

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ «СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 12»**



ПРИНЯТО
на заседании педагогического совета
МБОУ «СОШ № 12» ДО
Протокол № 1 от 30.08.2022

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор
МБОУ «СОШ № 12»

/Е.И. Карманова/

«30» 08 2022 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
Познавательной направленности
«Цветная логика»

Составитель:
Бунятян С.С., воспитатель
дошкольного отделения
первой квалификационной категории
Возраст обучающихся 3-4 года
Срок реализации 2 года

г.о. Мытищи, 2022

Содержание

I. Пояснительная записка.....	3
II. Содержание программы	4
III. Календарный учебный график.....	5
IV Рабочая программа.....	5
V. Учебный план 1 год обучения.....	9
VI. Учебный план 2 год обучения.....	10
VII. Методическое обеспечение.....	11
VIII. Список литературы.....	12
Картотека дидактических игр с блоками Дьенеша	

Программа кружковой работы для детей 3-4 лет

«Цветная логика. Блоки Дьенеша и палочки Кюизинера»

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа составлена с учетом основных принципов, требований к организации и содержанию учебной деятельности в ДООУ, возрастных особенностях детей 3-4 лет.

Возраст детей, участвующих в реализации программы с 3 до 4 лет.

Дошкольный возраст – это период наиболее интенсивного развития всех органов и систем организма ребенка, формирования разнообразных умений и поведения малыша. У детей четырех лет быстро совершенствуется деятельность органов чувств, зрительные и слуховые восприятия.

Успешность умственного, физического, эстетического воспитания в значительной степени зависит от уровня сенсорного развития детей, т. е. от того насколько совершенно ребенок слышит, видит, осязает окружающее. Сенсорное развитие является фундаментом для умственного развития ребенка. Человечество выработало основные сенсорные эталоны, задача педагогов - передать этот опыт ребенку, научить его использовать этот опыт в дальнейшем. Незаменимым материалом для сенсорного развития, для закрепления основных сенсорных эталонов (форма, размер, цвет, толщина) являются блоки Дьенеша и палочек Кюизинера. Посредством блоков Дьенеша и палочек Кюизинера возможно научить ребенка не только узнавать и называть какое-либо свойство предмета, формировать представление об их многообразии и совокупности проявления каждого из свойств (треугольник может быть большой и маленький, толстый и тонкий, желтый, красный и синий), но и заложить умение сравнивать, анализировать. Игры – занятия с блоками Дьенеша и палочек Кюизинера позволяют ребенку овладеть предметными действиями, способствуют развитию воображения, способности к моделированию и конструированию, развивают наглядно-действенное мышление, формируя переход к наглядно-образному и логическому мышлению, Игры с блоками способствуют развитию координации движений, развитию речи. Дети начинают использовать более сложные грамматические структуры предложений в речи на основе сравнения, отрицания и группировки однородных предметов. Способствуют развитию внимания, памяти, воспитывают самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели.

Цель программы - обогащение чувственного опыта детей младшего дошкольного возраста, формирование предпосылок для дальнейшего умственного развития.

Задачи программы

- Создать условия для обогащения чувственного опыта, необходимого для полноценного восприятия окружающего мира, и накопления сенсорного опыта детей в ходе предметно-игровой деятельности через игры с дидактическим материалом – блоками Дьенеша.
- Способствовать формированию умения ориентироваться в различных свойствах предметов (цвете, величине, форме, количестве, положении в пространстве и пр.).
- Способствовать развитию способности наглядного моделирования.
- Способствовать воспитанию первичных волевых черт характера в процессе овладения целенаправленными действиями с предметами (умение не отвлекаться от поставленной задачи, доводить ее до завершения, стремиться к получению положительного результата и т.д.), эмоционально-положительное отношение к сверстникам в игре.
- Способствовать развитию сенсорных способностей, пальцевой моторики, формированию исследовательских навыков.

Основные принципы программы:

- **Принцип занимательности** - используется с целью вовлечения детей в целенаправленную деятельность, формирования у них желания выполнять предъявленные требования и стремление к достижению конечного результата.
- **Принцип новизны** - позволяет опираться на непроизвольное внимание, вызывая интерес к работе, за счёт постановки последовательной системы задач, активизируя познавательную сферу.
- **Принцип динамичности** - заключается в постановке целей по обучению и развития ребёнка, которые постоянно углубляются и расширяются, чтобы повысить интерес и внимание детей к обучению.
- **Принцип сотрудничества** - позволяет создать в ходе продуктивной деятельности, доброжелательное отношение друг к другу и взаимопомощь.
- **Систематичности и последовательности** – предполагает, что знания и умения неразрывно связаны между собой и образуют целостную систему, то есть учебный материал усваивается в результате постоянных упражнений и тренировок.
- **Учет возрастных и индивидуальных особенностей** – основывается на знании анатомо-физиологических и психических, возрастных и индивидуальных особенностей ребенка.
- **Научности** – заключается в формировании у детей системы научных знаний, в анализе и синтезе предметов, выделениях в нем важных, существенных признаков (цвет, форма, величина), в выявлении возможных

межпредметных связей, в использовании принятых научных терминов (например, квадрат, прямоугольник, треугольник, круг и пр.).

Формы и режим проведения кружка

Развитие сенсорных способностей посредством занятий с блоками Дьенеша и палочками Кюизера реализуется через организацию деятельности игровой деятельности детей. В рамках программы дети не ограничены в возможностях выражать в играх свои мысли, чувства, настроение. Использование игровых методов и приемов, сюжетов, сказочных персонажей, схем вызывает постоянный интерес к игре с фигурками. Занятия целиком проходят в форме игры. Игровые приемы обеспечивают динамичность процесса обучения, максимально удовлетворяют потребности ребенка в самостоятельности – речевой и поведенческой (движения, действия и т.п.) Основной упор сделан на применении дидактических игр и игровых упражнений, которые могут проводиться в комплексе и самостоятельно, в зависимости от уровня развития и подготовленности ребенка к восприятию.

В рабочей программе по кружковой работе предусмотрено использование различных видов дидактических игр:

- На восприятие формы;
- На целенаправленное развитие восприятия цвета;
- На восприятие качеств величины;
- На количество предметов;
- На развитие речи, мышления;
- На развитие способности действия наглядного моделирования.

Организационно-методическое обеспечение программы по кружковой работе.

Программа рассчитана на 9 месяцев по 2 занятия в неделю, длительностью:
Для детей 3-4 лет - 15 минут,

Результатом кружковой работы следует считать развитие у детей следующих умений и способностей:

- Развитие умения выделять в геометрических фигурах одновременно три признака цвета, формы и величины.
- Развитие способности классифицировать геометрические фигуры по заданным признакам: цвет, форма, величина.
- Развитие способности действия наглядного моделирования, умения давать характеристику геометрических фигур с помощью наглядных моделей.

Развитие способности конструировать по цветной схеме, умение планировать действия, как по анализу схемы, так и по воспроизведению ее в конструкции

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Тема занятия, цель	месяц
1.1	«Цвет, классификация по одному признаку». «Какой это цвет?» Цель: знакомство с основными цветами: красный, синий, желтый.	Сентябрь 1 неделя
1.2	«Что нам привёз Мишутка?» Цель: способствовать развитию умения выделять в геометрических фигурах признак цвета, различать и называть основные цвета.	2 неделя
1.3	Игра на внимание «Чего не стало?» и «Что изменилось?» Цель: закреплять умение различать и называть основные цвета.	3 неделя
1.4	Игра на внимание «Найди пару» Цель: закреплять умение различать и называть основные цвета.	4 неделя
2.1	«Цвет и форма, классификация по одному признаку». «Какой это формы?» Цель: способствовать развитию умения различать фигуры, выделяя признак формы: круг, квадрат, прямоугольник, треугольник.	Октябрь 1 неделя
2.2	«Что нам привёз Зайчишка?» Цель: способствовать развитию умения выделять в признак формы, различать и называть основные геометрические фигуры.	2 неделя
2.3	Игра на развитие тактильных ощущений «Чудесный мешочек» Цель: закреплять умение различать и называть геометрические фигуры по заданному признаку формы, развивать тактильные ощущения.	3 неделя
2.4	Игра «Отгадай фигуру» Цель: способствовать развитию умения давать характеристику фигуры по условному обозначению (схематическое изображение геометрических фигур).	4 неделя
3.1	Игра «Продолжи дорожку»	Ноябрь

	Цель: закреплять умение различать и называть геометрические фигуры, используя схематическое изображение геометрических фигур, выполнять действия, согласно определенному правилу.	1 неделя
3.2	«Цвет и форма, классификация по одному признаку». «Какого размера фигуры?» Цель: способствовать развитию умения различать фигуры, выделяя признак величины.	2 неделя
3.3	«Угости матрешек печеньем» Цель: способствовать развитию умения различать геометрические фигуры по заданному признаку величины	3 неделя
3.4	Игра «Укрась елки игрушками» Цель: способствовать развитию умения различать геометрические фигуры по заданному признаку величины, выполнять постройки, согласно определенному правилу.	4 неделя
4.1	«Цвет и форма, классификация по двум признакам». «Какого цвета и формы?» Цель: Развивать умение выделять одновременно два признака: цвет и форму. Закреплять умение знать и называть основные цвета: красный, синий, желтый, формы.	Декабрь 1 неделя
4.2	«Что лежит в корзинке?» Цель: способствовать развитию умения выделять одновременно два признака формы, различать и называть основные геометрические фигуры и их цвет.	2 неделя
4.3	Игра «Продолжи дорожку» Цель: закреплять умение различать и называть геометрические фигуры по двум признакам: <i>цвет и форма</i> , выполнять действия, согласно определенному правилу.	3 неделя
4.4	Игра «Построй домик» Цель: закреплять умение различать и называть геометрические фигуры по двум	4 неделя

	признакам: <i>цвет и форма</i> , способствовать развитию конструктивных умений, выполнять действия, согласно определенному правилу	
5.1	«Цвет, форма и величина, классификация по трем признакам». «Какого цвета, формы и величины?» Цель: Развивать умение выделять одновременно три признака: цвет, форма, величина.	Январь 1 неделя
5.2	«Садовники» Цель: способствовать развитию способности действия наглядного моделирования, умения расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям, умения выделять одновременно три признака геометрических фигур, действовать, согласно заданному правилу,	2 неделя
5.3	«Мы - конструкторы» Цель: способствовать развитию способности выполнять конструкции по заданной схеме, умения планировать действия, анализировать схему.	3 неделя
5.4	«Угадай фигуру» Цель: способствовать развитию способности действия наглядного моделирования, умение расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям	4 неделя
6.1	«Цвет, форма и величина, классификация по трем признакам, отрицание (игра с двумя обручами)». «Угадай фигуру» Цель: способствовать развитию способности наглядного моделирования, умение расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям, предъявленной в явном виде и неявном виде (на основе отрицания)	Февраль 1 неделя
6.2	«Бусы для мамы»	2 неделя

	Цель: способствовать развитию способности наглядного моделирования, умение расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям, предъявленной в явном виде и неявном виде (на основе отрицания)	
6.3	«Угости мишек печеньем» Цель: способствовать развитию способности наглядного моделирования, умение расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям, предъявленной в явном виде и неявном виде (на основе отрицания)	3 неделя
6.4	«Мы - конструкторы» Цель: способствовать развитию способности выполнять конструкции по заданной схеме, умения планировать действия, анализировать схему.	4 неделя
7.1	«Цвет, форма и величина, классификация по трем признакам, отрицание (игра с тремя обручами)». «Угадай фигуру» Цель: способствовать развитию способности наглядного моделирования, умение расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям, предъявленной в явном виде и неявном виде (на основе отрицания)	Март 1 неделя
7.2	«Посади цветы на клумбы» Цель: способствовать развитию способности наглядного моделирования, умение расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям, предъявленной в явном виде и неявном виде (на основе отрицания)	2 неделя
7.3	1. «Что лишнее?» 2. Цель: способствовать развитию способности классифицировать геометрические фигуры по трем признакам.	3 неделя
7.4	«Мы - конструкторы»	4 неделя

	Цель: способствовать развитию способности выполнять конструкции по заданной схеме, умения планировать действия, анализировать схему.	
8.1	«Продолжи ряд» Программные задачи: Закреплять знания детей о геометрических фигурах, цвете, величине, толщине. Развивать мышление.	Апрель 1 неделя
8.2	«Хоровод» Цель: способствовать развитию способности наглядного моделирования, умение расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям, предъявленной в явном виде и неявном виде (на основе отрицания)	2 неделя
8.3	«Магазин» Цель: способствовать развитию способности наглядного моделирования, умение расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям, предъявленной в явном виде и неявном виде (на основе отрицания)	3 неделя
8.4	«Волшебное дерево» Цель: способствовать развитию способности наглядного моделирования, умение расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям, предъявленной в явном виде и неявном виде (на основе отрицания)	4 неделя

Диагностическое направление: Диагностика уровня сенсорных способностей, способности действия наглядного моделирования 2 раза в год: в сентябре и в мае.

КАРТОТЕКА ДИДИКТИЧЕСКИХ **ИГР ДЛЯ младшей** **ГРУППЫ ПО БЛОКАМ ДЬЕНЕША и** **палочками Кюизинера.**

Сентябрь

Дидактическая игра «Давайте познакомимся»

Цель: правильно называет весь объем свойств у предмета.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Дидактическая игра «Дружат» - «не дружат»

Цель: находит сходство и различие между предметами.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Дидактическая игра «Найди свой домик»

Цель: умеет группировать предметы по наличию и отсутствию одного свойства.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Октябрь

Дидактическая игра «Собери бусы для куклы»

Цель: умеет находить фигуру по знаково – символическим обозначениям свойств.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки с обозначением свойств (кроме отрицания).

Ход игры.

«Ребята, у куклы Маши скоро день рождения, она очень хочет, чтобы ей подарили красивые бусы. Давайте соберем бусы для Маши».

Воспитатель показывает карточку с обозначением свойств (кроме отрицания), а дети находят соответствующую фигуру и выкладывают последовательно на столе.

Дидактическая игра «Помогите Мишке собрать фигуры»

Цель: определяет символику свойств.

Материал: игрушка – мишка, корзина, набор логических блоков Дьенеша, карточки с обозначением свойств (кроме отрицания).

Ход игры.

У Мишки в корзинке были фигуры, а он уронил ее и смешал с другими фигурами. Мишка, не помнит какие фигуры лежали в его корзине. Нам нужно помочь ему, а в этом помогут карточки – символы. Воспитатель

показывает карточки с обозначением трех свойств, а дети находят соответствующую фигуру и кладут Мишке в корзину.

Дидактическая игра «Два обруча»

Цель: разделяет фигуры на две группы по двум свойствам. Производит логические операции «не», «и», «или».

Материал: 2 обруча, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Перед началом игры необходимо выяснить, где находятся четыре области, определяемые на игровом листе двумя обручами: внутри обоих обручей; внутри красного, но вне зеленого обруча; внутри зеленого, но вне красного обруча и вне обоих обручей (Эти области нужно обвести указкой).

Правило игры. Например, расположить фигуры так, чтобы внутри красного оказались все красные фигуры, а внутри зеленого все круглые.

После решения практической задачи по расположению фигур дети отвечают на вопросы: Какие фигуры лежат внутри обоих обручей; внутри зеленого, но вне красного обруча. Игру с двумя обручами целесообразно проводить много раз, варьируя правила игры.

Дидактическая игра «Хоровод»

Цель: классифицирует блоки по двум – трем признакам: цвету, форме; цвету – форме – размеру.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Воспитатель предлагает выстроить в веселый хоровод волшебные фигуры. Хоровод получится красивым и нарядным.

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

НОЯБРЬ

Дидактическая игра «Отрицание цвета»

Цель: подбирает фигуры по инструкции, пользуясь символикой отрицания цвета.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки обозначающие отрицание цвета, игрушка зайца, коробка.

Ход игры.

В гости к детям приходит зайчик, у него в лапках коробка в которой лежат карточки, обозначающие цвет, форму, размер, толщину, но все они перечеркнуты. Зайчик не может понять, почему они перечеркнуты. На первом занятии воспитатель знакомит с карточками, обозначающими отрицание цвета (воспитатель достает из коробки зайчика, карточки с перечеркнутыми обозначениями цвета).

Упражнения на закрепление:

«Покажи фигуру»: - не красную и не синюю;

- не синюю и не желтую;
- не желтую и не красную;
- прямоугольную, не синюю и не красную;
- треугольную, не желтую и не красную;
- квадратную, большую, не желтую и не синюю;
- прямоугольную, маленькую, не красную и не желтую;
- треугольную, тонкую, не синюю и не желтую;
- круглую, толстую, не синюю и не красную.

Дидактическая игра «Отрицание формы»

Цель: использует детали в соответствии с символикой отрицания формы.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки обозначающие отрицание формы, игрушка зайца, коробка.

Ход игры.

Воспитатель достает из коробки зайчика карточки с перечеркнутыми обозначениями формы и объясняет, что каждая карточка обозначает.

Упражнения на закрепление:

- «Покажи фигуру»:
- не прямоугольные, не круглые, не треугольные;
 - не квадратные, не прямоугольные, не круглые;
 - не прямоугольные, не квадратные, не треугольные;
 - не треугольные, не круглые, не квадратные.

Дидактическая игра «Отрицание размера»

Цель: называет размер предмета, показывает предмет.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки обозначающие отрицание размера, игрушка зайца, коробка.

Ход игры.

Воспитатель достает из коробки карточки с перечеркнутыми обозначениями и объясняет, что они обозначают.

Упражнение на закрепление:

- «Покажи фигуру»:
- квадратную, красную, не маленькую;
 - треугольную, желтую, большую;
 - прямоугольную, желтую, не большую;
 - треугольную, синюю, не маленькую.

Дидактическая игра «Отрицание толщины»

Цель: способен выделять свойства предмета в соответствии с символикой отрицания толщины.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки, обозначающие отрицание толщины, игрушка зайца, коробка.

Ход игры.

Воспитатель достает из коробки зайчика, последние карточки, которые обозначают отрицание толщины. Воспитатель объясняет, что они обозначают.

Упражнение на закрепление:

- «Покажи фигуру»
- не тонкую;
 - не толстую;

- треугольную, желтую, не большую;
- круглую, красную, не толстую и т.д.

Декабрь

Дидактическая игра «Загадки без слов»

Цель: расшифровывает информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково – символическим обозначениям.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки с обозначением свойств.

Ход игры.

Воспитатель предлагает детям отгадать необычные загадки: «Это загадки без слов». «Я буду показывать карточки со знаками. Знаки подсказывают, какие фигуры загаданы. А вы отгадайте фигуру и покажите».

Загадываются три совместных свойства:

Например: - форма, размер и толщина;

- цвет, форма, размер;

- цвет, форма, толщина и др.

Дидактическая игра «Найди клад»

Цель: выявляет в предметах цвет, форму, размер, толщину.

Материал: 16 блоков одного цвета (разной формы, размера и толщины), круги бумажные (клады), карточки – символы.

Ход игры.

Дети – кладоискатели, кружок из бумаги – клад.

Кладоискатели отворачиваются, ведущий под одним из блоков прячет клад. У ведущего карточки – символы, 16 блоков (одного цвета, но разной формы, размера и толщины), кладоискатели называют два свойства той фигуры, под которой спрятан клад, на каждое правильно угаданное свойство, воспитатель выставляет карточку. Угадав два свойства, ребенок забирает клад себе. При повторении игры следует взять блоки другого цвета.

Дидактическая игра «Волшебные камни»

Цель: называет расположение предмета «внутри» и «вне» круга.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, обруч.

Ход игры.

«Ребята, сегодня наши логические блоки превратились в волшебные камни, сейчас мы с ними поиграем».

1. Все красные треугольные камни положить внутри обруча, а синие круглые вне обруча.
2. Положить желтые толстые камни вне обруча, а желтые тонкие внутри обруча и т.д.

Январь

Дидактическая игра «Найди пару»

Цель: проявляет внимание, способен анализировать и сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам, используя карточки – символы с отрицанием свойств. Работает в парах.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Предложить детям разделиться на пары. У каждой пары – набор логических блоков, игроки поровну делят фигуры между собой и по очереди выкладывают их. Сначала первый участник выкладывает свою фигуру, второй ищет к ней пару, если он правильно составляет пару, то забирает обе фигуры себе, если же ошибается, то его фигура попадает к первому игроку. Далее свою фигуру выставляет второй игрок. Побеждает тот, кто соберет больше фигур.

Дидактическая игра «Где, чей гараж»

Цель: способен классифицировать по общим свойствам.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, таблицы две штуки.

Ход игры.

У воспитателя две большие таблицы, на них изображены гаражи для машин. У каждого ребенка блоки (машины). Нужно поставить каждую машину в свой гараж. Знаки на развилке дорог показывают, на какую дорожку должна свернуть машина. Дети по очереди ищут гараж для своих машин.

Дидактическая игра «Цветок»

Цель: может классифицировать блоки по трем признакам: цвету, форме и размеру.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, обручи, карточки – символы.

Ход игры.

Воспитатель предлагает детям построить красивый цветок из волшебных фигур. Для этого раскладывается четыре обруча, так, чтобы каждый обруч имел две области пересечения, путем наложения одного на другой (перпендикулярные обручи кладутся встык). В каждый обруч положить карточки – символы. Разные варианты: например: круглые, красные, квадратные, маленькие. Необходимо разложить блоки в обручи и области их пересечения, в соответствии с признаками.

Февраль

Дидактическая игра «Угадай-ка»

Цель: может выявлять, абстрагировать и называть свойства (цвет, форму, размер, толщину) предметов, обозначает словом отсутствие какого – либо конкретного свойства предмета (не красный, не треугольный и т.д.)

Материал: набор логических блоков Дьенеша, игрушка Буратино, карточки – символы.

Ход игры.

В гости пришел Буратино. Буратино прячет блок (подарок) и дает задание угадать сразу два свойства.

Например: какого цвета и формы платок он выбрал для черепахи Тортилы. При отгадывании дети каждый раз обязательно должны называть два свойства подарка. Если же они указывают только одно свойство, Буратино напоминает правило. В случае, когда дети угадывают одно из двух свойств, Буратино подтверждает, что названо, верно, и выставляет соответствующую

карточку – символ (квадратный, но не синий; желтый, но не треугольный и т.д.). Тот, кто угадывает, сменяет Буратино – выбирает подарок и указывает, какие два его свойства надо угадать (цвет и форму, форму и размер, размер и толщину и др.).

Дидактическая игра «Засели домики»

Цель: правильно классифицирует свойства.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки с изображением домиков.

Ход игры.

У детей на пару две таблицы (1 – двухэтажного дома, 2 – трехэтажного дома). В городе логических фигур появились новые двухэтажные и трехэтажные дома. Домовой просит помочь расселить фигуры по своим домикам, а помогут вам знаки – подсказки. Знаки подсказывают, какие фигуры должны поселиться на каждом этаже и в каждом подъезде дома.

Дидактическая игра «Где спрятался Джерри?»

Цель: может логически мыслить, умеет кодировать информацию с помощью знаков – символов и декодировать ее.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки – символы, мышонок Джерри (маленькая плоская фигурка).

Ход игры.

Перед детьми выкладывают 12 – 18 блоков. Дети отворачиваются. Ведущий под одним из блоков прячет мышонка. Дети поворачиваются обратно. Ведущий с помощью карточек обозначает два свойства того блока, под которым спрятан мышонок. Если ведущий обозначает свойства перечеркнутыми знаками, то сделать это должен как можно точнее. Для этого ему может понадобиться в некоторых случаях 3, 4 и более карточек.

Март

Дидактическая игра «Дорожки»

Цель: может выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, три домика (макеты или изображения домиков или условные обозначения).

Ход игры.

На полу по кругу на расстоянии не менее одного метра один от другого расставлены три домика – дома Наф–Нафа, Ниф–Нифа и Нуф–Нуфа. Между ними нужно проложить дорожки так, чтобы поросятам удобно было ходить в гости друг к другу. Но дорожки надо строить по правилам. Построить дорожку так, чтобы рядом были фигуры одинакового цвета, но разной формы (одинаковой формы, но разного цвета; одинакового размера, но разной формы; разные по цвету и форме; разные по цвету и размеру). Правила построения дорожек придумывает не только взрослый, но и сами дети.

Дидактическая игра «У кого в гостях Винни–Пух и Пятачок»

Цель: использует приемы анализа, сравнения, обобщения.

Материал: Карточки с логическими таблицами, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Винни – Пух и Пятачок отправились в город логических фигур. В каждом доме они побывали только у одной фигуры. Зашли они в первый дом. У какой фигуры в гостях Винни-Пух и Пятачок?

Дети находят недостающую фигуру и кладут в клетку, где нарисованы

Винни – Пух и Пятачок. Если дети не могут самостоятельно решить задачу, взрослый предлагает рассмотреть, какие фигуры находятся в верхнем и среднем рядах, установить, чем похожи эти ряды, и определит, какой фигуры недостает. При поиске недостающих фигур дети анализируют, сравнивают и обобщают фигуры в таблице по двум свойствам.

Дидактическая игра « Два обруча 2 »

Цель: умеет разбивать множество по двум совместным свойствам, производит логические операции «не», «и», «или».

Материал: 2 обруча, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры.

Воспитатель кладет на пол два обруча так, что образуется три отдельных области (пересечения). Внутри красного обруча захотели жить все красные фигуры, внутри синего – все круглые.

А в области пересечения двух обручей поселяются фигуры, обладающие:

- двумя общими признаками: цветом (красные) и формой (круглые);
- какие фигуры лежат вне обоих обручей? (все фигуры – не красные и не круглые; синие; желтые; зеленые; треугольные; квадратные).

Апрель

Дидактическая игра «Кошки – мышки»

Цель: правильно называет свойства фигур, использует эти знания в игре.

Материал: маска кошки, жетоны для мышей и кота (из пособия «Праздник в стране блоков»).

Ход игры.

Дети выбирают жетоны мышей и надевают их через голову, встают в хоровод. Посередине хоровода кот «Васька», рядом с ним «кошачьи» жетоны.

Хоровод движется со словами:

Мыши водят хоровод,

На лежанке дремлет кот.

Тише мыши, не шумите,

Кота Ваську не будите.

И тогда проснется Васька кот,

Разгонит хоровод.

На последнем слове, «хоровод» кот быстро надевает один из четырех жетонов и поворачивается вокруг, чтобы все мыши его увидели. Его жетон – информация для мышей, каких именно «мышей» он собирается ловить.

После слов «1,2,3,4,5 – начинаю догонять», - кот ловит мышей. Одна из пойманных мышей становится «котом».

Дидактическая игра «Какую фигуру я задумал?»

Цель: умеет загадывать фигуру с помощью карточек, обозначающих свойства блоков.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, карточки с обозначением свойств.

Ход игры.

Дети по очереди загадывают фигуру, а чтобы остальные смогли отгадать, ребенок выставляет карточки с обозначением трех свойств.

Май

Дидактическая игра «Угадай фигуру»

Цель: способен логически мыслить, умеет кодировать и декодировать информацию о свойствах.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, два набора карточек – символов с перечеркнутыми знаками на каждую пару детей.

Ход игры.

Дети разбиваются на пары. Каждый выбирает себе одну фигуру так, чтобы не видел партнер. Игроки договариваются, какое свойство фигуры будут загадывать (цвет, форму или размер). Затем карточками обозначают загадываемое свойство своей фигуры. Каждый должен угадать, какая фигура у партнера, правильно назвать ее свойства. Сначала в играх загадывается только одно, какое – то свойство фигуры, затем два. Карточки, обозначающие каждое из двух свойств, игроки выкладывают в отдельные ряды или столбики.

Дидактическая игра «Помоги фигурам выбраться из леса»

Цель: способен логически мыслить, умеет рассуждать.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, таблица.

Ход игры.

Перед детьми таблица. На ней изображен лес, в котором заблудились фигурки. Нужно помочь им выбраться из чащи. Сначала дети устанавливают, для чего на разветвлениях дорог расставлены знаки. Не перечеркнутые знаки разрешают идти по своей дорожке только таким фигурам, как они сами, перечеркнутые знаки – совсем не таким, как они фигурам. Затем дети разбирают блоки и по очереди выводят их из леса. При этом рассуждают вслух, на какую дорожку каждый раз надо свернуть.

Дидактическая игра «Построим дома»

Цель: умеет разбивать множество по трем и четырем свойствам, производит логические операции «не», «и», «или».

Материал: набор логических блоков Дьенеша, три игрушки (заяц, волк, лиса).

Ход игры.

Перед детьми в кругу расставлены игрушки. Нужно помочь им поделить блоки для строительства своих домиков.

Сначала взрослый помогает детям обозначить места для блоков, которые подходят всем игрушкам (1), волку и зайцу (2), зайцу и лисе (3), лисе и волку (4); которые никому не подходят (5).

Предлагает разделить фигуры так, чтобы у волка оказались все круглые, у зайца — все большие, у лисы — все синие. Чтобы дети легче запомнили правило, рядом с игрушками можно положить карточки — символы.

После практического решения задачи дети называют, какие фигуры оказались общими для всех игрушек (круглые, большие, синие); какие фигуры оказались только у волка (круглые, маленькие, не синие); у волка и зайца (круглые, синие, маленькие); у зайца и лисы (большие, синие, не круглые); Какие фигуры не кому не подошли (маленькие, не круглые, не синие).

Если ребенок, характеризуя группу, называет только два из трех свойств, взрослый обращает его внимание на другие группы блоков, которые имеют указанные свойства; затем просит его еще раз назвать группу, но так, чтобы ее нельзя было спутать ни с какой другой.

При повторении упражнения правило разбиения блоков называют дети. Каждый раз указывается другое сочетание свойств — оснований разбиения блоков.

Например, разделить фигуры так, чтобы у волка оказались все тонкие, у зайца все — треугольные, у лисы все — маленькие или у волка — все большие, у зайца — все синие, у лисы — все толстые или у волка — все желтые, у лисы — все красные, у зайца — все квадратные и т.д.

Если в результате раскладывания блоков некоторые места окажутся пустыми, взрослый побуждает детей выяснить и рассказать, почему так получилось, при этом всячески стимулирует доказательность размышления. (Почему те или иные фигуры оказались здесь? Почему это или другое место без фигур? Почему нельзя те или иные фигуры положить вместе с другими?)

Диагностические методики для детей 3-4 лет:

Диагностическая методика	Форма проведения	Показатели:
Диагностика сенсорных способностей, способности действия наглядного моделирования		
Восприятие формы Восприятие цвета Восприятие величины	Индивидуальное обследование	Ребенок различает, выделяет все три признака геометрических фигур
Действие наглядного моделирования		Ребенок умеет расшифровывать информацию о свойствах предметов по их знаково-символическим обозначениям, предъявленной в явном виде и неявном виде (на основе отрицания)

Используемая литература:

- Альтхауз Д., Дум Э. Цвет - форма - количество: Опыт работы по развитию познават. Способностей детей дошкол. Возраста / Рус. Пер. под ред. В.В.Юртайкина.- М.: Просвещение, 1984.- 64 е., ил.
- Е.А.Носова, Р.Л.Непомнящая Логика и математика для дошкольников. Санкт-Петербург «Детство-Пресс», 2005 – 95 с.
- Афанасьева И.П. Маленькими шагами в большой мир знаний. Первая младшая группа: Учебно-методическое пособие для воспитателей ДОУ. - СПб.: «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2005. - 128 е.: ил.
- Бондаренко Т.М. Комплексные занятия во второй младшей группе детского сада: Практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ. - Воронеж: Издательство «Учитель», 2003.- 270 с.
- Венгер Л.А. и др. Воспитание сенсорной культуры ребёнка от рождения до 6 лет: Кн. для воспитателя дет. Сада/Л.А.Венгер, Э.Г.Пилюгина, Н.Б.Венгер; Под ред. Л.А.Венгера.- М.: Просвещение, 1988.- 144 е.: ил.
- Галанова, Т. В. Развивающие игры с малышами 3 лет / Т. В. Галанова. - Ярославль: Академия развития, 2007.
- Кук Дж. Раннее сенсорное развитие малышей. (Перевод с англ.)- М., 1997.
- Максаков А.И., Тумакова Г.А. Учите, играя: Игры и упражнения со звучащим словом. Пособие для воспитателя дет. сада. - 2-е изд., испр. и доп.- М.: Просвещение, 1983. - 144 е., ил.

- Пилюгина Э.Г. Занятия по сенсорному воспитанию с детьми раннего возраста: Пособие для воспитателя дет. Сада.- М.: Просвещение, 1983.- 000 е., ил.
- Е. А. Янушко «Сенсорное развитие детей раннего возраста» / М.: Мозаика – Синтез, 2010.