методик С. Немова и Э.Ф. Зямбицянвичене (Приложение № 1). По итогам проведенных обследований наблюдается повышение уровня развития логического мышления дошкольников, что выражается:

- в повышении познавательного интереса детей, мотивации их к занятиям;
- в формировании умений анализировать, сравнивать, обобщать;
- в совершенствовании навыков самостоятельной работы с занимательным материалом;
- в развитии связной речи дошкольников.



Вывод. Полученные данные подтверждают предположение о том, что организация интеллектуальных игр и викторин с учётом индивидуальных особенностей ребенка является эффективной для развития логического мышления детей старшего дошкольного возраста. И именно поэтому развитие словесно-логического мышления у старших дошкольников является обязательным элементом программы дошкольного учреждения, что помогает

Коротенко Евгения Сергеевна
Исаева Татьяна Ивановна

детям в дальнейшем лучше усваивать школьную программу. Данные об успеваемости выпускников группы свидетельствуют о том, что именно развитие логического мышления у детей является основой для усвоения школьного материала по любым предметам.

Дошкольники, которые научились логически мыслить, обладают следующими качествами:

- умением гибко адаптироваться в меняющихся жизненных ситуациях, самостоятельно приобретая необходимые знания, умело, применяя их на практике для решения разных проблем, чтобы на протяжении всей жизни иметь возможность найти в ней свое место;

- самостоятельно критически мыслить, уметь увидеть возникающие в реальном мире трудности и искать пути рационального их преодоления, используя современные технологии; четко осознавать, где и каким образом приобретаемые ими знания могут быть применены в окружающей действительности; быть способным генерировать новые идеи, творчески мыслить;

- быть коммуникабельными, контактными в различных социальных группах, уметь работать сообща в разных областях, предотвращая конфликтные ситуации или умело, выходя из них;

- самостоятельно трудиться над развитием собственной нравственности, интеллекта, культурного уровня.

Перечисленные выше качества личности дошкольника не формируются сами собой. Необходимо регулярно создавать такие ситуации, попадая в которые воспитанники осознавали бы необходимость воспитания их у себя.

Коротенко Евгения Сергеевна
Исаева Татьяна Ивановна
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Агаева Е.Л. Формирование у старших дошкольников представлений о логических отношениях на основе наглядного пространственного моделирования: Автореф. Дис. канд. психол. наук. - М., 1984 .
2. Альтхауз Д., Дум Э. Цвет-Форма-Количество. Опыт работы по развитию познавательных способностей детей дошкольного возраста - М.: Просвещение, 1984.
3. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. - М.: Просвещение, 1987.
4. Белова Е.С. Одаренность малыша: раскрыть, понять, поддержать.- М.: Московский психолого-социальный ин-т, 1998.
5. Белошистая А. Занятия по математике: развиваем логическое мышление// Дошкольное воспитание. – 2004. - № 9.
6. Блонский П.П. Избранные педагогические и психологические сочинения. - Т.2.-М., 1979 (Память и мышление: 118-341).
7. Бондаренко А.К. «Словесные игры в детском саду». Пособие для воспитателей детского сада. Изд.2-е, испр. и дополн. - М.: Просвещение, 1997.
8. Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр. – М.: МПСИ, ФЛИНТА, 2003.
9. Венгер А.А., Венгер Л.А. Домашняя школа мышления.- М.: Знания, 1994. Возрастная и педагогическая психология/ Под ред. А.В.Петровского – М.: Просвещение, 1979.
10. Волков Б.С., Волкова Н.В. Детская психология: Психическое развитие ребёнка до поступления в школу. – М., 2002.
11. Воспитание дошкольника в семье: Вопросы теории и методики/ Под ред. Т.А.Марковой. - М., 1979.
12. Выготский Л.С. Избранные психологические исследования. Мышление и речь. – М., 1956.
13. Гальперин П.Я., Эльконин Д.Б., Запорожец А.В. К анализу теории Ж.Пиаже о развитии детского мышления. Послесловие к книге Д.Флейвелла «Генетическая психология Ж.Пиаже». - М., 1967.
14. Давайте поиграем: Математические игры для детей 5-6 лет/ Под ред. А.А.Столяра. - М.: Просвещение, 1991.
15. Давыдов В. «Проблемы развивающегося обучения». – М., 1986г.
16. Методика С. Немова и Э.Ф. Зямбицявичене «Определения уровня развития логического мышления у детей старшего дошкольного возраста»
17. Дневник воспитателя: развитие детей дошкольного возраста/ Под ред. О.М. Дьяченко, Т.В. Лаврентьевой – М.: Изд. «Гном и Д», 2000.
18. Ермакова Е.С. Формирование гибкости мышления у дошкольников // Вопросы психологии. - 1999. - № 4. - С.28.
19. Запорожец А.В. Избранные психологические труды, т.1.: Психологическое развитие ребенка. – М.: Педагогика, 1986.

20. Игры и упражнения по развитию умственных способностей детей дошкольного возраста/ Сост. Л.А. Венгер, О.М. Дьяченко. - М.: Просвещение, 1989.
21. Как стать Аристотелем: Практическое руководство по развитию логического мышления детей/ Беляев В.Я. и др.; Отв. ред. А.Ф. Замалеев - СПб.: СПбГУ, 1999. - 319 с.
22. Коноваленко С.В. Как научиться думать быстрее и запоминать лучше. Практикум по развитию познавательной деятельности. - М.: Гном и Д, 2000.
23. Коноваленко С.В. Карточки и дидактические игры для дошкольников. - М.: Гном и Д, 2003.
24. Копытов Н. А. Задачи на развитие логики: Книга для детей, учителей и родителей.- М.: АСТ-ПРЕСС, 1999. - 240с.
25. Копытов, Н. А. Задачи на развитие логики: Книга для детей, учителей и родителей. - М.: АСТ-ПРЕСС, 1999. - 240с.
26. Леонтьев А.Н. Избранные психологические произведения: В 2т.- М., 1983 (Мышление: 79-92).
27. Люблинская А.А. Детская психология. - М.: Просвещение, 1985.
28. Михайлова З.А. «Игровые занимательные задачи для дошкольников»: Книга для воспитателя дет. сада. - 2-е изд., дораб. - М.: Просвещение, 1990.
29. Монтессори М. Метод научной педагогики, применяемый к детскому воспитанию в Домах ребенка.- М: Тип. Госснаба, 1993.-168с.
30. Осипова Е.А. «Игры для интенсивного интеллектуального развития детей от 3-х лет»: Книга для родителей и воспитателей. - М.: АРКТИ, 2004.
31. Пиаже Ж. Избранные психологические труды. - М.: Межд. пед. академия, 1994.
32. Поддьяков Н.Н. Мышление дошкольника. - М.: Педагогика, 1997. «Подготовка детей к школе в семье», под. Ред. Марковой Т.А., Сохина Ф.А. - М.: Педагогика, 1976.- 192 с.
33. Развитие познавательных способностей в процессе дошкольного воспитания/ Под ред. Л.А. Венгера - М.: Педагогика, 1986.
34. Сухомлинский В.А. Сердце отдаю детям. - Мн.: Нар. Асвета, 1981.
35. Талызина Н.Ф. Педагогическая психология. - М.: Акцидент, 2000.
36. Тамберг Ю.Г. Как научить ребенка думать: Учебное пособие для учителей, воспитателей и родителей. - СПб., 2000.
37. Тихомирова Л.Ф., Басов А.В. Развитие логического мышления детей. - Ярославль: ТОО Гринго, 1995.
38. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования.

ПРИЛОЖЕНИЯ К ОПЫТУ:

Приложение №1 - Диагностический инструментарий по выявлению уровня развития логического мышления у детей старшего дошкольного возраста

Приложение №2 – Консультация для родителей

Приложение №3 – Консультация для воспитателей

Приложение №4 – Совместное развлечение с родителями

Приложения №5 – Интеллектуальная игра-викторина

Приложения №6 – Интеллектуальные игры, развивающие логические навыки.

Приложения №7 – Каталог интеллектуальных игр

Приложения №8 - Игры и упражнения с логическими блоками Дьенеша

Приложения №9 - Упражнения с палочками Кюизенера

Диагностический инструментарий по выявлению уровня развития логического мышления у детей старшего дошкольного возраста

Для определения уровня развития логического мышления у детей старшего дошкольного возраста использовались методики С. Немова и Э.Ф. Зямбицявичене:

1. «Определение понятий» (включает в себя 4 теста).

1тест

Цель: Исследование дифференциации существенных признаков предметов и явлений от несущественных, а также, запаса знаний испытуемого.

Ход теста:

Ребенку предлагается незаконченное предложение и несколько вариантов окончания его. Ребенок должен выбрать одно слово, подходящее к заданному понятию.

А). У сапога есть: (шнурок, пряжка, подошва, ремешки, пуговица).

Б). В теплых краях обитает: (медведь, олень, волк, верблюд, тюлень).

В). В году: (24, 3, 12, 4, 7).

Г). Месяц зимы: (сентябрь, октябрь, февраль, ноябрь, март).

Д) Самая большая птица: (ворона, страус, грач, воробей, орел).

Е) Розы – это: (фрукты, овощи, дерево, цветы).

Ж) Сова всегда спит: (ночью, утром, вечером, днем).

З) Вода всегда: (прозрачная, холодная, жидкая, белая, вкусная).

И) У дерева всегда есть: (листья, цветы, плоды, корень, тень).

К) Город России: (Париж, Москва, Лондон, Варшава, Россия).

2тест

Цель: Исследование операций обобщения, способности выделить существенные признаки предметов и явлений.

Ход теста:

Ребенку предлагается пять слов, из которых четыре можно объединить в одну группу и дать ей название, а одно слово к этой группе не относится. Это «лишнее» слово надо найти и назвать его.

1. Тюльпан, лилия, ромашка, фасоль, фиалка.

2. Кукла, медвежонок, песок, мяч, лопата.

4. Дима, Андрей, Денис, Нестеров, Макар.

3. Тополь, береза, жасмин, липа, осина.

5. Курица, петух, сорока, гусь, индюк.

6. Треугольник, квадрат, указка, четырехугольник, круг.

7. Сова, лебедь, заяц, кукушка, соловей.

8. Веселый, грустный, быстрый, вкусный, осторожный.

9. огурец, помидор, груша, баклажан, капуста.

10. Волк, лиса, рысь, синица, медведь.

3 тест

Цель: Исследование способности устанавливать логические связи и отношения между понятиями.

Ход теста:

Ребенку предлагается пара слов, находящихся в какой-либо связи между собой. Далее ему предлагается слово, к которому он должен подобрать понятие (одно из пяти вариантов).

- 1) Огурец - овощ, Астра... (сорняк, роса, цветок, садик, земля)
- 2) Учитель - ученик, врач... (почки, больные, палата, больница, градусник).
- 3) Огород - морковь, сад... (забор, скамейка, яблони, колодец, собака).
- 4) Цветок - ваза, Птица... (клюв, чайка, гнездо, яйцо, перья).
- 5) Перчатка - рука, сапог... (чулки, подошва, кожа, нога, щетки).
- 6) Темный - светлый, мокрый... (солнечный, скользкий, сухой, теплый, холодный).
- 7) Часы - время, Термометр - (стекло, температура, кровать, больной, врач).
- 8) Машина - мотор, лодка - (река, моряк, болото, парус, волна).
- 9) Стул - деревянный, игла - (острая, тонкая, блестящая, короткая, стальная).
- 10) Стол - скатерть, пол - (мебель, доска, гвозди, ковер, пыль).

4 тест:

Цель: Выявить умение обобщать.

Ход теста:

Ребенку предлагается пара слов, которые он должен назвать одним словом.

- | | | |
|----------------------|---------------------|-----------------|
| 1. Окунь, карась- | 5. Лето, зима- | 8. Шкаф, диван- |
| 2. Метла, лопата- | 6. Огурец, помидор- | 9. День, ночь- |
| 3. Сирень, шиповник- | 7. Слон, муравей- | 10. Июнь, июль- |
| 4. Дерево, цветок- | | |

Оценка результатов:

Тест 1: За правильный ответ после первой попытки - 1 балл. Если ответ неверный, предлагается подумать. За правильный ответ после второй попытки - 0,5 балла.

Тест 2: За правильный ответ - 1 балл. За правильный ответ после второй попытки - 0,5

Тест 3: За правильный ответ - 1 балл, за ответ после второй попытки - 0,5.

Тест 4: Оценки аналогичны вышеприведенным.

При решении тестов 3 и 4 уточняющие вопросы не задаются. Максимальное количество баллов, которое может набрать ребенок - 40.

Уровни успешности:

| | |
|--------------------------|----------------------------------|
| 5 уровень, очень высокий | -40 баллов(100%) |
| 4 уровень, высокий | -32-39 баллов (80-99%) |
| 3 уровень, средний | -26-31,5 баллов (65-79,9%) |
| 2 уровень, низкий | -20-25,5 балла (50-64,9%) |
| 1 уровень, очень низкий | - менее 19,5 балла (менее 49,9%) |

2. «Невербальная классификация»

Цель теста: Оценить уровень образно - логического мышления, операций анализа и обобщения.

Ход теста:

Ребенку предлагается 20 картинок с изображением предметов, относящихся к двум классам, близких по смыслу понятий. Взрослый просит ребенка внимательно посмотреть, что он делает, а сам начинает раскладывать картинки на две группы, ничего не объясняя ребенку. После того, как взрослый положил три картинки, он предлагает ребенку продолжить раскладывать картинки дальше. Взрослый молча наблюдает за работой ребенка. Если он ошибается. Взрослый молча перекладывает картинку в нужную стопку. По окончании работы, взрослый спрашивает у ребенка, почему он разложил картинки на эти две группы и какое название он может дать этим группам.

Анализ результатов:

В норме классификация картинок занимает не более 5-7 минут.

Средний уровень развития словесно - логического мышления: Ребенок допускает 2-3 ошибки, преимущественно в самом начале работы, правильно называет группы обобщающих понятий.

Низкий уровень: Ребенок допускает более 5 ошибок, раскладывает хаотично, дает название не всем группам.

3. «Раздели на группы»

Цель теста: Исследовать уровень развития элементов логического мышления, таких, как: анализ, сравнение, обобщение, выделение существенных признаков предмета.

Ход теста:

Ребенку предлагается картинка, на которой расположено 24 квадрата и в каждом из них находится геометрическая фигура, отличающаяся от других определенным свойством (цвет, размер, форма,) Ребенку предлагают следующее задание: «Посмотри на картинку и раздели представленные фигуры на как можно большее число групп.(В каждую группу должны входить фигуры, выделяемые по одному общему для них признаку). Назови все фигуры, входящие в каждую из выделенных групп, и тот признак, по которому они выделены». На выполнение задания отводится 3 минуты.

Эти группы фигур следующие: треугольники, круги, квадраты, ромбы, маленькие фигуры, большие фигуры, фигуры в линейку, фигуры в клеточку, черные и белые фигуры.

Оценка результатов:

10 баллов - ребенок выделил все группы фигур за время, меньшее, чем 2 мин.

6-9 баллов - ребенок выделил все группы за 2- 2,5 минуты.

6-7 баллов - ребенок выделил все группы за 2,5- 3 минуты.

4-5 баллов - за 3 минуты ребенок назвал 7-5 групп.

2-3 балла - за 3 минуты ребенок назвал только 2-4 группы.

0-1 балл - за 3 минуты ребенок сумел выделить не более 1 группы фигур.

Уровень развития:

- 10 баллов - очень высокий;
- 8-9 баллов - высокий;
- 4-7 баллов - средний;
- 2-3 балла - низкий;
- 0-1 балл - очень низкий.

4. «Исключение лишнего»

Цель теста: Исследовать уровень образно-логического мышления, операций анализа, обобщения и сравнения.

Ход теста:

Ребенку предлагается 6 карточек с четырьмя предметами, один из которых лишний. Предлагается внимательно посмотреть и сказать, какой предмет лишний, почему и как можно назвать оставшиеся предметы одним словом. Картинки ребенку предлагаются по одной по порядку. На выполнение задания отводится 3 минуты.

Анализ результатов:

Если ребенок правильно находит лишний предмет и называет обобщающее слово, как минимум в 4-х карточках- это хороший уровень развития образно-логического мышления.

10 баллов - ребенок решил задачу меньше, чем за 1 мин., назвал лишние предметы на всех карточках и правильно объяснил, почему они являются лишними.

8-9 баллов - ребенок правильно решил задачу за время от 1 мин до 1,5 мин.

6-7 баллов - ребенок справился с задачей за 1,5- 2 мин.

4-5 баллов - ребенок справился с задачей за 2-2,5 мин.

2-3 балла - ребенок решил задачу за 2,5- 3 мин.

0-1 балл - ребенок за 3 мин не справился с заданием.

Выводы об уровне развития:

- очень высокий - 10 баллов;
- высокий - 8-9 баллов;
- средний -6-7 баллов;
- низкий - 2-3 балла;
- очень низкий -0-1 балл.

5. «Последовательные картинки»

Цель теста: Исследовать уровень образно-логического мышления, операций анализа, обобщения и сравнения.

Ход теста:

Ребенку предлагается серия картинок из 3-5 рисунков, в котором рассказывается о каком-либо событии. Ребенку предлагается посмотреть на картинки и сказать, о чем в них рассказывается. Затем предлагается разложить картинки так. Чтобы получился связный рассказ. (Если 5-6 летний ребенок не может сразу определить содержание ситуации, ему можно помочь наводящими вопросами: «Кто здесь изображен?» «Что они делают?». Можно уточнить: «Разложи картинки так, чтобы было понятно, с какой

Коротенко Евгения Сергеевна

Исаева Татьяна Ивановна

картинки начинается этот рассказ. И с какой - заканчивается.». Если в рассказе допущена ошибка, ребенку указывают на нее в процессе рассказа и говорят, что не может быть так. Если ребенок сам ошибку не исправляет, взрослый не должен переключать картинки до окончания рассказа.

Анализ результатов:

Прежде всего, учитывается правильный порядок расположения картинок, который должен соответствовать логике развития повествования.

Выводы об уровне развития:

10 баллов – очень высокий;

9 – 8 баллов – высокий;

7 – 5 баллов – средний;

4 – 5 баллов – низкий;

2 – 1 балл – очень низкий.

6. «Нелепицы»

Цель теста: а) Оценить элементарные образные представления детей об окружающем мире и о логических связях и отношениях, существующих между объектами этого мира (животными, их образом жизни, природой).

б) Оценить умение ребенка рассуждать логически и грамматически правильно выражать свою мысль.

Ход теста:

Ребенку показываются картинки, на которых изображены несколько нелепых ситуаций с животными и с людьми. Ему предлагается внимательно посмотреть на картинку и сказать, все ли здесь правильно, все ли находится на своих местах. Найдя нелепицы, нужно объяснить, почему это не так, рассказать, как должно быть. Картинки демонстрируются ребенку в течении 3 минут. Сначала ребенок просто называет нелепицы, а затем должен рассказать, как должно быть.

Оценка результатов:

10 баллов - за 3 минуты ребенок отметил 10 небылиц, успел объяснить, что не так, как на самом деле должно быть.

8-9 баллов - ребенок назвал все нелепицы, но 1-2 нелепицы не сумел до конца объяснить.

6-7 баллов - ребенок назвал все нелепицы. За 3 мин не успел объяснить 3-4 нелепицы, не сказал, как должно быть на самом деле.

4-5 баллов - ребенок заметил 7-8 нелепиц из 10, но 5-6 не успел объяснить, рассказать, как должно быть на самом деле.

2-3 балла - заметил 4-6 нелепиц, до объяснения дело не дошло.

0-1 балл - за отведенное время ребенок успел обнаружить 4 нелепицы.

Уровень развития:

10 баллов - очень высокий;

8-9 баллов - высокий;

4-7 баллов - средний;

2-3 балла - низкий;

0-1 балл - очень низкий.

Консультация для родителей «Интеллектуальные игры для развития мышления старших дошкольников»

Цель: познакомить родителей с некоторыми игровыми приемами развития мышления дошкольников; дать практические советы по организации игровых занятий в домашних условиях.

Все родители будущих первоклассников мечтают о том, чтобы их ребенок успешно начал обучение в школе. Поступление в школу – чрезвычайно ответственный момент как для самого ребенка, так и его родителей. Практический опыт психологического обследования детей показывает, что далеко не все дети всесторонне подготовлены к безболезненному и успешному вхождению в учебную деятельность в школе. Понимая важность подготовки к школе, даже за несколько месяцев до начала учебного года можно организовать целенаправленные развивающие занятия с детьми, которые помогут им на этом новом этапе жизни.

Многое могут сделать для ребенка в этом отношении родители – первые и самые важные воспитатели.

Готовность к школьному обучению предполагает многокомпонентное образование. Прежде всего у ребенка должно быть желание идти в школу. На языке психологов – это мотивация к обучению. Также он должен уметь взаимодействовать со сверстниками, контролировать свое поведение, выполнять требования педагога. Важно, чтобы ребенок был здоровым, выносливым, чтобы мог выдерживать нагрузку в течение урока и всего учебного дня. И, пожалуй, самое главное, у него должно быть хорошее умственное развитие, которое является основой для успешного овладения школьными знаниями, умениями и навыками. Во многом это зависит от того, насколько хорошо у ребенка развито мышление.

Мышление – это процесс познания человеком действительности с помощью мыслительных процессов – анализа, синтеза, рассуждений.

Выделяют три вида мышления:

Наглядно-действенное. Познание происходит с помощью манипулирования предметами, игрушками.

Наглядно-образное. Познание происходит с помощью представления предметов, явлений.

Словесно-логическое. Познание с помощью понятий, слов, рассуждений.

Наглядно-действенное мышление особенно интенсивно развивается в младшем возрасте. На основе наглядно-действенного мышления формируется более сложная форма мышления – наглядно-образное. Ребенок уже может решать задачи на основе представлений, без применения практических действий.

К шести-семи годам начинается более интенсивное формирование словесно – логического мышления, которое связано с использованием и преобразованием понятий.

Все виды мышления тесно связаны между собой. При решении задач словесные рассуждения опираются на яркие образы. В то же время решение даже самой простой, самой конкретной задачи требует словесных обобщений.

Различные игры, конструирование, лепка, рисование, чтение развивают у ребенка такие мыслительные операции как обобщение, сравнение, установление причинно – следственных связей, способность рассуждать.

Если с ребенком проводятся специальные занятия, то развитие мышления происходит быстрее. А сами показатели мышления могут улучшаться в 3-4 раза. Большую помощь своему ребенку могут оказать родители. Обучение лучше осуществляется в естественном, самом привлекательном для дошкольников виде деятельности – игре.

Важное достоинство игровой деятельности – это внутренний характер ее мотивации. Дети играют потому, что им нравится сам игровой процесс. Развивающие игры делают учение интересным занятием, порождают интерес к окружающему миру.

Работа по развитию мышления должна проводиться систематически. Развивать мышление можно не только дома. Это можно делать по дороге домой, на прогулке и даже во время занятий домашними делами. Самое важное в этом деле – создать положительный эмоциональный настрой. Если ребенок по какой-то причине не хочет заниматься, перенесите занятие на более подходящее для этого время.

Я хочу познакомить вас с некоторыми игровыми упражнениями, способствующими развитию мышления. Эти упражнения можно превратить в интересную игру. В игре вы можете установить правило – за верный ответ ребенок получает фишку или какую-то другую награду. Это вызывает дополнительную заинтересованность в игре.

Игра «Закончи слово»

Вы будете начинать слово, произнося первый слог, а ребенок – его заканчивать.

«Отгадай, что я хочу сказать»

Предлагается 10 слогов: **по-, за-, на-, ми-, му-, до-, че-, пры-, ку-, зо-**.

Если ребенок легко и быстро справляется с заданием, то предложите ему придумывать не одно слово, а столько, сколько сможет.

Например: по-лет, по-лотенце, по-душка.

Фиксируйте не только правильность ответов, но и время, которое является показателем мыслительных процессов, сообразительности, речевой активности.

Для развития мыслительных процессов обобщения, выделения существенных признаков можно провести игру **«Найди лишнее слово»**.

Прочитайте ребенку серию слов. Каждая серия состоит из четырех слов. Три слова объединены по общему для них признаку, а одно слово отличается от них и должно быть исключено.

Предложите определить слово, которое является «лишним».

1. Яблоко, слива, *огурец*, груша.
2. Ложка, тарелка, кастрюля, *сумка*.
3. Платье, свитер, рубашка, *шапка*.
4. Береза, дуб, *земляника*, сосна.
5. Мыло, зубная паста, *метла*, шампунь.
6. *Хлеб*, молоко, творог, сметана.
7. Час, минута, *лето*, секунда.
8. Ласточка, ворона, *курица*, сорока.

Игра «Назови слово» способствует развитию гибкости ума.

Предложите ребенку называть как можно больше слов, обозначающих какое-либо понятие.

1. Назови слова, обозначающие деревья (береза, сосна, ель, рябина, осина...)
2. Назови слова, обозначающие домашних животных.
3. Назови слова, обозначающие зверей.
4. Назови слова, обозначающие овощи.
5. Назови слова, обозначающие фрукты.
6. Назови слова, обозначающие транспорт.
7. Назови слова, относящиеся к спорту.
8. Назови слова, обозначающие наземный транспорт.

Варианты заданий вы можете подбирать по своему усмотрению. Если ребенок ошибся и неправильно назвал слово, то необходимо обсудить его ошибку и исправить ее.

Следующие игры способствуют развитию мышления и сообразительности. Они также способствуют увеличению словарного запаса.

Игра «Как это можно использовать»

Предложите ребенку: «Я буду говорить слова, ты тоже говори, но только наоборот. Например: большой – маленький».

Можно использовать следующие пары слов:

- | | | |
|----------|---|-----------|
| Веселый | – | грустный |
| Быстрый | – | медленный |
| Пустой | – | полный |
| Худой | – | толстый |
| Умный | – | глупый |
| Тяжелый | – | легкий |
| Храбрый | – | трусливый |
| Твердый | – | мягкий |
| Шершавый | – | гладкий |

Игра «Бывает – не бывает»

Для игры вам понадобится мяч.

Вы называете какую-нибудь ситуацию и бросаете ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если нет, то ловить мяч не нужно.

Ситуации можно предлагать разные:

Папа ушел на работу.
Поезд летит по небу.
Человек вьет гнездо.
Почтальон принес письмо.
Яблоко соленое.
Дом пошел гулять.
Волк бродит по лесу.
На дереве выросли шишки.
Кошка гуляет по крыше.
Собака гуляет по крыше.
Девочка рисует домик.
Лодка плавает по небу.
Ночью светит солнце.
Зимой идет снег.
Зимой гремит гром.
Рыба поет песни.
Ветер качает деревья

Игра «Угадай по описанию»

Взрослый предлагает угадать, о чем (о каком овоще, животном, игрушке) он говорит и дает описание этого предмета.

Например: это овощ, он красный, сочный. (*Помидор*)

Если ребенок затрудняется с ответом, перед ним выкладывают картинки с различными овощами. Ребенок находит нужное изображение.

Игра «Кто кем будет»

Взрослый показывает или называет предметы и явления, а ребенок должен ответить на вопрос: «Как они изменятся, кем будут?»

Кем (чем) будет: яйцо, цыпленок, семечко, гусеница, мука, деревянная доска, кирпич, ткань.

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

Игра «Что внутри?»

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

Например:

дом – стол;
шкаф – свитер;
холодильник – кефир;
тумбочка – книжка
кастрюля – суп;
дупло – белка;
улей – пчелы;
нора – лиса;
автобус – пассажиры;
корабль – матросы;

больница – врачи,
магазин – покупатели.

Собираясь на прогулку, возьмите с собой мяч. Он вам понадобится для проведения игры **«Отвечай быстро»**.

Взрослый бросает ребенку мяч, называет цвет. Ребенок, возвращая мяч, должен постараться быстро назвать предмет этого цвета.

Можно называть не только цвет, но и любое качество (вкус, форму) предмета.

Вечером, в спокойной домашней обстановке проведите игру **«Придумай название»**. Для нее необходимо подготовить несколько небольших детских стихотворений. Прочитайте ребенку стихотворение, не называя заголовка. Предложите ему самому придумать каждому стихотворению какое-то название. Эта игра научит ребенка обобщать и выделять главную мысль в стихотворении. Часто дети придумывают даже более удачные названия, чем авторские. Уважаемые родители! Ребенок дошкольного возраста обладает поистине огромными возможностями развития и способностями познавать. В нем заложен инстинкт познания и исследования мира. Помогите ребенку развить и реализовать свои возможности. Не жалейте затраченного времени. Оно многократно окупится. Ваш ребенок переступит порог школы с уверенностью, учение будет для него не тяжелой обязанностью, а реальность и у вас не будет оснований расстраиваться по поводу успеваемости.

Консультация для воспитателей «Диагностика умственного развития дошкольников».

Диагностические методы - это методы, позволяющие при помощи относительно кратких испытаний определить сравнительный уровень умственного развития ребёнка, т. е. его соответствие некоторому среднему уровню, установленному для детей данной возрастной группы, или отклонение от этого среднего уровня в ту или другую сторону.

Ценность диагностических методов, возможности и границы истолкования полученных с их помощью результатов зависят прежде всего от их содержания, от того, какие стороны умственного развития ребёнка используются в качестве показателей уровня этого развития. Содержание диагностики, в свою очередь, определяется общей теорией (диагностики) психического и, в частности, умственного развития ребёнка

Разработка и применение диагностических методов, направленных на определение умственного развития детей - так называемых интеллектуальных жестов или жестов умственного развития, имеет в зарубежной науке более чем полувековую историю. Большинство зарубежных специалистов в этой области видят значение тестовых испытаний в установлении уровня развития у детей некоторой общей интеллектуальной способности или группы способностей, якобы не зависящих от условий жизни детей, от условий воспитания и обучения.

В последнее время зарубежными психологами были получены многочисленные доказательства того, что уровень умственного развития, измеряемый при помощи любых тестов, существенно изменяется при изменении условий жизни человека.

Наша детская психология исходит из тесной взаимосвязи обучения и развития, на ведущей роли обучения в психологическом и, в частности, в умственном развитии. А это означает совершенно иной подход к пониманию задач психологической диагностики, к определению её содержания и к построению самих диагностических методик

Диагностика умственного развития должна вскрывать не мифический «интеллектуальный потенциал», а реальные достижения ребёнка, сложившиеся в ходе воспитания и обучения. Из этого положения вытекает понимание возможных направлений применения диагностики как в целях совершенствования научных исследований по детской психологии и педагогике, так и в практических целях.

Если уровень умственного развития ребёнка является следствием направленных на него педагогических воздействий, естественно, что без определения этого уровня не может быть оценена подлинная эффективность разных педагогических систем, содержания и методов обучения, не может быть выявлено их развивающее значение. Диагностика умственного развития должна занять важное место в исследованиях, направленных на

разработку педагогических проблем. Вместе с тем, являясь итогом не только прямого обучения, но и всей суммы воспитывающих воздействий, достигнутый детьми уровень умственного развития может быть использован и для определения того влияния, которое оказывают на детей социальные, демографические и прочие условия.

Умственное развитие ребёнка происходит путём присвоения ребёнком определённых форм общественного опыта, материальной и духовной культуры, созданной человечеством. Это присвоение осуществляется в процессе деятельности.

Овладение под руководством разными видами деятельности приводит к формированию «заложенных» в них психических свойств и способностей, и прежде всего свойств и способностей, относящихся к умственной сфере ребёнка. И содержанием психологической диагностики должны стать именно свойства и способности, соответствующие каждому этапу присвоения. Для определения содержания диагностики умственного развития оказывается необходимой теоретическая модель этого развития, отражающая его закономерности и возрастные этапы. В такой модели должны быть представлены прежде всего основные, центральные психические образования, возникающие в ходе присвоения социального опыта и определяющие собой остальные моменты развития. Только сформированность подобных основных образований может стать надёжным показателем развития.

Консультация для воспитателей «Интеллектуальное развитие дошкольников»

Дошкольное детство – это период интеллектуального развития всех психических процессов, которые обеспечивают ребенку возможность ознакомления с окружающей действительностью.

Ребенок учится воспринимать, думать, говорить; он овладевает многими способами действия с предметами, усваивает определенные правила и начинает управлять собой. Все это предполагает работу памяти. Роль памяти в развитии ребенка огромна. Усвоение знаний об окружающем мире и о самом себе, приобретение умений и навыков, привычек – все это связано с работой памяти.

Овладевая любым способом запоминания, ребенок учится выделять цель и осуществлять для ее реализации определенную работу с материалом. Он начинает понимать необходимость повторять, сопоставлять, обобщать, группировать материал в целях запоминания.

Развитие логического мышления включает в себя использование дидактических игр, смекалок, головоломок, решение различных логических игр и лабиринтов и вызывает у детей большой интерес. В этой деятельности у детей формируются важные качества личности: самостоятельность, находчивость, сообразительность, вырабатывается усидчивость, развиваются конструктивные умения. Дети учатся планировать свои действия,

обдумывать их, догадываться в поиске результата, проявляя при этом творчество.

Занятия по развитию элементарному логическому мышлению для дошкольников состояются, используя дидактические игры. Ведь для них игра – ведущая деятельность. Игры логического содержания помогают воспитывать у детей познавательный интерес, способствовать к исследовательскому и творческому поиску, желание и умение учиться. Дидактические игры как один из наиболее естественных видов деятельности детей и способствует становлению и развитию интеллектуальных и творческих проявлений, самовыражению и самостоятельности.

На занятиях по развитию логического мышления дети играют в игры, насыщенные логическим содержанием, в них моделируются логические конструкции, а в процессе игры решаются задачи, которые способствуют ускорению формирования и развития у дошкольников простейших логических структур мышления. Эти занятия помогут детям в дальнейшем обучении успешно овладевать основами математики и информатики.

На занятиях по развитию логического мышления используются различные игры. Такие игры, как «Кто летает?», «Съедобное – несъедобное», «Загадки» – они способствуют формированию внимания ребенка и его интеллектуальных способностей, учит выделять существенные признаки предметов.

Игры, где нужно искать одинаковые свойства или признаки предметов: «Чудесный мешочек», «Определи предмет на ощупь», «Найди предмет, отличающийся от других». В таких играх ребенок учится рассуждать, быть внимательным.

Быть наблюдательным и внимательным учат игры и упражнения: «Что нарисовано?», «Назови предмет в ряду», «Назови предмет одним словом», «Что лишнее? Почему?», «Домино», «Как одним словом можно назвать предметы».

Для развития интеллектуальных способностей дети играют в такую игру как «Я знаю пять ...». Она учит классифицировать и обобщать.

Игра «Белый лист» направлена на развитие восприятия свойств предметов, как форма, величина, на развитие моторики рук. Такие упражнения «Рыбы-птицы-звери», «Одежда-мебель-посуда», «Овощи-фрукты-ягоды», в результате дети усваивают, что представители вида входят в пределы рода.

Для формирования понятий количественных и качественных понятий используем такие упражнения «Найди картинку с самым низким деревом», «Найди картинку с самым высоким мальчиком», «Покажи мяч средней величины» и прочие.

Игры «Лабиринты», «Продолжи ряд», «Помести недостающую фигуру», развивают логическое мышление, смекалку, сообразительность.

К концу года подготовительной группы дети играют в более сложные игры: «Вычислительная машина», «Ход конем», «Игры с обручами», «Где, чей

Коротенко Евгения Сергеевна
Исаева Татьяна Ивановна

дом?»). Цель этих игр – формирование представлений об алгоритме, классификация по одному свойству, формирование логической операции. Итак, в заключении можно сделать вывод, что развитие логического мышления, умения классифицировать, обобщать, группировать предметы, строить графические модели, развитие интеллектуальных и личностных качеств, самовыражение и самостоятельность имеет важное значение для успешного умственного развития и последующего школьного обучения. Обучение детей классификации способствует успешному овладению более сложным способом запоминания – смысловой группировкой, с которой дети встречаются в школе.

Развитие у дошкольников способности мыслить приводит к определенным изменениям в поведении и психике детей: возрастает самоконтроль и самостоятельность их деятельности.

Обучая детей в процессе игры, идет стремление, чтобы радость от игровой деятельности постепенно перешла в радость учения. Учение должно быть радостным.

Совместное развлечение с родителями: «Математический ринг»

Ведущий:

- Сегодня на математическом ринге встречаются две команды.

«Юные математики» - дети, и «Мудрецы» - родители. Мы собрались, чтобы быть всем вместе на вечере ума и смекалки, сообразительности и находчивости. Группа поддержки помогает командам и выручает в трудных ситуациях.

Ведущий:

- Разминка под девизом: «В здоровом теле, здоровый дух» и умная голова.

Под музыку дети показывают движения, а родители повторяют, а потом родители показывают движения, дети повторяют.

Задание №1

Команде «Юные математики»: Маша съела две тарелки каши, а Саша съел одну тарелку, а Мурка съела полтарелки. Кто съел каши больше и на сколько? (Маша на полторы тарелки больше)

«Мудрецам» Во сколько раз больше съела Маша каши, чем Мурка (в 4 раза)

Задание № 2

«Юные математики» Два мальчика играли в снежки. Толя Сделал вот такие снежки (три круга на фланелеграфе), Коля сделал снежки вполовину меньше, вот сколько -б. кто из мальчиков затратил больше снега. (одинаковое количество).

«Мудрецам» - На столе стояло 12 чашек и 9 блюдец. На стол запрыгнул кот и разбил половину чашек и 7 блюдец. Сколько чашек осталось без блюдец? (4)

Задание № 3

«Юные математики» У Васи была шоколадка. Одну часть он взял себе, 2 части - маме и папе, 1 часть – сестре и одна осталась. На сколько частей он поделил шоколад? (5)

«Мудрецам» - Вашему сыну приснился сон, что ему подарили шоколад, длиной 2 метра и шириной 1 метр. Один квадратный метр шоколада стоит 5000 рублей. Сколько стоит вся шоколадка? (10000).

Задание № 4

«Юные математики» У бабушки в шкафу стоит банка с вареньем, в ней 10 столовых ложек варенья. (на фланелеграфе 10 кружков) На сколько дней хватит варенья, если каждый день есть по одной ложке? (10), по две ложки? (5), по полложки? (20).

«Мудрецам» - к кузнеце подъехало 4 всадника на лошадях. Надо было подковать всех лошадей и прибить по одной подкове к каждому сапогу. И большую и маленькую подковы прибивали 2-мя гвоздями. Сколько понадобилось гвоздей? (48).

Задание № 5

«Юные математики» 1 июня Пете купили новые лыжи. Он стал ждать снега. Снег выпал 1 ноября. Сколько месяцев ждал Петя? (5)

Коротенко Евгения Сергеевна
Исаева Татьяна Ивановна

«Мудрецам» - если съесть один бублик, останется одна дырка, если съесть один крендель, останется две дырки поменьше. На блюде лежало 10 бубликов и 10 кренделей. Какое наибольшее количество бубликов надо съесть, чтобы дырок осталось поровну. (все бублики и 5 кренделей)

Игра «Стая рыбок»

К поясу все привязывают за нитки рыбок, так чтобы они лежали на полу.

По сигналу все разбегаются и стараются наступить кому-нибудь на рыбку. Рыбка поймана. У кого больше рыбок?

Поэтично-математическая пауза

Стихи, загадки, поговорки, скороговорки, считалки о математике.

Объявляются результаты домашнего задания - оформление приглашений.

Судьи торжественно проводят награждение дипломами за участие в математическом ринге:

- самый активный член команды,
- победители отдельных конкурсов,
- победитель домашнего задания,
- лучшие танцоры,
- кто больше знает стихов, загадок и т. д.,
- самая ловкая рыбка.

Надеемся на новые встречи, турниры.

Совместное развлечение с родителями: «В гостях у математики»

Оборудование: 2 фланелеграфа, 2 комплекта букв, плакаты с фигурами и линиями, с числами и знаками, предметы для определения на ощупь, игрушки, 2 карточки для задач, 2 карточки с недостающими фигурами, 2 лабиринта, барабан с записками, 2 комплекта цифр и знаков, картинка с прямоугольными предметами, картина с круглыми предметами, счётные палочки, мячи, конфеты, призы, шашки.

Игра проходит в зале, празднично украшенном математической символикой.

В нём участвуют все дети – 2 команды. Под музыку они входят в зал.

Ведущий: -Сегодня нас в гости пригласила незнакомка. Как её зовут, мы не знаем. Чтобы узнать её имя необходимо выполнить 10 заданий. За каждый правильный ответ команда получает букву. Та команда, которая первая выложит это слово и будет победителем. Её ждёт приз. Это слово и есть имя незнакомки. Необходимо соблюдать следующее правило: Задание даётся всей команде, а отвечает один – тот, кому команда поручает это.

Буквы выкладываются на фланелеграфе.

1. Дом построен для певца
Без окошек, без крыльца.
(скворечник)

В какое время года
заселяются эти дома?

1. Что за дом среди берёз?
Под открытым небом?
Угощает он в мороз
Птиц зерном и хлебом.
(кормушка)

В какое время года они нужны?

2. Предлагается плакат, на котором изображены фигуры и линии. Команда внимательно рассматривает его и через минуту и запоминает. Затем его убирают. Один из членов команды должен нарисовать все фигуры на чистом листе.

3. Плакат числами и знаками. За минуту определить все ли числа от 0 до 10 нарисованы? Каких не было.

Звучит тихая музыка при выполнении задания.

4. Определить предметы на ощупь.

Команда стоит с завязанными глазами и по очереди передаёт эти предметы друг другу.

Затем даётся им время на обсуждение и один из членов команды отвечает.

5. «Что изменилось?». На столе стоят игрушки. 1 минута на Запоминание, Затем все закрывают глаза и предметы меняются местами. Даётся время на обсуждение.

6. Командам даётся по карточкам, На них изображены 3 ряда предметов. В одном из рядов одного не хватает. Его надо выбрать из нескольких нарисованных внизу.

7. Командам даются лабиринты, изображённые на бумаге.

а) Покажи пчёлке путь к букету из 6 цветков.

б) Какие верёвочки приведут к цифре 5.

Музыкальная пауза.

8. Задачи шутки.

1. Раз, два, три, четыре

Кто живёт у нас в квартире?

Папа, мама, брат, сестрёнка,

Кошка Мурка, два котёнка,

Мой щенок, сверчок и я.

Вот и вся моя семья.

2. У Наташи – кукла Маша.

Мишка плюшевый – у Саши,

У Танюши – кошка,

У Жени – матрёшка,

У Миши – лягушка,

Лошадка – у Павлушки.

Машина – у Илюшки.

9. Игра «Наоборот». В барабане находятся записки со словами: длинный, широкий, толстый, высокий, громкий, горячий, сладкий, сухой, грубый, день, вечер, грязный, сытый, весёлый, добрый, терпеливый, умный, вверху, влево, глупый, солёный, вежливый.

- Какие вы молодцы, прекрасно справляетесь с заданиями. За это вам поощрительный приз. Предлагаю поиграть в игру «Вороны и воробьи». Победившая команда получает приз – шашки. По обеим сторонам от играющих разложены предметы: справа городки («вороны»), слева маленькие мячи («воробьи»). Предметов вдвое меньше, чем Участников игры, Играющие под музыку по указанию взрослого выполняют различные движения. Затем он по слогам произносит одно из слов. На последний слог дети должны схватить соответствующий предмет. «Вороны» - к городкам, «воробьи» - к мячам. Брать можно только по одному предмету. Игра проводится несколько раз. За каждый выигрыш команда получает очко, они подсчитываются и объявляется победитель. Эта команда и получает приз.

Коротенко Евгения Сергеевна
Исаева Татьяна Ивановна

10. Составить задачу по карточке и записать решение с помощью цифр и знаков. (на фланелеграфе).

11. Найди на картине предметы, состоящие из прямоугольников.

Найти на картине предметы, состоящие из предметов круглой формы.

12. В фигуре из 6 квадратов убрать 2 палочки так, чтобы осталось 4 равных квадрата.

В фигуре из 5 квадратов разложить 3 палочки так, чтобы осталось 4 квадрата.

Вот и все задания выполнены. Какое слово получилось? Давайте прочитаем.

Математика. Вот оказывается как зовут нашу незнакомку. А вот и она.

Математика вручает призы (конфеты) победившей команде, а они делятся со своими товарищами.

На память о встрече математика дарит своим гостям сувениры. Дети возвращаются в группу.

Интеллектуальная игра-викторина для детей старшего дошкольного возраста «Умники и умницы»

Цель: повышение психологической готовности детей к регулярному обучению в школе.

Задачи:

- способствовать развитию и формированию интеллектуальной готовности к регулярному обучению в школе и познавательной активности;
- продолжать формировать социально-личностную компетентность детей старшего дошкольного возраста;
- содействовать развитию эмоционально-волевой компетентности детей старшего дошкольного возраста.

Предварительная работа:

- организация игровой (совместной, самостоятельной) деятельности детей старшего дошкольного возраста с использованием интеллектуальных игр «Расскажи сказку», «Что лишнее?», «Готов ли ты к школе»;
- создание мультимедийной презентации интеллектуальной игры - викторины «Умники и умницы»;
- организация работы жюри;
- изготовление эмблем, грамот участникам и победителям викторины.

Оборудование: презентация викторины, интерактивная доска, набор картинок «Расскажи сказку» («Репка», «Заюшкина избушка», «Маша и медведь», «Курочка Ряба», «Колобок», «Теремок»); набор карточек «Что лишнее?»; набор карточек «Готов ли ты к школе», эмблемы, грамоты для участников викторины.

Этапы игры:

Интеллектуальная игра «Умники и умницы» проходит в несколько этапов:

I этап – отборочный тур: участвуют все желающие дети старшего дошкольного возраста (проводится в группе, каждый участник получает бланк с заданиями).

II этап – I, II, III тур: участвуют дети, набравшие наибольшее количество баллов в отборочном туре.

III этап – по итогам I, II, III тура определяются победители викторины и вручаются грамоты как участникам так и победителям.

Ход мероприятия (I, II, III тур)

Ведущий. Здравствуйте, ребята и взрослые! Сегодня проведем необычное занятие игру-викторину «Умники и умницы». Отборочный тур у нас с вами прошёл ранее, а сейчас мы, ребята будем с вами выполнять задания следующего тура, а жюри будет оценивать, правильно ли мы справляемся с заданиями. Участники присаживаются за рабочие столы.

Ведущий. Я представляю вам команду – команду справедливого и объективного жюри, которой придется сегодня принимать непростые, очень

важные решения. (Представление членов жюри). А теперь переходим собственно к самой викторине! Перед вами в каждом туре будет табло с цифрами от 1 до 12 под которыми скрыты вопросы, вы выбираете любое окошко, нажимаете на него и отвечаете на заданный вопрос. За каждый правильный и полный ответ начисляется 2 балла, за неполный либо ответ последовавший через определенное время - 1 балл, за отсутствие вариантов ответа - 0 баллов. По количеству набранных баллов мы с вами определим победителей нашей викторины. Для этого от участников потребуются все их умения и навыки!

I тур

1. Как называется страна, в которой мы живем?
 2. Что это? (флаг России) .
 3. Назови цвета флага нашей страны.
 4. Почему мы Россию называем Родиной?
 5. Какой город является столицей России?
 6. Кто руководит нашей страной?
 7. Как называется наш город? Сколько лет нашему городу?
 8. Самые популярные профессии нашего города?
 9. На какой улице ты живешь?
 10. На каких видах транспорта можно добраться до нашего города из других городов? Перечисли?
 11. Назови транспортные средства, которые ты видел в нашем городе?
 12. На какой улице находится наш детский сад?
- Ведущий. А пока жюри совещается, мы с вами сделаем небольшую разминку

II тур

Ведущий. Следующее испытание посвящено нашим любимым русским сказкам. Вам нужно определить, что это за сказка и ответить на мои вопросы.

1. Кого позвала на помощь внучка?
2. После того как дед посадил репку, что он сделал?
3. Кто помог зайцу выгнать лису из избушки?
4. Вставь пропущенное слово в отрывке:
"Ку-ка-ре-ку!
Иду на ногах,
В красных сапогах,
Несу ___ на плечах:
Хочу лису посечи.
Пошла, лиса, с печи!
5. Как Маше удалось вернуться домой?
6. Что делала Маша пока гостила у медведя?
7. Почему плакали дед и баба?
8. С помощью чего мышка разбила яйцо?
9. Что случилось с Колобком при встрече с лисой?
10. Перечисли по порядку кого встретил Колобок, когда убежал от бабки и деда.

11. Кто пришел к теремку предпоследним?
12. Сколько всего зверей захотели жить в теремке?

Ведущий. Молодцы, вы успешно справились с заданиями. А пока жюри совещается, мы с вами сделаем небольшую разминку.

Блиц-опрос для болельщиков.

Ведущий. Дорогие болельщики сейчас у вас будет возможность поучаствовать в викторине. По одному баллу за правильный ответ. А наше компетентное жюри в этом поможет. Итак,

1. Последний месяц лета? (август)
2. Корова в детстве? (теленок)
3. Колобок, обросший иглами? (еж)
4. Прибор для измерения времени? (часы)
5. Как правильно перейти дорогу, если рядом нет светофора?
6. Что значит «прикусить язык»? (замолчать)
7. Пятый день недели? (пятница)
8. Сколько месяцев в году? (12)
9. Утка в детстве? (утенок)
10. Прибор для стирки белья? (Стиральная машина)
11. Что нужно делать, если случился пожар?
12. В какое время года птицы выют гнезда? (весной) .

III тур

Ведущий. А теперь мы приступаем к следующему туру, вас ждут интереснейшие задания на логику, на смекалку.

1. Какой из данных предметов не относится к живой природе? (слайд)
2. Чего в лесу больше: берёз или деревьев?
3. Выдели что лишнее в ряду (слайд)
4. Какая птица зимует в наших краях? (слайд)
5. Чего в огороде больше: капусты или овощей?
6. Выдели что лишнее в ряду (слайд)
7. Закончи предложения, пример: Понедельник, вторник, среда, четверг - это дни недели, Утро, вечер, день, ночь - это.
8. Выдели что лишнее в ряду (слайд)
9. Кто быстрее доплывет до берега - утята или цыплята?
10. Выдели что лишнее в ряду (слайд)
11. Кто быстрее долетит до цветка - бабочка или гусеница?
12. Найди вторую половинку бабочки? (слайд)

Ведущий. А пока жюри совещается, мы с вами сделаем небольшую разминку

Ведущий. Вот и подошло к концу наша викторина, вы очень достойно представляли себя и свою группу. Жюри пришлось нелегко, но все мы с нетерпением ожидаем услышать результаты. Слово предоставляется жюри!

Жюри оглашает итоги конкурсов. Награждаются участники викторины, а также родители и воспитатели участников. (Всем вручаются грамоты). Мы говорим вам до свидания, до новых встреч! (Фотография на память)

Психогимнастика «Пробуждение»

1. «Мы заводим будильник» — сжимают ладонь в кулачок, выполняют круговые движения у солнечного сплетения: «Джик-джик-джик».
2. «Будильник зазвонил»: «З-з-з». Мы его остановим — дети слегка ударяют ладошкой по голове.
3. «Лепим личико» — проводят руками по краю лица.
4. «Лепим волосики» — нажимают подушечками пальцев на корни волос.
5. «Лепим бровки» — проводят кончиками пальцев по бровям.
6. «Лепим глазки» — трогают кончиками пальцев веки, проводят указательным пальцем вокруг глаз. Моргают глазами.
7. «Лепим носик» — проводят указательным пальцем от переносицы по крыльям носа вниз.
8. «Лепим ушки» — пощипывают мочки ушей, поглаживают уши.
9. «Лепим подбородок» — поглаживают подбородок.
10. «Рисуют носиком солнышко» — крутят головой, рисуют носиком лучики — выполняют соответствующие движения головой снизу вверх: «Жжик-жжик - жжик».
11. А теперь гладим себя правой (левой) рукой по голове и говорим «Я хороший, я добрый, я умный». Посмотрите друг на друга и улыбнитесь.

Упражнение «Расскажем и покажем».

Ребята, встаньте возле стульчиков, внимательно слушайте стишок и выполняйте движения, о которых в нем говорится.

Вместе весели шагаем

И колени поднимаем.

Пальцы мы в кулак сожмем

И за спину уберем.

Руки в стороны, вперед

И направо поворот.

Руки в стороны и вниз,

И налево повернись.

Дети, выполнив движения, которые упоминаются в тексте, садятся на стульчики.

Пальчиковая игра «Сороконожки»

Две сороконожки

бежали по дорожке,

так бежали, так бежали,

что друг друга повстречали,

а потом обнялись,

так обнялись, так обнялись,

что едва мы их разняли.

Дети перебирая пальчиками, «идут» до плеч, начинают обнимать себя руками за плечи, стараясь максимально завести руки за спину, затем руки разводятся в стороны.

Коротенко Евгения Сергеевна
Исаева Татьяна Ивановна

Интеллектуальная игра-викторина «Всезнайка» (для детей старшего дошкольного возраста)

Ход интеллектуальной игры-викторины:

Зал разделен на 2 зоны: «Волшебная Школа» и «Сказочная Поляна»
Звучит музыка, дети проходят в зал на «Сказочную Поляну» где их встречают Буратино и Мальвина.

Буратино:

Здравствуйте, ребята, я – Буратино, а кто это?

Ребята:

Мальвина!

Мальвина:

Здравствуйте, ребята! Проходите, рассаживайтесь на нашей Волшебной поляне, а тебе, Буратино, пора заниматься! Садись за парту... (Буратино сел и развалился на стуле)

Буратино:

Мальвина, но ведь лето! Отдыхать надо! Занятия в детском саду и уроки в школах уже закончились. Все ребята отдыхают...

Мальвина:

Учиться никогда не поздно! Буратино, так за партой не сидят! Ребята, расскажите Буратино, что он сделал неправильно. Вы ведь будущие первоклассники!

Ребята:

Нужно сесть ровно, руки положить на парту, если хочешь ответить на вопрос надо поднять руку. (Буратино садится правильно)

Мальвина:

Первый урок – математика. Слушай внимательно задачу. «У тебя в кармане 3 яблока, одно яблоко ты отдал Артемону. Сколько яблок у тебя осталось?»

Буратино:

3 яблока!

Мальвина:

Нет, Буратино, подумай...

Буратино:

А что тут думать... ТРИ! Я Артемону своё яблоко не отдам!

Мальвина

Буратино, ты не прав, во-первых нельзя быть жадным, а во-вторых ты не умеешь считать! Ребята, помогите Буратино решить эту задачу
Ребята: У Буратино останется 2 яблока, потому что от трёх отнять один будет два.

Мальвина:

Вот, Буратино правильный ответ. А теперь будем писать.... Буратино, бери ручку, пиши. «А роза упала на лапу Азора» Написал? (Буратино изрисовал листок)

Мальвина:

Какой Ужас! Какой Ужас! Артемон! Артемон! Буратино, ты что и писать не умеешь?

Буратино:

Нет...

Мальвина:

Ты никогда не ходил в школу?

Буратино:

нет.... Я только в страну Дураков с Лисой Алисой и Котом Базилио ходил.

Мальвина:

Ребята, давайте все вместе отведем Буратино в школу и научим его правильно писать и считать? Здесь совсем недалеко есть летняя Лесная Школа... там такие интересные занятия, будет интересно! Я покажу вам дорогу...

(звучит волшебная музыка, ребята держатся за руки и следом за Мальвиной переходят в другую часть зала оборудованную под «Волшебную школу»)

Мальвина:

Познакомьтесь, Друзья, это наша Учительница, она сегодня будет проводить Волшебный Урок!

Учительница:

Здравствуйте, ребята! Да, вы правы, летом наша школа работает только со сказочными героями, ведь надо же и им обучаться грамотности. Ребята, а вы хотите вместе с Буратино позаниматься?

Буратино: Соглашайтесь, Друзья! Мне одному не справиться.

Учительница: Те, кто желает присоединиться к Буратино, выберите себе парту, рассаживайтесь по местам. Звенит звонок на первый летний урок! Перед Вами на столах лежат задания. Будьте внимательны при выполнении.

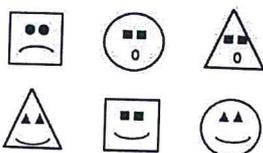
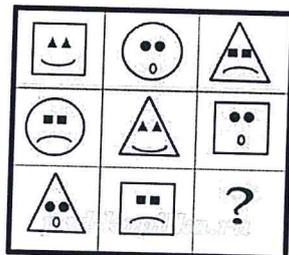
Задание №1 «Путаница»

«Сосчитайте количество листьев на рисунке. Напишите ответ»

Задание №2 «Найди фигуру»

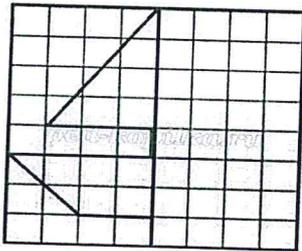
«Найдите недостающую фигуру. Обведите её в кружок»

Задание №2 «Найди фигуру»



Задание №3 «Графический диктант»
«Дорисуйте картинку по клеткам»

Задание №3 "Графический диктант"



Звенит звонок с урока. Мальвина и Буратино приглашают ребят на «Сказочную поляну»

Музыкальная переменка

Отдохнули немножко? Прекрасно, Вас ждут новые испытания! Рассаживайтесь по местам. Звенит звонок на второй урок!

Задание №4 «Звук О»

«Раскрасьте только те картинки, в которых есть звук «О»»

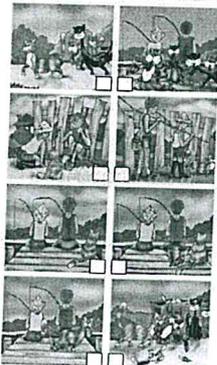
Задание №4 "Звук О"



Задание №5 «Серия картинок»

«Восстановите правильную последовательность, соблюдая логику сюжета. Что было сначала, а что потом? Напишите в квадратиках под рисунком номера картинок»

Задание №5 "Серия картинок"



Задание №6 «Ребусы»

«Какие слова спрятались в картинках? Обведите только те ответы которые подходят к летней тематике»

| | |
|---|--|
| <p>Задание №6 «Ребусы»</p> <p>100 л</p> <p>_____</p> | <p> ф</p> <p>_____</p> |
| <p>а</p> <p>нас</p> <p>_____</p> | <p>по 2 л</p> <p>_____</p> |

Музыкальная переменка.

Молодцы, ребята! Все справились с заданиями! Сегодня наши уроки в Лесной школе закончились! (награждение победителей и участников) Вам понравилось? Какое задание запомнилось больше всего? Что показалось сложным? Вам пригодятся эти знания в жизни? Желаю дальнейших творческих успехов!

Интеллектуальные игры, развивающие логические навыки.

Составление геометрических фигур

Составить 2 равных треугольника из 5 палочек

Составить 2 равных квадрата из 7 палочек

Составить 3 равных треугольника из 7 палочек

Составить 4 равных треугольника из 9 палочек

Составить 3 равных квадрата из 10 палочек

Из 5 палочек составить квадрат и 2 равных треугольника

Из 9 палочек составить квадрат и 4 треугольника

Из 9 палочек составить 2 квадрата и 4 равных треугольника (из 7 палочек составляют 2 квадрата и делят на треугольники

Составление геометрических фигур

Цель: упражнять в составлении геометрических фигур на плоскости стола, анализе и обследовании их зрительно-осязаемым способом.

Материал: счётные палочки (15-20 штук), 2 толстые нитки (длина 25-30см)

Задания:

Составить квадрат и треугольник маленького размера

Составить маленький и большой квадраты

Составить прямоугольник, верхняя и нижняя стороны которого будут равны 3 палочкам, а левая и правая – 2.

Составить из ниток последовательно фигуры: круг и овал, треугольники. Прямоугольники и четырёхугольники.

Цепочка примеров.

Цель: упражнять в умении производить арифметические действия

Ход игры: взрослый бросает мяч ребёнку и называет простой арифметический, например $3+2$. Ребёнок ловит мяч, даёт ответ и бросает мяч обратно и т.д.

Помоги Чебурашке найти и исправить ошибку.

Ребёнку предлагается рассмотреть, как расположены геометрические фигуры, в какие группы и по какому признаку объединены, заметить ошибку, исправить и объяснить. Ответ адресовывается Чебурашке (или любой другой игрушке). Ошибка может состоять в том, что в группе квадратов может оказаться треугольник, а в группе фигур синего цвета – красная.

Только одно свойство

Цель: закрепить знание свойств геометрических фигур, развивать умение быстро выбрать нужную фигуру, охарактеризовать её.

Ход игры: у двоих играющих по полному набору геометрических фигур. Один кладёт на стол любую фигуру. Второй играющий должен положить на стол фигуру, отличающуюся от неё только одним признаком. Так, если 1-й положил жёлтый большой треугольник, то второй кладёт, например, жёлтый большой квадрат или синий большой треугольник. Игра строится по типу домино.

Найди и назови

Цель: закрепить умение быстро находить геометрическую фигуру определённого размера и цвета.

Ход игры: На столе перед ребёнком раскладываются в беспорядке 10-12 геометрических фигур разного цвета и размера. Ведущий просит показать различные геометрические фигуры, например: большой круг, маленький синий квадрат и т.д.

Назови число

Играющие становятся друг против друга. Взрослый с мячом в руках бросает мяч и называет любое число, например 7. Ребёнок должен поймать мяч и назвать смежные числа – 6 и 8 (сначала меньшее)

Сложи квадрат

Цель: развитие цветоощущения, усвоение соотношения целого и части; формирование логического мышления и умения разбивать сложную задачу на несколько простых.

Для игры нужно приготовить 36 разноцветных квадратов размером 80×80мм. Оттенки цветов должны заметно отличаться друг от друга. Затем квадраты разрезать. Разрезав квадрат, нужно на каждой части написать его номер (на тыльной стороне).

Задания к игре:

Разложить кусочки квадратов по цвету

По номерам

Сложить из кусочков целый квадрат

Придумать новые квадратики.

Занимательные вопросы

- На подоконнике лежали 3 зелёных помидора, через день они покраснели. Сколько зелёных помидоров осталось?
- Ты, да я, да мы с тобой. Сколько нас?
- У собаки 2 правые лапы, две левые лапы, две лапы впереди и две лапы сзади. Сколько лап у собаки?
- У бабушки Даши внук Паша, кот Пушок, собака Дружок. Сколько у неё внуков?
- Сколько концов у 2-х палок.
- Сколько концов у двух с половиной палок?
- Над рекой летели птицы: голубь, щука, 2 синицы, 2 стрижа и 5 угрей. Сколько птиц? Ответ скорей!
- Горело 7 свечей. 2 свечи погасли. Сколько свечей осталось? (7.)
- В комнате зажгли 3 свечи. Потом 1 из них погасли. Сколько свечей осталось? (1. так как 2 другие сгорели).
- 3 человека ждали поезд 3 часа. Сколько времени ждал каждый?
- Летела стая гусей, 2 впереди, 1 сзади, 2 сзади, 1 впереди. Сколько было гусей? (3.).

Коротенко Евгения Сергеевна
Исаева Татьяна Ивановна

Логические концовки

- Если стол выше стула, то стул... (ниже стола).
- Если 2 больше одного, то один... (меньше двух).
- Если Саша вышел из дома раньше Серёжи, то Серёжа... (вышел позже Саши).
- Если река глубже ручейка, то речек... (меньше реки).
- Если сестра старше брата, то брат... (младше сестры).
- Если правая рука справа, то левая... (слева).

Хитрые загадки

Разноцветные кораблики

Пришла я на реку. Сколько разноцветных корабликов сегодня на реке: желтые, красные, оранжевые! Все они прилетели сюда по воздуху. Прилетит кораблик, спустится на воду и тотчас поплывет. Много еще прилетит их сегодня, и завтра, и послезавтра. А потом кораблики больше не будут прилетать, и река замерзнет. Расскажите, что это за кораблики и в какое время года они появляются.

Для кого Виталик оставил рябинку?

Виталик с мамой гуляли по лесу. Виталик увидел куст рябины, усыпанный ягодами, и позвал маму. Вместе они набрали полную корзину ягод. «Мама, а зачем ты на ветках оставила ягоды? Если все собрать, будет полная корзина!» «Не надо собирать в лесу все грибы и ягоды, надо оставлять немного», — сказала мама и объяснила, почему.

О чем рассказала мама сыну?

Что ищет медведь?

Посмотрите на косолапого! Едва ворочается. На рыбе да на ягодах летом отъелся, а сейчас по лесу бродит, зверюшек пугает и что-то все ищет, ищет...

Что ищет медведь?

Что за зверек?

Этого зверька не поймешь. То спит, то бежит. Проснется, потянется, пощелкает орешков, полакомится сушеными ягодками — и снова в клубочек свернется. Темно, тепло. И нет для него разницы — день или ночь. Что за зверек такой?

Вот что-то белое на полянку выкатилось: уши длинные, глаза раскосые, в стороны смотрят. Скок-поскок и с глаз долой под кусток. Ишь как вздрогнул! Не бойся — это от мороза ветка треснула. Нет, убегает... да еще и следы путает! Кто такой?

Почему убегают оленята?

Когда снег начал таять, у оленей появились маленькие оленята. Оказывается, сначала они совсем слабенькие, бессильные и все время дрожат. Особенно тревожно видеть, как у них дрожат ноги, кажется, вот-вот сломаются, и малыши упадут на снег.

Когда оленята совсем маленькие были, они давали себя погладить по лбу. А теперь только подойдешь к ним — убегают. Почему убегают оленята?

Что здесь произошло?

Однажды в конце апреля лесорубы заметили гнездо с притаившейся в нем кедровкой. Они окружили гнездо, гладили птице перья, угощали ее колбасой и орешками — кедровка даже не шелохнулась.

А вскоре у вырубki летали уже шесть кедровок. Все пестрые, все крикливые. Что здесь произошло?

Что бывает в мае?

На Севере в марте бывает тепло, в апреле солнце с неба уходить не хочет, а в мае... Что бывает в мае?

Какой месяц на дворе?

Быстро ушло северное лето. Нахмурилось небо, и вдруг вместо ожидаемого дождичка закружились крупные снежинки. Приутих посеревший лес. Последние листочки трепещут от порывов сильного ветра. Не поддается только упрямая ольха, не хочет желтеть. Какой месяц на дворе?

О чем рассказал медведь?

Каждый по-своему готовится к зиме. Прыгает непоседа-белка. Собирает орехи, рассовывает их по дуплам, по древесным щелкам, а если найдет на земле грибок, сорвет его и повесит сушиться на дерево — зимой это очень пригодится. Целый день работает белка и весь день посматривает на соседа-медведя, который с осени стал ленивым, неповоротливым. «Что ты, медведь, совсем разленился? — спрашивает белка. — Почему к зиме не готовишься, еду не запасашь? Зимой есть нечего будет». Рассмеялся медведь и что-то тихо сказал белке, так тихо, что она и не расслышала. Что медведь сказал белке? Почему засмеялся, услышав ее вопрос?

Где ночуют птицы?

Многие думают, что гнездо служит птице жилищем. Но когда кто-то говорит, что маленькая или большая птица укрылась от непогоды в своем гнезде, знайте, что это неверно. После выведения птенцов самка покидает гнездо и больше не возвращается в него. Птицы не имеют дома. Где же они ночуют?

Каталог интеллектуальных игр

| № | Название | Цель | Оборудование | Правила, ход |
|---|----------------------------|--|--|---|
| 1 | <i>«Составь узор»</i> | Развивать художественное восприятие композиции, воображение, мышление, учить создавать декоративные изображения; знакомить с композиционным построением узоров, использованием ритма, симметрии. | Набор цветных карт и геометрических форм разного размера и цвета. | Выложить узор на квадратной, круглой, овальной, треугольной форме. |
| 2 | <i>Лото «Цвет»</i> | Закреплять знание детей основных цветов спектра, развивать цветовое восприятие. | Карты с изображением карандаша определенного цвета и 6 пустых окошек + комплект разрезных картинок. | У каждого игрока карта с цветными карандашами и 6 пустыми окошками. Ведущий по одной выдает карточки. Выигрывает тот, кто первый правильно закроет все 6 окошек карте. |
| 3 | <i>Лото «Цвет и форма»</i> | Закреплять знания детей о геометрических фигурах и цвете; подбирать к геометрическим фигурам подходящие картинки с предметами, учитывая форму и цвет. | 3 карты, каждая с 3 контурами геометрических фигур и 3 квадратами, изображающими цвет, 27 карточек с изображением предметов, подходящих по форме и цвету к геометрическим фигурам. | У играющих по 1 карте, ведущий по одной показывает маленькие карточки с предметами, играющие должны подобрать предмет по цвет у и форме и закрыть соответствующее окно. Выигрывает тот, кто быстро и правильно закроет карточками все 9 пустых окошек на своей карте. |
| 4 | <i>«Фигуры»</i> | Закреплять знания о семи основных геометрических фигурах, подбирать предметы схожей формы к фигуре, развивать внимание, память, речь. | 7 блоков и 35 карточек-пазл. | У каждого игрока по одной большой карте-пазлу с изображением геометрической фигуры, ведущий раздает маленькие картинки-пазлы с изображением предметов. Выигрывает тот, кто |

| | | | | |
|----|------------------------------|--|---|--|
| | | | | быстрее подберет все 4 картинки, и соберет целый блок. |
| 5 | «Цветная геометрия» | Закрепить знания об основных геометрических фигурах и цветах. Развивать внимание, знание цветов, восприятие, логическое мышление. | 7 карт, каждая с 6 геометрическими фигурами разного цвета + комплект 42 таких же маленьких карт. | У каждого игрока по одной карте. Ведущий показывает по одной маленькой картинке, игроки закрывают ими такие же фигуры на своих картах. Выигрывает тот, кто быстро и правильно закроет карточками все картинки. |
| 6 | «Формы и фигуры» | Закреплять знания детей об объемных формах и геометрических фигурах (круг, квадрат, прямоугольник, треугольник, шар, куб, призма). Находить в окружающих предметах плоские и объемные. | 4 карты с изображением двух фигур или форм и 6 пустых окошек. 24 маленькие карточки с изображением предметов. | У игроков по 1 большой карте. Ведущий (воспитатель) показывает по 1 маленькой карточке, дети выбирают подходящую по форме и закрывают свои пустые окошки. Выигрывает тот, кто быстро и правильно закроет 6 своих окошек. |
| 7 | Лото «Цвета и фигуры» | Закрепить знания о цветах и геометрических фигурах, развивать зрительное внимание, память. | 6 карт с изображением цветных геометрических фигур + 36 разрезных картинок. | Игрокам раздаются большие карты. Выигрывает тот, кто первый и правильно закроет маленькими картинками все на большой карте. |
| 8 | «Собери пазлы» | Развивать зрительное внимание, память, логическое мышление | Пазлы-картинки (12 штук) | По картинке из 12 пазлов составить целое изображение. |
| 9 | «Кубики-картинки» | Развивать зрительное внимание, память, логическое мышление | Кубики (6,12 шт) с частью картинки на каждой грани. | Собрать целую картинку. |
| 10 | «Мозаика» | Развивать мелкую моторику рук, зрительное мышление. | Пластмассовое поле с ячейками, цветные детали. | Собрать изображение, составить узор. |
| 11 | «Цветные коврики» | Развивать зрительное внимание, логическое мышление. | Карты с цветными ковриками, в | У каждого игрока - большая карта. Ведущий раздает |

| | | | | |
|----|---------------------------------|---|--|---|
| | | | которых белые окошки разной геометрической формы +карточки – формы . | цветные формы-заплатки, игроки ищут по форме и узору подходящую, и закрывают заплаткой на карте белые «окошки». |
| 12 | <i>«Сложи квадрат»</i> | Развивать зрительное восприятие, логическое мышление. | Разрезанный квадрат и картинка-подсказка. | По образцу необходимо сложить цветной квадрат. |
| 13 | <i>«Разноцветный мир»</i> | Знакомить с цветами радуги, развивать внимание, мышление, цветовое восприятие, мелкую моторику рук. | Карточки с предметами цветов радуги. | Найти предметы определенного цвета, собрать из цветных картинок изображение радуги. |
| 14 | <i>«Колумбово яйцо»</i> | Развивать зрительное воображение, логическое мышление. | Разрезанное на 10 частей контурное изображение | Собрать по подсказке-образцу целое цветное изображение |
| 15 | <i>Головоломки-мозаики</i> | Развивать зрительное воображение, логическое мышление. | 15 квадратов, составляющих целую картинку. | В подложке определенной формы находится набор плоских геометрических фигур, которые, передвигая, необходимо сложить так, чтобы они составили целую картину. |
| 16 | <i>«Найди отличия»</i> | Развивать внимание. | Картинки-пары с 5-7 отличиями. | Рассмотреть 2 похожие картинки, найти все отличия. |
| 17 | <i>«Занимательные квадраты»</i> | Развивать пространственное и логическое мышление, усидчивость, тренировать мелкую моторику рук. | Квадраты, с рисунками, разрезанные на 4 маленьких квадрата. | Целью игры является картинка, сложенная из 4-х маленьких квадратов. |
| 18 | <i>«Сложи картинку»</i> | Развивать зрительное внимание, память, логическое мышление. | Наборы разрезанных картинок + целые картинки-подсказки. | По целой картинке-подсказке собрать целое изображение из 6-8 частей. |
| 19 | <i>«Танграм»</i> | Развивать зрительное внимание, логическое мышление. | Разрезанные определенным образом квадраты и картинка- | Используя картинку-подсказки, сложить целое изображение квадрата. |

| | | | | |
|----|-------------------------------------|---|--|--|
| 20 | «Классификация» | Развивать ассоциативное мышление, фантазию, совершенствовать мелкую моторику рук. | подсказка. 24 блока-пазла с картинками. | Соединить детали по общему признаку (Подсказками при составлении карточек служит форма крепления, карточки соединяются между собой по принципу пазла) |
| 21 | «Угадай сказку» (ассоциации) | Развивать умение анализировать, сопоставлять, выстраивать ассоциативный ряд, составлять пары из предметов, относящихся друг к другу по характерным признакам. | 24 карты-пазла. | Составить пары из предметов, относящихся друг к другу по характерным признакам. Подсказками при составлении пар могут служить цвет подложек под рисунками их форма. Карточки соединяются между собой при помощи пазла. |
| 22 | «Времена года» | Закрепить знания о сезонных явлениях, о характерных признаках времен года. | Карта, на которой в четырех секторах изображены 4 времени года и пустые окошки + разрезные картинки. | Необходимо все пустые окошки закрыть картинками, соответствующие временам года. |

Игры и упражнения с логическими блоками Дьенеша

| | |
|--|---|
| <p>«Чудесный мешочек» Программные задачи: Закреплять знания детей о геометрических фигурах, умение предметы угадать на ощупь. Материал: Мешочек, набор блоков Дьенеша. Ход игры: Все фигурки складываются в мешок. Попросить ребенка на ощупь достать все круглые блоки (все большие или все толстые). Затем все квадратные, прямоугольные, треугольные.</p> | <p>«Что лишнее?» Программные задачи: Упражнять детей в группировке геометрических фигур по цвету, форме, величине, толщине. Материал: Набор блоков Дьенеша. Ход игры: Выложит на стол три фигуры. Ребенку нужно догадаться, какая из фигур лишняя и по какому принципу (по цвету, форме, размеру или толщине).</p> |
| <p>«Чудесный мешочек» -2 Программные задачи: Закреплять знания детей о геометрических фигурах, их величине и толщине, умение предметы угадать на ощупь. Материал: Мешочек, набор блоков Дьенеша. Ход игры: Все фигурки – блоки складываются в мешок. Ребенок достает фигурку из мешочка и характеризует ее по одному или нескольким признакам. Либо называет форму, размер или толщину, не вынимая из мешка.</p> | <p>«Найди не похожую фигуру» Программные задачи: Закреплять знания детей о геометрических фигурах. Развивать умение отличать фигуры по одному, двум, трем признакам. Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления. Материал: Набор блоков Дьенеша. Ход игры: Положите перед ребенком любую фигуру и попросите его найти все фигуры, которые не такие, как эта, по цвету (размеру, форме, толщине).</p> |
| <p>«Найди похожую фигуру» Программные задачи: Закреплять знания детей о геометрических фигурах. Развивать умение находить сходства фигур по одному, двум, трем, четырем признакам. Развивать у детей речевую активность, быстроту мышления. Материал: Набор блоков Дьенеша. Ход игры: Положите перед ребенком любую фигуру и предложите ему найти такие же фигурки по цвету, но не такие по форме или такие же по форме, но не такие по цвету.</p> | <p>«Бусы» Программные задачи: Закреплять знания детей о геометрических фигурах, цвете. Материал: Мешочек, набор блоков Дьенеша, цветная нить для бус. Ход игры: Выложите перед ребенком ряд фигур, чередуя их по цвету: красный, желтый, красный... (можно чередовать по форме, размеру и толщине). Предложите сделать бусы, как эти. Продолжить ряд по образцу.</p> |
| <p>«Продолжи ряд» Программные задачи: Закреплять знания детей о геометрических фигурах, цвете, величине, толщине. Развивать мышление. Материал: Набор блоков Дьенеша. Ход игры: Выкладываем на столе фигуры друг за другом так, чтобы каждая последующая отличалась от предыдущей всего одним признаком: цветом, формой, величиной, толщиной. Предложить</p> | <p>«Продолжи ряд» Программные задачи: Закреплять знания детей о геометрических фигурах, цвете, величине, толщине. Развивать мышление. Материал: Набор блоков Дьенеша. Ход игры: Выкладываем на столе цепочку из блоков Дьенеша, чтобы рядом не было фигур одинаковых по форме и цвету (по цвету и размеру; по размеру и форме, по толщине и</p> |

| | |
|--|--|
| <p>ребенку составить свой ряд фигур, соблюдая правило.</p> | <p>цвету и т.д.). Предлагаем ребенку продолжить ряд из фигур.</p> |
| <p align="center">«Найди пару»</p> <p>Программные задачи: Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Развивать мышление.</p> <p>Материал: Набор блоков Дьенеша.</p> <p>Ход игры: Предложить детям каждой фигуре найти пару, например, по размеру: большой желтый круг встает в пару с маленьким желтым кругом, большой красный квадрат станет в пару с маленьким красным квадратом и т.д.</p> | <p align="center">«Найди клад»</p> <p>Программные задачи: Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Развивать мышление.</p> <p>Материал: Набор блоков Дьенеша.</p> <p>Ход игры: Выкладываем перед ребенком 8 логических блоков Дьенеша, и пока он не видит, под одним из них прячем «клад» (монетку, камешек, вырезанную картинку и т.п.). Ребенок должен задавать вам наводящие вопросы, а вы можете отвечать только «да» или «нет»: «Клад под синим блоком?» - «Нет», «Под красным?» - «Нет». Ребенок делает вывод, что клад под желтым блоком, и спрашивает дальше про размер, форму и толщину. Затем «клад» прячет ребенок, а воспитатель задает наводящие вопросы.</p> |
| <p align="center">«Сравни – где больше»</p> <p>Программные задачи: Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Закреплять счет от 1 до 10, упражнять в умении уравнивать множества блоков. Развивать мышление.</p> <p>Материал: Набор блоков Дьенеша.</p> <p>Ход игры: В один ряд выкладывается 3 блока Дьенеша, а в другой - 4. Спросите ребенка, где блоков больше и как их уравнивать. Количество блоков зависит от возраста детей от уровня развития.</p> | <p align="center">«Разложи фигуры»</p> <p>Программные задачи: Упражнять детей в классификации блоков по двум, трем, четырем признакам. Развивать мышление.</p> <p>Материал: Набор блоков Дьенеша.</p> <p>Ход игры: Выкладываем в ряд 5-6 любых фигур. Предлагаем детям построить нижний ряд фигур так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы (цвета, размера, толщины).</p> |
| <p align="center">«Что изменилось»</p> <p>Программные задачи: Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Развивать мышление.</p> <p>Материал: Набор блоков Дьенеша.</p> <p>Ход игры: Перед ребенком на стол выкладывается несколько фигур, которые нужно запомнить, а потом одна из фигур исчезает или заменяется на новую, или две фигуры меняются местами. Ребенок должен заметить изменения.</p> | <p align="center">«Сколько?»</p> <p>Программные задачи: Развивать умение выделять свойства геометрических фигур (цвет, величину, толщину). Закреплять счет от 1 до 10, упражнять в умении задавать вопросы. Развивать мышление, внимание, память, речь.</p> <p>Материал: логические блоки Дьенеша.</p> <p>Ход игры: Дети делятся на две команды. Воспитатель раскладывает логические фигуры в любом порядке и предлагает детям придумать вопросы, начинающиеся со слов «Сколько...». За каждый правильный вопрос - фишка. Выигрывает команда, набравшая большее количество фишек. Варианты вопросов: «Сколько больших фигур?» «Сколько красных фигур в первом</p> |

| | |
|---|---|
| | <p>ряду?» (по горизонтали), «Сколько кругов?» и т. д.</p> |
| <p>Игра «Угощение для медвежат» Программные задачи: Развитие умения сравнивать предметы по одному - четырем свойствам понимание слов: «разные», «одинаковые» Материал: 9 изображений медвежат, блоки Дьенеша. Ход игры: В гости к детям пришли медвежата. Чем же будем гостей угощать? Наши медвежата - сладкоежки и очень любят печенье, причем разного цвета, разной формы. Давайте угостим медвежат. Печенье в левой и правой лапах должны отличаться только формой (цветом, величиной, толщиной). Если в левой лапе у медвежонка круглое «печенье», в правой может быть или квадратное, или прямоугольное, или треугольное (не круглое). Во всех вариантах ребенок выбирает любой блок «печенье» в одну лапу, а во вторую подбирает по правилу, предложенному воспитателем.</p> | <p>Игра «Угощение для медвежат» Программные задачи: Развитие умения сравнивать предметы по одному - четырем свойствам понимание слов: «разные», «одинаковые». Развивать умение читать кодовое обозначение блоков. Материал: 9 изображений медвежат, блоки Дьенеша. Ход игры: Вариант игры с использованием карточек с символами свойств. Последовательность действий (алгоритм) игры. Карточки с символами свойств кладут стопкой «рубашками» вверх Ребенок вынимает из стопки любую карточку Находит «печенье» с таким же свойством и т.д.</p> |
| <p>«Магазин» Программные задачи: Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства, умения рассуждать, аргументировать свой выбор Материал: Товар (карточки с изображением предметов). Логические фигуры. Ход игры: Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор игрушек. У каждого ребенка 3 логические фигуры «денежки». На одну «денежку» можно купить только одну игрушку. Правила покупки: купить можно только такую игрушку, в которой есть хотя бы одно свойство логической фигуры. Правило можно усложнить выбор игрушки по двум свойствам (например, большой квадрат, синий квадрат и т. д.)</p> | <p>«Украсим елку бусами» Программные задачи: Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства. Умение «читать схему». Закрепление навыков порядкового счета. Материал: Изображение елки, 15 карточек с символами, комплект логических фигур Ход игры: Надо украсить елку бусами. На елке должно быть 5 рядов бус. В каждом ряду три бусинки. Цифра на карточке указывает порядковый номер нитки бус (счет начинаем с верхушки елки). Повесим первый ряд бус (карточки с цифрой 1). Закрашенный кружок показывает нам место бусинки на ниточке. Первая бусинка маленький желтый круг, вторая большой желтый квадрат, третья маленький желтый треугольник. Аналогично развешиваем остальные бусы.</p> |
| <p>«Найди меня» Программные задачи: Развитие умение читать кодовое обозначение геометрических фигур и находить соответствующий код. Материал: Набор блоков, 3 экземпляра кодовых карточек (2 – с обычным кодом, 1 – с кодом отрицания). Ход игры: Дети делятся на две группы. Одна берет карточки,</p> | <p>«Волшебное дерево» Программные задачи: Развитие умение классифицировать блоки по трем признакам и умение выделять основные признаки. Развивать логическое и образное мышление. Материал: Дерево с ветками без листьев, обозначен цвет веток, на ветках изображены символы фигур – листьев, набор блоков.</p> |

| | |
|--|---|
| <p>другая – блоки. Дети первой группы по очереди читают (раскодируют) карточки, ребенок из второй группы, у которого оказался соответствующий блок, выходит и показывает геометрическую фигуру. Возможно использовать слова : «Блоки, блоки разные Желтые, синие и красные, Всем нам они знакомые, Найдите меня!»</p> | <p>Ход игры: Воспитатель предлагает вырастить волшебное дерево, на котором вместо листьев геометрические фигуры. Каждая ветка имеет свой цвет. Дети выбирают геометрические фигуры по цвету и располагают «листки» на ветках.</p> |
| <p style="text-align: center;">«Улитка»</p> <p>Программные задачи: Упражнять детей в классификации блоков по двум признакам; цвету и форме. Материал: игровое поле с изображением спирали или цветная тесьма, набор блоков. Ход игры: Воспитатель предлагает построить детям домик для улитки из волшебных фигур. Домик получится нарядным и красивым. Выкладывание блоков начинается с середины спирали. Произвольно берется один блок, затем присоединяется блок, в котором будет присутствовать один признак предыдущего блока.</p> | <p style="text-align: center;">«Рассели жильцов» - 2</p> <p>Программные задачи: Развивать умение классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам, умение читать кодовое обозначение. Упражнять в счете. Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление. Материал: Набор блоков, 4 - этажный дом, изображенный на ватмане, кодовые карточки. Ход игры: Блоки живут в коробке, им там тесно и темно. Давайте их поселим в этот уютный 4 – этажный дом. Для каждой фигуры определен этаж, номер квартиры, указанный на кодовой карточке. Дети расселяют жильцов.</p> |
| <p style="text-align: center;">«Хоровод»</p> <p>Программные задачи: Упражнять детей в классификации блоков по двум признакам; цвету и форме. Материал: игровое поле с изображением круга или цветная тесьма, набор блоков. Ход игры: Воспитатель предлагает построить хоровод из волшебных фигур. Хоровод получится красивым, ровным. Блоки выкладываются по кругу. Произвольно берется один блок, затем присоединяется блок, в котором будет присутствовать один признак предыдущего блока. Последний блок должен совпасть с первым блоком по одному какому – то признаку. В этом случае игра заканчивается – хоровод закрыт.</p> | <p style="text-align: center;">«Рассели жильцов» - 1</p> <p>Программные задачи: Развивать умение классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам. Упражнять в счете. Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление. Материал: Набор блоков, 4 - этажный дом, изображенный на ватмане с изображением двух признаков – цвета и формы.. Ход игры: Блоки живут в коробке, им там тесно и темно. Давайте их поселим в этот уютный 4 – этажный дом. Для каждой фигуры определен этаж, номер квартиры. Дети, расселяя блоки, называют номер квартиры, этаж. Например, круг красного цвета поселим на 4 – ом этаже в квартиру №3 и т.д.</p> |
| <p style="text-align: center;">Игра «Художники»</p> <p>Программные задачи: Развитие умения сравнивать фигуры по их свойствам, развитие художественных способностей (выбор цвета, фона, расположения, композиции). Материал: «Эскизы картин» - листы большого цветного</p> | <p style="text-align: center;">Игра «Этажи»</p> <p>Программные задачи: Развивать умение классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам. Упражнять в счете. Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление. Материал:</p> |

| | |
|---|--|
| <p>картона; дополнительные детали из картона для составления композиции картины; набор блоков.</p> <p>Ход игры: Детям предлагается «написать картины» по эскизам. Одну картину могут «писать» сразу несколько человек. Дети выбирают «эскиз» картины, бумагу для фона, детали к будущей картине, необходимые блоки. Если на эскизе деталь только обведена (контур детали) - выбирается тонкий блок, если деталь окрашена - толстый блок. Так, например, к эскизу картины со слонами ребенок возьмет дополнительные детали: 2 головы слоников, солнышко, озеро, верхушку пальмы, кактус, животное и блоки. В конце работы художники придумывают название к своим картинам.</p> | <p>Набор блоков.</p> <p>Ход игры: Предлагаем выложить в ряд несколько фигур – 4-5 шт. Это жители первого этажа. Теперь строим второй этаж дома так, чтобы под каждой фигурой предыдущего ряда оказалась деталь другого цвета (или размера, формы). Вариант 2: деталь такой же формы, но другого размера (или цвета). Вариант 3: строим дом с другими деталями по цвету и размеру.</p> |
| <p style="text-align: center;">Игра «Домино»</p> <p>Программные задачи: Развивать умение выделять свойства геометрических фигур.</p> <p>Материал: Блоки Дьенеша.</p> <p>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?</p> <p>Фигурами другого размера (цвета, формы). Фигурами того же цвета, но другого размера или такого же размера, но другой формы. Фигурами другого размера и формы (цвета и размера). Таковыми же фигурами по цвету и</p> | <p>форме, но другого размера. Ходим фигурами другого цвета, формы, размера, толщины.</p> |

Упражнения с палочками Кюизенера

Составление ковриков, узоров.

Дети составляют различные ковры, в результате чего у них вырабатывается представление о понятии "столько же".

Возможны различные варианты:

- Построить ковер как можно больше без какого-либо условия (правила).
- Построить ковер так, чтобы все полосы в нем были разного цвета.
- Построить ковер из палочек только определенного цвета и т.д.

Составление узоров.

Игра-конструирование «Домик и флажок для куклы»

Детям предлагается на выбор построить домик для маленькой куклы Маши или для большой куклы Оли. Из набора палочек дети выбирают нужный «строительный материал». Строя «стены» домика, дети могут класть палочки вертикально («как столбики»), а могут и горизонтально («как бревнышки»). При сравнении готовых домиков воспитатель подводит детей к выводу: чем меньше число на палочке, тем меньше домик.

Далее детям предлагается построить домик из шести одинаковых палочек, а затем переложить две палочки так, чтобы получился флажок. При сравнении готовых флажков, дети закрепляют понятие, чем меньше число на палочке, тем меньше флажок (для Маши), и наоборот, чем больше число на палочке, тем больше флажок (для Оли).

Игра-конструирование «Кроватки для мышат»

Детям предлагается вспомнить мышат из мультфильма «Кот Леопольд»; вывешиваются картинки с их изображением на доску. Педагог обращает внимание детей на то, что перед ними два разных мышонка - один толстый, а другой худой, - предлагает построить для них кроватки. И подводит детей к выводу, что худому мышонку нужна узкая кроватка, а толстому – широкая. После построения дети делают вывод: чем короче палочка (чем меньше число), тем уже кроватка и наоборот.

Кодовый замок

На волшебном сундучке (коробке), где спрятан сюрприз, в ряд расположены цветные палочки – числа. Подберите шифр в кодовом устройстве: назовите по порядку числа, которые обозначает каждая палочка. Когда волшебный сундучок будет открыт, дети получают сюрприз.

Цвет

На середину стола высыпаются палочки Кюизенера.

Найдите красную палочку. Покажите желтую палочку. Возьмите синюю палочку.

-Какого цвета у тебя, Юля, палочка?

-Положите палочки в кучку.

-А сейчас возьмите 2 одинаковые по цвету палочки.

-Таня, у тебя одинаковые палочки? Какого они цвета?

Состав числа 8

Достаньте палочку, которая обозначает число 8.

-Какого цвета эта палочка? (Бордовая).

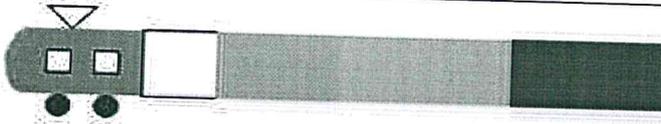
-А сейчас достаньте столько белых палочек, чтобы они все разместились на бордовой.

-Сколько белых палочек лежит на бордовой палочке? (8 белых палочек).

-Да, правильно. В числе 8 – 8 единиц. Давайте назовем их: (1,1,1,1,1,1,1 и 1).

-А теперь подумайте и приложите такие 2 палочки, чтобы они вместе по

| | |
|--|--|
| | <p>длине были равны бордовой палочке. -Какого цвета эти палочки? (Это могут быть палочки таких двух цветов как: белого и черного; розового и фиолетового; голубого и желтого; 2 красные палочки.) Положите рядом со своей бордовой палочкой эти пары. Вот, какой получился красивый ковер! Давайте еще раз назовем полученные ряды: -Белая палочка обозначает число 1, а черная – 7. <u>Значит 8 это 1 и 7.</u> -Розовая палочка обозначает число 2, а фиолетовая – 6. <u>Значит 8 это 2 и 6.</u> -Голубая палочка обозначает число 3, а желтая – 5. <u>Значит 8 – это 3 и 5.</u> - Красные палочки обозначают число 4. <u>Значит 8 это 4 и 4.</u> <i>Воспитатель на доске выкладывает все варианты состава числа 8 и запись соответствующих числовых выражений.</i></p> |
| <p>Длина (высота) На середину стола высыпаются палочки Кюизенера. Возьмите 2 одинаковые по цвету палочки. Приложите свои палочки друг к дружке. Теперь видно, что палочки одинаковой длины. Они одинаковые по цвету и по длине. -Катя, какого цвета твои палочки? Теперь возьмите 2 разные по цвету палочки. Приложите свои палочки друг к дружке. Сравните их по длине. Вывод: одинаковые по цвету палочки одинаковой длины, а разные по цвету – разной длины.</p> | <p>Развитие мелкой моторики На середину стола высыпаются палочки Кюизенера. Дети собирают палочки определенного цвета одними и теми же пальцами левой и правой руки (подушечками): двумя указательными, двумя средними и т.д. Строим "сруб" из палочек (одного цвета). У кого выше и ровнее сруб, тот победил. Строим лесенку вертикальную или горизонтальную.</p> |
| <p>Ориентирование в пространстве Положите желтую палочку в верхний левый угол, красную – в нижний правый, синюю – в верхний правый, а белую – в нижний левый угол. Спрячьте черную палочку под стул. Достаньте ее. Откуда достали черную палочку?</p> | <p>Развитие количественных представлений Дети осваивают умение соотносить цвет и число и, наоборот, число и цвет. Для этого в каждой игре, упражнении закрепляются название цветов и числовое обозначение. Например: "Покажи палочку 3 - какого она цвета?" "Найди розовую палочку. Какое число она обозначает?" Детям предлагается выложить числовую лесенку, размер которой зависит от возраста детей и того, сколько палочек ими освоено.</p> |
| <p>Порядковый счет Игра «Составь поезд»</p> | <p>Игра «Магазин» Новая валюта - палочки Кюизенера</p> |



- Каким по порядку стоит голубой вагон? Жёлтый?
- Вагон, какого цвета стоит четвёртым? Шестым?
- Какой по порядку вагон стоит между белым и голубым?

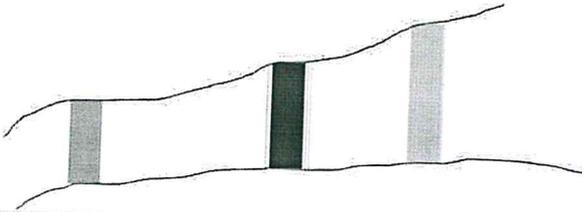
Раскладываем “товар” в “витрине” и назначаем цены. Но говорим, что сегодня платить будем в новой валюте, другими денежками - палочками. Чтобы детям было легче найти нужную палочку, раскладываем белые палочки - “единички” в ряд и покупатели по очереди подходят, выбирают товар, смотрят цену, а затем пробуют подобрать нужную палочку, прикладывая ее к ряду из “единичек” и считая, сколько “единичек” получилось в палочке. Когда находится, наконец, нужная палочка, “покупатель” радостно несет ее в кассу и получает свой товар.

Соотнося длинные палочки с количеством единиц измерения, ребенок легко усваивает деление целого на части, состав чисел из единиц, отношения больше - меньше - равно.

Соотнесение по ширине

«Пройди через реку»

Дети строят мосты жёлтого, красного, голубого цвета в соответствии с шириной реки.



- Какого цвета мостик длиннее жёлтый или голубой?
- Какого цвета мостик короче красный или голубой?
- Ребята, по какому мостику вы хотите перейти реку?

Сложение, вычитание чисел

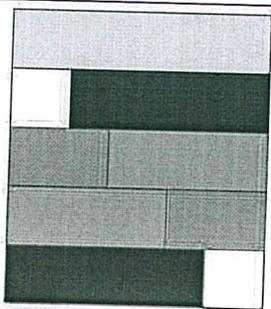
1. Предложить детям в одну руку взять желтую палочку, в другую – красную.
- Какие числа у вас в руках? Что получится, если эти числа сложить? (Дети складывают палочки). Найдите палочку, равную сумме красной и желтой. Запишите свое действие с помощью цифр и знаков: $4+5=9$.
2. Возьми любую палочку из набора. Найди две другие, которые по длине не будут равны этой палочке. Расскажи, что ты сделал(а). Рядом с палочками поставь карточки с цифрами и знаками (+, =).
3. Возьми две палочки из набора, составь их вместе концами. Найди палочку, равную им по длине. Убери одну палочку из двух. Расскажи, что ты сделал(а). «Запиши» это с помощью карточек с цифрами и знаками (-, =).

Состав числа

Давайте изготовим красивые коврики. За основу мы возьмём палочку жёлтого цвета. Каждый ряд составьте из двух других палочек. Ряды не должны повторяться.

Горизонтально или вертикально

Положите палочку на стол и скажите детям, что она лежит горизонтально. А теперь поставьте ее и скажите, что она стоит вертикально. Поиграйте в игру: вы называете предметы из окружающего мира, а дети поднимают свою палочку и, соотнося с названным предметом, ставят ее то вертикально, то горизонтально. Дерево: вертикально, человек лежит - горизонтально, дым из трубы стоящего поезда - вертикально,



вода течет из крана - вертикально.

- Сколько белых палочек поместится в жёлтой?
(5)
- Чему равна жёлтая палочка? (Пяти)
- «Прочитайте» ковёр числами (пять – это один и четыре, два и три, три и два, четыре и один).

Бусы для куклы

Сделай бусы для куклы так, чтобы палочки в них не повторялись.

Или наоборот, соберите такие бусы, в которых палочки разного цвета ритмически чередуются.

Цвет

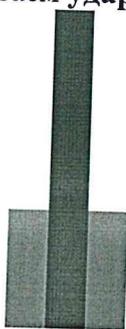
1. Выложи палочки на столе, перемешай их. Покажи по очереди красную, синюю, бордовую, желтую, фиолетовую, белую, черную, оранжевую, голубую, розовую палочки.
2. Возьми в правую руку столько палочек, сколько сможешь удержать, назови цвет каждой палочки.
3. Возьми в левую руку столько палочек, сколько сможешь удержать. Найди среди взятых палочек палочки одинакового цвета.
4. Возьми с закрытыми глазами из набора любую палочку, посмотри на нее и скажи, какого она цвета.

Палочки Кюизенера и обучение грамоте

Вот таким образом показываем ударение:



Ко-шка



Сы-но-чек

Длина

1. Возьми одну палочку в правую руку, а другую в левую. Какие они по длине? Приложи палочки друг к другу (наложи друг на друга). Подровняй их с одной стороны. Какого цвета длинная (короткая) палочка? Или палочки одинаковы по длине?
2. Найди в наборе длинную и короткую палочки. Назови их цвета. Положи их друг на друга. Поставь рядом друг с другом.
3. Найди с закрытыми глазами в наборе две палочки одинаковой (разной) длины.
4. Выбери две палочки одного цвета. Какие они по длине? Выбери палочки одной длины. Какого они цвета?
5. Возьми красную и черную палочки (или любые две другие палочки разных цветов). Положи их друг на друга так, чтобы внизу оказалась длинная, а вверху короткая палочка.

Палочки Кюизенера и обучение грамоте

С помощью палочек можно легко показать

Длина

1. Какая из палочек длиннее (короче):

| | |
|---|--|
| <p>сравнительные прилагательные.</p> <p>_____ хороший _____ лучший _____ самый лучший</p> | <p>красная или коричневая, оранжевая или синяя, голубая или фиолетовая, желтая или черная? Приложи палочки друг к другу (наложи друг на друга) и, подровняв концы с одной стороны, проверь свой ответ.</p> <p>2. Покажи какую-нибудь палочку, которая короче синей, длиннее красной, короче голубой и т.д.</p> <p>3. Я спрятала палочку длиннее голубой, но короче желтой. Назови, какую палочку я спрятала. (Красную.) Теперь покажи ее.</p> <p>4. Назови и покажи все палочки длиннее (короче)... (Называется цвет любой палочки.)</p> |
| <p>«Угадай, какую палочку я выбрала?»</p> <p>Ведущий выбирает (задумывает) любую палочку из набора. Играющие могут задавать ведущему вопросы об этой палочке, кроме ее цвета. Ответ на вопрос дается: «да», «нет». Например: «Эта палочка короче желтой?» — «Нет». Значит, речь идет не о белой, розовой, голубой или красной палочках. Вопросы ставятся до тех пор, пока дети не угадывают палочку, выбранную (задуманную) ведущим.</p> | <p>Вверху, внизу, посередине</p> <p>1. Сделай лестницу из белой, голубой и желтой палочек. Какого цвета палочка внизу (вверху, посередине)? Поднимись по лестнице, называя цвет каждой ступеньки. Так же спустись по ступенькам.</p> <p>Составь лесенку из оранжевой, бордовой и фиолетовой палочек. Найди среди них место для синей и черной палочек. Поднимись по лестнице, называя цвета ступенек через одну, а спускаясь, назови цвета каждой ступеньки.</p> |
| <p>Геометрические фигуры</p> <p>Составь из палочек квадрат, прямоугольник и другие фигуры, какие ты знаешь. Как можно с помощью палочек узнать, какая фигура занимает больше места? какая меньше?</p> <p>Узнай с помощью палочек, равны ли стороны у квадрата? А у прямоугольника?</p> | <p>Измерение разными мерками</p> <p>1. Сколько уложится в дорожке (длиной 10 см) белых (розовых, желтых, оранжевых) палочек?</p> <p>2. Измерь с помощью оранжевых палочек длину и ширину стола.</p> <p>3. Измерь длину карандаша разными (одинаковыми) палочками.</p> <p>Измерь бордовую палочку белой (розовой, красной). Сколько белых, розовых и красных палочек помещается в бордовой? Сделай из них ковер. Насколько частей разделила красная (розовая, белая) палочка бордовую? Покажи на ковре одну часть из двух (две из двух, четыре из восьми...)</p> |
| <p>Выше, ниже</p> <p>Возьми по одной палочке каждого цвета и, положив их друг на друга, сделай башню. Какая палочка ниже: красная или оранжевая (красная или синяя)?</p> | <p>Число 2</p> <p>Возьми самую короткую палочку. Придвинь две белые палочки близко друг к другу, чтобы казалось, что это одна палочка.</p> |

| | |
|---|--|
| <p>Какая из палочек выше: желтая или синяя (голубая или красная)? Какая палочка лежит между черной и синей (красной и розовой)? Какая палочка лежит над черной (голубой, синей)? под желтой (бордовой, синей)? выше всех? ниже всех?</p> | <p>Поищи палочку в наборе, которая была бы точно такой же длины, какую имеют две белые палочки, сложенные вместе. Розовая палочка — это число «два», потому что она имеет ту же длину, что и две белые.</p> |
| <p>«Назови число — найди палочку» Ведущий называет число, играющие находят соответствующую палочку. Затем, ведущий показывает палочку, а дети называют число, которое она обозначает. Например: белая — один, розовая — два, голубая — три, красная — четыре и так далее. Вначале числа называются и палочки показываются по порядку, а затем вразбивку.</p> | <p>Сосчитай! Покажи палочками: Сколько тебе лет? Сколько пальцев на одной руке? Сколько пальцев на двух ногах? Сколько ног у курицы, кошки? Сколько ног у двух куриц, кошек? Сколько колес у двух машин? Сколько дней в неделе? Сколько вершин (сторон) у квадрата, треугольника? Сколько карандашей разного цвета нужно взять, чтобы нарисовать радугу?</p> |
| <p>Послушай бубен и покажи число (слуховое восприятие) Каждый ребенок (по очереди) должен показать палочку, которая обозначает такое число, сколько ударов в бубен он услышит.</p> | <p>Строим дом (конструирование по словесной инструкции) В гости пришла матрешка. Она просит построить ей дом. Для этого она подобрала строительный материал — палочки разного цвета: - 4 красные — для стен, - 3 желтые (1 желтую) — для крыши, - 1 розовую — для трубы. В дом надо «привезти» мебель: кровать для матрешки, стол и стул. Стенки кровати и матрас — красные, на кровати — 2 белых подушки. Ножки стола — голубые, а столешница — красная. Спинка стула — красная, ножка — розовая, а сиденье — голубое.</p> |
| <p>Числа второго десятка Составь из цветных палочек каждое из чисел от 11 до 19.</p> | <p>Больше (длиннее) на..., меньше (короче) на... Поезд состоит из красного и голубого вагонов. Составь поезд из белых вагонов так, чтобы он был на один белый вагон короче (длиннее) первого поезда. Составь поезд так, чтобы в одном из них было три розовых вагона, а другой, состоящий тоже из розовых вагонов, был на один вагон длиннее (в одном из них было 8 красных вагонов, а другой, состоящий тоже из красных вагонов, был на 4 вагона короче).</p> |
| <p>Половина, четверть</p> | <p>Состав числа</p> |

| | |
|---|--|
| <p>Измерь бордовую палочку белой (розовой, красной). Сколько белых, розовых и красных палочек помещается в бордовой? Сделай из них ковер. На сколько частей разделила красная (розовая, белая) палочка бордовую? Покажи на ковре одну часть из двух (две из двух, четыре из восьми, три из четырех и так далее). Что больше: четыре части из восьми (четыре восьмых) или две части из восьми (две восьмых)? две из четырех (2/4) или три из четырех (3/4)? Что меньше: 1/2 или 2/2? Что больше: 1/2 или 1/4? На сколько 1/4 меньше 1/2?</p> | <p>1. Составь поезд из оранжевого и коричневого вагонов. Замени коричневый вагон красными так, чтобы длина поезда не изменилась. 2. Поезд состоит из синего и бордового вагонов. Замени один вагон голубыми, а другой — розовыми вагонами. Изменилась ли длина поезда? (Нет.) Почему? Сколько розовых палочек в оранжевой (бордовой, фиолетовой, красной)?</p> |
| <p>Лево, право Составь поезд из коричневого, оранжевого и красного вагонов так, чтобы оранжевый был левее бордового, а бордовый левее красного. Какой вагон левее: красный или коричневый? Составь поезд из синего, желтого и оранжевого вагонов так, чтобы оранжевый был правее синего и желтый был правее синего. Назови цвета вагонов слева направо.</p> | <p>«Разноцветные заборы» Построить заборы для животных игрушечного зоопарка в соответствии с ростом животного — высокий забор для высокого животного и низкий забор для низкого. Обратить внимание на то, что животные должны быть видны из-за забора, но не смогли бы убежать.</p> |
| <p>Подвижная игра «Найди пару» Для игры понадобятся 2 «волшебных» мешочка с одинаковым набором палочек. Дети делятся на две команды. Все члены команд по очереди вытягивают по одной палочке из своих мешочков. Задание: найди, у кого такая же палочка и встань с ним в пару. Более сложный вариант игры — найди себе такую пару, чтобы сумма ваших палочек равнялась 10 (5, 7 и т.д.).</p> | <p>Игровое упражнение «Измеряем разными мерками» У детей 2 ленты разной длины (8 см и 16 см) и разные мерки — красная и розовая (число 4 и число 2). Дети измеряют длину ленты разными мерками и отвечают на вопрос: «Сколько раз поместилась мерка на ленте?» (4 и 2; 8 и 4) - Почему получились разные числа? Вывод: чем больше мерка, тем меньше число раз она укладывается в ленте, и наоборот, чем меньше мерка, тем большее число раз она уложится в ленте.</p> |