

*Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
г. Нижневартовска детский сад №15 «Солнышко»*

**Отчет по самообразованию воспитателя Мендаевой Г.М.
по теме:**

**«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БЛОКОВ ДЬЕНЕША В РАЗВИТИИ ЛОГИЧЕСКОГО
МЫШЛЕНИЯ У СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ»**
(педагогический проект)

Разработчик проекта:
воспитатель Мендаева Г.М.

2016 г.

Содержание:

1.Обоснование проблемы проекта.....	3
2. Целеполагание:	
Концептуализация.....	3
Цель проекта.....	3
Задачи проекта.....	4
3. Участники проекта.....	4
4. Ожидаемые результаты.....	4
5. Этапы реализации проекта.....	5
6. Мониторинг проекта.....	5
7. Отчет о проделанной работе.....	5
8. Заключение.....	7
9. Литература.....	8
10. Приложения (1)	9
11. Приложения (2)	19

ТЕМА: Использование блоков Дьенеша в развитии логического мышления у старших дошкольников

1. Обоснование проблемы проекта.

Логическое мышление формируется на основе образного и является высшей стадией развития мышления. Достижение этой стадии - длительный и сложный процесс, так как полноценное развитие логического мышления требует не только высокой активности умственной деятельности, но и обобщенных знаний об общих и существенных признаках предметов и явлений действительности, которые закреплены в словах. Не следует ждать, когда ребенку исполнится 14 лет, и он достигнет стадии формально - логических операций, когда его мышление приобретает черты, характерные для мыслительной деятельности взрослых. Начинать развитие логического мышления следует в дошкольном детстве. Но зачем логика маленькому ребенку, дошкольнику? Дело в том, что на каждом возрастном этапе создается как бы определенный «этаж», на котором формируются психические функции, важные для перехода следующему этапу. Таким образом, навыки, умения, приобретенные в дошкольный период, будут служить фундаментом для получения знаний и развития способностей в более старшем возрасте - в школе. И важнейшим среди этих навыков является навык логического мышления, способность «действовать в уме». Овладев логическими операциями, старший дошкольник станет более внимательным, научится мыслить ясно и четко, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы, убедить других в своей правоте. Детей необходимо учить не только вычислять и измерять, но и рассуждать. В дошкольной дидактике имеется огромное количество разнообразных дидактических материалов. Однако возможность формировать в комплексе все важные для умственного, в частности математического, развития мыслительные умения, и при этом на протяжении всего дошкольного возраста, дают немногие. Наиболее эффективным пособием являются логические блоки, разработанные венгерским психологом и математиком Дьенешем для ранней логической пропедевтики, и прежде всего для подготовки мышления детей к усвоению математики.

2. Целеполагание:

Концептуализация.

В основе моего проекта по развитию логического мышления детей старшего дошкольного возраста – использование во всех трех блоках педагогического процесса, и особенно в блоке совместной деятельности, игр и упражнений с логическими блоками Дьенеша с целью повышения уровня у детей мыслительных операций, умения рассуждать и развития интеллектуальных возможностей детей. Программа "Детство", являющаяся основой в моей педагогической деятельности, подтверждает своим содержанием востребованность опыта. Однако, на мой взгляд, недостаточность занятий по математическому развитию (1 раз в неделю), на которых в большой мере присутствуют элементы логики, должна компенсироваться в повседневной игровой деятельности.

Цель проекта.

Повышение уровня мыслительных операций, умения рассуждать у старших дошкольников, развитие интеллектуальных возможностей детей, используя блоки Дьенеша.

Объектом исследования является мышление старших дошкольников,

Предметом – процесс развития логического мышления дошкольников средствами логико – математических игр с блоками Дьенеша.

Задачи проекта.

1. Изучение научно – теоретических основ развития логического мышления у старших дошкольников.

2. Создать необходимые условия для работы по данной проблеме – обогатить методический инструментарий (изготовление карточек, таблиц).
3. Разработка и внедрение системы по использованию блоков Дьенеша для развития логического мышления у дошкольников.
4. Заинтересовать родителей проблемой развития элементов логического мышления средствами развивающих игр (логических блоков Дьенеша)
5. Повышение интереса педагогов к использованию логических блоков Дьенеша для развития логического мышления старших дошкольников.

3. Участники проекта.

1. Дошкольники группы общеразвивающей направленности МАДОУ детский сад №15 «Солнышко»,
2. Воспитатель Мендаева Г.М.
3. Родители воспитанников.

4. Ожидаемые результаты.

Дети	Педагоги	Родители	Ресурсное обеспечение
<p>1. Повышение уровня сформированности таких мыслительных умений и способностей, ко-торые позволяют легко усваивать новое (умения анализа, абстрагирования, сравнения, классификации, обобщения, кодирования – декодирования);</p> <p>2. Развитие речевых навыков (умения рассуждать, доказывать);</p> <p>3. Подготовленность мышления дошкольников к усвоению математики;</p> <p>4. Развитие интеллектуальных возможностей детей.</p>	<p>Повышение теоретического уровня и профессионализма;</p> <p>2. Самореализация, личностный и профессиональный рост;</p> <p>3. Внедрение форм работы с логическими блоками Дьенеша по развитию логического мышления дошкольников.</p>	<p>Заинтересованность проблемой развития логического мышления</p>	<p>Пополнение предметно – развивающей среды группы развивающими играми.</p> <p>2. Расширение наглядно – дидактического материала (изготовление новых схем и карточек с заданиями).</p>

5. Этапы реализации проекта.

- 1 этап – подготовительный (сентябрь 2015г.)
- 2 этап – деятельный (октябрь 2015г. – май 2016г.)
- 3 этап – оценочный (май 2016г.)

6. Мониторинг проекта.

Цель мониторинга – отслеживание результатов проекта.

Исследование проводилось по программе «Детство» «Диагностика уровня логического

мышления», которая позволяет выявить умения детей владеть следующими логическими операциями: сравнение, анализ, синтез, абстракция и обобщение, таких умственных операций, как классификация, группировка предметов по их свойствам, абстрагирование свойств от предмета.

С учетом полученных сведений испытуемые распределены по уровням развития логического мышления, данные представлены в сравнительной таблице

Уровень	Сентябрь	2015	Май	2016
	Абсолютный показатель	Процентный показатель	Абсолютный показатель	Процентный показатель
Высокий	0	0	6	50%
Средний	7	58%	6	50%
Низкий	5	42%	0	0

Выводы по результатам исследования логического мышления у детей в детском саду:

1. Достаточно хорошо умеют выделять свойства объекта, соединять различные элементы в единое целое, сравнивать предметы по величине, по форме, по количеству, по пространственным признакам.
2. У них достаточно хорошо сформированы представления о математических свойствах и закономерностях.
3. Достаточно хорошо устанавливают логические связи и закономерности.

Таким образом, анализируя полученные результаты, можно сделать вывод об эффективности проводимой мною работы, которая способствовала повышению уровня развития логических приемов у детей подготовительной группы.

7. Отчет о проделанной работе.

Развитие логического мышления детей – процесс длительный и весьма трудоемкий; прежде всего для самих детей – уровень мышления каждого очень специфичен. Мысленно я распределяю детей на три группы: «сильные», «слабые» и «средние» (по уровню владения приемами логического мышления). Такое разделение помогает ориентироваться в подборе занимательного материала и задач, предупреждает возможные перегрузки «слабых» детей, потерю интереса (ввиду отсутствия усложнений) – у «сильных»

Детям, справляющимся с логическими задачами на среднем уровне, я предлагаю варианты подобных задач, а так же подключаю к играм соревновательного характера.

Особый подход необходим к «слабым» детям. Учитывая их психические и физические особенности, я стараюсь внушить им уверенность в себе, подвести к самостоятельному решению простых задач. В случае быстрого утомления, вид деятельности сменяется. Особую роль играют «сильные» дети: отлично справившись с конкретной задачей они, по моей просьбе (или самостоятельно) «подключаются» к тем, кто испытывает серьезные трудности.

Такая форма взаимодействия педагога и воспитанников очень эффективна. Она помогает сплотить коллектив, дает возможность самоутвердиться успевающим детям и почувствовать уверенность в своих силах – более слабым.

Некоторые дети значительно опережают своих сверстников. Они любопытны, пытливы,

проявляют большой интерес к новому, неизвестному, при этом обладая неплохим запасом знаний. Это дети, которым дома уделяется большое внимание со стороны взрослых. Такие ребята, придя в детский сад, должны подниматься на более высокую ступень, тренируя свой интеллект в игровой деятельности.

Для этого создана хорошая развивающая среда, максимально отвечающая потребностям ребенка:

- организован уголок занимательной математики, где в достаточном количестве представлены комплекты логических блоков Дьенеша, а также карточки и схемы к ним;
- уголок дополнен другими развивающими играми и дидактическими материалами (палочки Х.Кьюизенера, кубики «Сложи узор» и другими);
- разработан перспективный план работы на старшую группу по данной тематике.



Я познакомила педагогов с планом – схемой использования игр в совместной и самостоятельной деятельности и предложила использовать его в своей работе.

Проводились консультации с родителями воспитанников по использованию логических блоков. Родители проявили живой интерес, приняли активное участие в изготовлении карточек и схем. Некоторые родители приобрели комплекты логических блоков Дьенеша себе домой для игр со своими детьми. Это свидетельствует о том, что они искренне заинтересовались моей работой.

Проводила открытые занятия для родителей.

Проводила развлекательные мероприятия, используя сказки, задачи – шутки, загадки, считалки, головоломки, сценарии проведения математических досугов.

Пожалуй, еще рано судить об изменении уровня психического развития в целом детей в процессе планомерной педагогической деятельности. Однако, наблюдая за ростом мыслительной и речевой деятельности, которая очевидна при многообразном использовании логических операций, можно смело утверждать, что:

- а) Все дети без исключения знакомы с приемом сравнения, анализа, синтеза, классификации, обобщения, абстрагирования. Им понятно применение частицы отрицания «не», «и», «или».
- б) Примерно половина детей испытывает устойчивый интерес к развивающим играм. Возросла степень их активности в самостоятельной деятельности.
- в) Дети делают заметные успехи по высказыванию суждения, доказательства. Это достаточно сложная речевая деятельность, но она очень необходима. (Ребенок должен уметь объяснять свою позицию, выразить свое мнение и не стесняться этого)

8. Заключение.

В заключение данной работы рассмотрим перспективы реализации проекта:

-Реальная перспектива

- Повышение уровня владения детьми
- приемами логического мышления
- Ближайшая перспектива развития проекта
- Оснащение развивающей среды другими развивающими играми и игровыми заданиями
- Проект может быть принят для реализации другими педагогами
- Развитие у детей произвольности внимания, восприятия, памяти
- Эффект проекта в долгосрочной перспективе
- Развитие таких качеств личности, как стремление к преодолению трудностей, готовность - приходить на помощь, коммуникативных навыков
- Умение адаптироваться и взаимодействовать в любых сложных жизненных ситуациях и организация эффективного взаимодействия человека с окружающими
- Отсутствие проблем у детей в учебной деятельности

Результаты:

- НОД по математическому кружку - диплом первой степени в 12 международном дистанционном конкурсе педагогического мастерства
- публикация во всероссийском электронном журнале педагогическое мастерство «Итоговое занятие по математическому кружку»
- публикация во всероссийском электронном журнале педагогическое мастерство «Воспитатель детского сада» консультация для воспитателей «Применение блоков Дьенеша в развитии математических представлений детей дошкольного возраста»
- публикация во всероссийском электронном журнале педагогическое мастерство презентация к математическому кружку «Развивайка».

9. Литература

1. Волчкова В.Н., Степанова Н.В. Конспекты занятий в старшей группе детского сада. Математика. Практическое пособие для воспитателей и методистов ДООУ. - М.: ТЦ "Учитель", 2007.
2. Денисова Д., Дорожин Ю. Математика для дошкольников. Старшая группа 5+. - М.: Мозаика-Синтез, 2007.
3. Давайте поиграем: Математические игры для детей 5-6 лет/ Под ред. А.А.Столяра. - М.:Просвещение,1991. -80 с.
4. Логинова В.И. Формирование умения решать логические задачи в дошкольном возрасте. Совершенствование процесса формирования элементарных математических представлений в детском саду.- Л.: 1990.
5. Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. Логика и математика для дошкольников. - М.: Детство-Пресс, 2007.
6. Детство: Программа развития и воспитания детей в детском саду / В.И.Логинова, Т.И.Бабаева, Н.А.Ноткина и др. – СПб.: Детство-Пресс, 2010. -244 с.
7. Математика от трех до семи: Учебно – методическое пособие для воспитателей детских садов / З.А.Михайлова, Э.Н.Иоффе. – СПб.: Детство-Пресс, 2010. – 176 с.

Приложение 1

Конспект проведения занятия по математике «Знакомство с блоками Дьенеша» в старшей группе

Программное содержание:

- Познакомить детей с логическими блоками Дьенеша и учить различать их по форме, цвету, размеру и толщине.
- Развивать классификационные умения, опираясь на свойства блоков.
- Познакомить с карточками – символами и научить «читать» знаки.
- Воспитывать любознательность и интерес к новому.

Демонстрационный материал: блоки Дьенеша; простынка. Конверт, карточки – символы, обозначающие свойства блоков. Три разноцветных обруча. Игрушки Буратино, Мальвина, Пьеро.

Ход занятия.

Дети стоят в двух шеренгах друг против друга.

Дети, давайте поприветствуем друг друга.

Игра – приветствие «Поздороваемся».

Друг к другу лицом повернулись,
Улыбнулись.
Руку правую подали,
А потом ее пожали
И друг друга мы обняли.
Отошли,
И поклонились,
И немного покружились.
Все готовы заниматься?

Дети: Очень будем мы стараться.

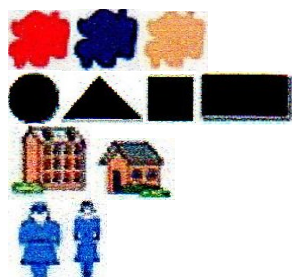
Дети проходят на ковер, занимают свои места на стульчиках. Перед ними на столе под простынкой лежат блоки Дьенеша.

Дети, я получила необычную посылку. (Снимаю простынку, открываю посылку). Как много здесь фигур! Давайте рассмотрим их.

- Какого цвета фигуры вы видите?
- Какой формы?
- Какого размера?
- Какой толщины?
- Найдите две одинаковые фигуры. *Одинаковых нет.*
- Найдите похожие фигуры. Чем они отличаются?

Вывод: похожих фигур много, но двух одинаковых нет.

В посылке еще есть конверт, а в нем много карточек со знаками символами. Как вы думаете, что они обозначают? (Показываю карточки, рассматриваем, называем цвет, форму, размер, толщину).



(Набор «Давайте вместе поиграем» карт.24-25).

Входит Буратино (игрушка), предлагает детям отдохнуть и сделать музыкальную паузу. Танцевальная композиция «Буратино».

Буратино мне шепчет, что ему больше всего нравятся красные фигуры. Давайте, дети, соберем их в один обруч. *(Дети выполняют задание)*

Мальвина любит играть большими круглыми блоками, соберём их во второй обруч. *(Дети выполняют задание)*

Пьеро любит играть маленькими треугольными блоками. Поместим их в третий обруч. *(Дети выполняют задание)*

Молодцы! Наши игрушки довольны.

Давайте разделим фигуры, выполним задание по-другому. У Буратино оказались все треугольные, у Мальвины – все большие, а у Пьеро – все толстые квадратные. *(Попутно делаю «запись» знаками – символами.)*

Давайте посчитаем, сколько фигур у Мальвины, у Пьеро, у Буратино. У кого фигур больше? У кого меньше? Сколько красных? Сколько толстых? и т.д.

Итог занятия: Вам было интересно на занятии? Что вам больше всего понравилось? Какие трудности у вас были? Вы довольны собой?

Конспект проведения занятия по математике с использованием логических блоков Дьенеша на тему: «Спасатели приходят на помощь»

Программное содержание:

- Учить детей декодировать полученную информацию, по знакам – символам выбирать нужные блоки.
- Развивать мыслительные операции сравнения, восприятия, мышления.
- Самостоятельно выполнять работу, осуществлять самоконтроль.

Демонстрационный материал: чудесный мешочек, блоки – 16 штук (большие и маленькие, толстые и тонкие по одному каждой формы, независимо от цвета), игрушка щенок (картинка).

Раздаточный материал: по два набора блоков на каждого ребенка, карта – схема составления изображения грузовика, кота.

Ход занятия.

(дети стоят в двух шеренгах друг против друга)

Дети, давайте поприветствуем друг друга.

Игра – приветствие «Поздороваемся». *(См. занятие «Знакомство с блоками Дьенеша»).*

Дети проходят на ковер, занимают места на стульчиках. В центре ковра мешочек, сверху записка.

Читаю: Я чудесенький мешочек,
Вам, ребята, я дружочек.
Очень хочется мне знать,
А вы любите играть?

Вы хотите узнать, что в мешочке? Правило такое: не подглядывать, а определить на ощупь, что там, в мешочке. *Дети по очереди вынимают блоки из мешочка, рассказывают, какой блок они достали. Называют все признаки, сравнивают, ищут сходства и различия.*

Показываю картинку маленького щенка. Вы хотите с ним поиграть? Сейчас щенок будет прятаться, а мы его будем искать. *(Дети закрывают глаза, прячу картинку под одним из блоков).*

На крыльце сидел щенок,

Грел он свой пушистый бок.
Вдруг, кого – то испугался,
Куда исчез он, догадайся.

Куда же спрятался щенок? Дети, отгадайте, где щенок? Вопросы:

- Щенок спрятался за синим блоком?
- Нет!
- Под красным блоком...

(Дети ищут щенка, вначале уточняя цвет, потом форму, размер и толщину блока). Игра повторяется 3 – 4 раза.

Музыкальная физминутка «Мы едем, едем, едем...»

(аудиозапись)

Щенку очень понравилось с вами играть. Он пришел к нам за помощью. Его друзья ехали на машине, случилась авария, сломался грузовик. Давайте поможем починить грузовик.

Альбом «Спасатели приходят на помощь». Игра №2. «Житейские истории». (Дети составляют грузовик из блоков, пользуясь схемой сборки).

По ходу работы уточняю, сколько красных блоков потребовалось для ремонта, сколько треугольных, сколько всего и т.д.

Щенок очень благодарен вам за помощь. В грузовике ехал кот, но очень испугался и куда – то убежал. Кот был вот такой. *Показываю карту – схему.*

(Дети составляют кота из блоков). Задаю аналогичные вопросы.

Молодцы! Вы сегодня были настоящими спасателями. Оцениваю, кто быстрее всех отремонтировал грузовик, кто первых составил рисунок кота.

Итог занятия. Что больше всего понравилось? Чему научились? Какие были трудности? Вы довольны собой?

Конспект проведения занятия по математике с использованием логических блоков Дьенеша на тему: « Помогите фигуркам выбраться из леса » в старшей группе

Программное содержание.

- Подвести к пониманию отрицания свойств, умению производить логические операции «не», «и», «или» и с помощью этих операций строить истинные высказывания.
- Кодировать и декодировать информацию о свойствах предметов.
- Развивать логическое мышление
- Приучать к строгому выполнению правил.

Демонстрационный материал: Картинка сороки, фланелеграф. Карточки с отрицанием свойств. Схема составления вездехода. Набор блоков Дьенеша. Набор игрушек: заяц, белка, лисенок, волчонок, ёж, медвежонок. Альбом - карта «Помогите фигуркам выбраться из леса». Магнитофон, аудиозапись гула мотора.


Раздаточный материал: Набор карточек для каждого ребенка, набор блоков, мониторы (альбомный лист бумаги), набор логических фигур «сундучок».

Ход занятия.





Игра – приветствие «Поздороваемся». *(См. занятие « Знакомство с блоками Дьенеша»).*

Дети проходят на свои места. На фланелеграфе картинка – сорока.




Прилетела сорока и сообщила, что в лесу беда. В ее лесной школе ученики играли в компьютерную игру и вдруг компьютеры «зависли», видимо попал «вирус». Они просят помощи. Вы готовы помочь? «Вылечить» компьютеры можно только с помощью антивирусных программ, которые закодированы на этих карточках.

Показываю карточку 

Дети декодируют 

Показываю карточку . Дети показывают   .

Молодцы! Давайте введем программу и уничтожим вирусы.

Показываю еще карточки:   . Дети декодируют информацию.
Молодцы! Теперь пора на помощь в лесную школу. Трудно идти по лесу. Нам нужен вездеход. Давайте его построим из блоков. Дети выполняют задание по схеме. Замечательный вездеход у нас получился! Поехали! (включаю аудиозапись гул мотора).

Вот мы и на месте. Давайте поможем ученикам лесной школы. Сорока объясняет, что ученики лесной школы не могут выйти из леса, дорогу преградили непонятные знаки. Дети помогите! Дети берут блоки поочередно и по плану находят путь, куда можно идти, а куда нельзя.

Физминутка «Лесные жители»

(дети выполняют движения согласно тексту)

У нас славная осанка,
Мы свели лопатки.
Мы походим на носках,
А потом на пятках.

Пойдем мягко, как лисята,
И как мишка косолапый,
И как серый волк – волчище,
И как зайнышка - трусишка.

Вот свернулся волк в «клубок»,
Потому что он продрог.
Лучик ежика коснулся,
Ежик сладко потянулся.

Спасибо дети, вы нам очень помогли!

Давайте поиграем в компьютерную игру «лото». Придвиньте мониторы ваших персональных компьютеров (*альбомный лист*) и выполните задание.

На середину экрана поместите большой синий, но не круглый блок. В левом верхнем углу - маленький, но не желтый квадратный блок. В правом нижнем углу – не большой красный треугольный блок. В левом нижнем – большой синий, но не толстый блок. В правом верхнем – маленький, но не синий и не круглый блок.

Итог занятия. Что новое сегодня узнали? Что больше понравилось? Что было трудно? Вы довольны своей работой?

Конспект проведения занятия по математике с использованием логических блоков Дьенеша на тему: «Новости из Простоквашино» в старшей группе

Программное содержание.

- развивать способность к анализу, абстрагированию, умение «читать» схему, кодировать и декодировать информацию.
- устанавливать равенство групп предметов.
- формировать умение строго следовать правилам при выполнении цепочки действий (линейный и разветвленный алгоритм).

Демонстрационный материал: картинки дяди Федора, кота Матроскина, пса Шарика, монеты, кодовые карточки, схемы изображения трактора, построение дорожки.

Раздаточный материал: пенал с монетами, набор блоков Дьенеша на каждого ребенка.

Ход занятия.

Дети стоят в двух шеренгах друг против друга.

Дети, давайте поприветствуем друг друга. Игра – приветствие «Поздороваемся». (См. занятие «Знакомство с блоками Дьенеша»).

Дети проходят на свои места.

Слышали новость? Дядя Федор, пес Шарик и кот Матроскин из деревни Простоквашино нашли клад в огороде. Они сдали клад в музей и получили за это премию - 6 «золотых»

и 6 «серебряных» монет (*показываю*). Дядя Федор решил отдать монеты коту Матроскину и Шарику. Для этого нужно разделить их между котом и псом поровну. Поможем мальчику.

Выставляю на магнитной доске плоскостные изображения дяди Федора, кота Матроскина, пса Шарика, монеты. Один ребенок работает у доски, остальные на местах.

- Сколько здесь золотых монет?
- Сколько серебряных? По сколько их?
- Как проверить, что их поровну?

Надо составить пары, положить одну под другой.

- По сколько пар монет достанется Матроскину и Шарику?

Кот Матроскин на свои деньги решил купить корову Мурку. Мурка была капризная, но давала много молока. Кот разливал молоко по ведрам.

Выставляю кодовые карточки со знаками – символами ведер:



и т.д.

Дети работают с блоками, декодируют информацию.

Матроскин во всем любил порядок. Ведро с молоком расставлял по полкам.

Назовите, какое ведро стоит на первой полке, какое на второй и т.д. Сколько всего ведер?

Живут себе простоквашинцы в деревне и многое не знают, что бывает в мире, а чего нет.

Физминутка «Бывает – не бывает».

Бросаю мяч детям поочередно и задаю по одному вопросу. Они ловят мяч, отвечают на вопрос, возвращают мяч обратно.

Вопросы: - Бывает круг с углами?

- Бывает у кошки два хвоста?
- Бывает ночью звездное небо?
- Бывает у слона три уха?
- Бывает трава зеленого цвета?
- Бывает у петуха четыре ноги?
- Бывает суп сладкий?
- Бывает небо голубое?

А еще купили простоквашинцы трактор Митю. Трактор был добрый, веселый, но часто громко хохотал и от смеха разваливался на части. Помогите его собрать. (*Альбом «Спасатели приходят на помощь»*).

Вопросы: - Какой формы капот у трактора?

- Какого цвета колеса?
- Сколько у трактора желтых деталей?
- Сколько толстых блоков?
- Какая часть у трактора прямоугольная?
- Сколько всего деталей?

Дети самостоятельно собирают трактор по схеме.

Поехали друзья в магазин и решили купить плитку, чтобы выложить красивую дорожку у своего дома. В магазине был большой выбор товара. Каждый из них сделал свой заказ. Какую плитку купили бы вы в магазине? Давайте составим бланк заказа.

Дети работают самостоятельно, составляют заказ, находят нужные блоки.

Простоквашинцы благодарят вас за помощь и прислали вам в подарок мультфильм «Каникулы в Простоквашино».

Итог занятия. Вам понравилось путешествие? Что для вас было самым интересным? Что новое узнали? Чему хочется научиться?

Конспект проведения занятия по математике с использованием логических фигур на тему: «Выкладываем дорожки» в старшей группе

Программное содержание:

- Развивать умение анализировать, «читать» схему, кодировать и декодировать информацию.

- Продолжать развивать мыслительные процессы внимания, памяти, навыки самоконтроля, уметь ориентироваться на плоскости.

Демонстрационный материал: игрушка Незнайка, мяч, схема №1 выкладывания дорожки.

Раздаточный материал: у каждого ребенка «сундучок» с логическими фигурами, поднос, схема выкладывания дорожки.

Ход занятия.

Дети стоят в двух шеренгах друг против друга.

Игра – приветствие «Поздороваемся». (См. занятие «Знакомство с блоками Дьенеша»).

Дети проходят на свои места за столы.

Дети, у вас на столах «волшебные сундучки». Вы хотите узнать что там? Отгадайте загадки: **1.** Нет углов у меня,

И похож на блюдце я.

На тарелку и на крышку,

длины

На кольцо, на колесо.

Кто же я такой, друзья,

Назовите вы меня. (*Круг*)

2. Он давно знакомый мой,

Каждый угол в нем прямой.

Все четыре стороны одинаковой

Вам его представить рад,

А зовут его... (*квадрат*).

3. Что похоже на открытку,

На конверт и на альбом?

Что сравнить, ребята, можно

С одеялом и ковром?

Вы подумайте, скажите,

Что же это? (*прямоугольник*)

4. Три вершины, три угла, три сторонки. Кто я? (*Треугольник*)

Проверим, если мы правильно отгадали загадки, то замочек на «волшебном сундучке» сейчас откроется. (*Дети открывают сундучок и высыпают фигуры на поднос*).

Разложите фигуры перед собой так:

первый ряд – большие прямоугольники,

второй ряд – большие квадраты,

третий ряд – большие круги,

четвертый ряд – большие треугольники.

(*Маленькие фигуры дети раскладывают самостоятельно*).

Физминутка «Мы устали, засиделись»

(*Дети выполняют движения в соответствии с текстом*)

Мы устали, засиделись,

Нам размяться захотелось.

То на стенку посмотрели,

То в окошко поглядели.

Вправо, влево поворот,

А потом наоборот.

Приседания начинаем,

Ноги до конца сгибаем,

Вверх и вниз, вверх и вниз,




Приседай, не торопись!

И в последний раз присели,

А теперь на место сели.

Входит Незнайка. Говорит, что он потерял дорожку домой. Путь его зашифрован, и он ничего не может понять. Давайте поможем Незнайке! Выложим дорожку из геометрических фигур.

Игра «Выкладываем дорожки». (Альбом «Праздник в стране блоков»)

Смотрите, здесь есть подсказка. В первом столбике зашифрована форма, во втором – размер, в третьем – цвет.   

(расшифровываем 4 - 6 заданий, выстраиваем дорожку).

Смотрите, как обрадовался Незнайка. Расскажите, дети, как вы выкладывали дорожки. (Проверяем задание).

Давайте научим Незнайку играть в игру «Наоборот». Я буду говорить слова, а вы, передавая друг другу Незнайку, помогаете ему подобрать нужное слово.

Быстро – медленно

высоко – низко

далеко – близко

справа – слева

вверху – внизу

широко – узко,

прямо – криво

глубоко – мелко

светло – темно и

т.д.

Итог занятия. Оцениваю, кто быстрее и правильно выложил дорожку. Чем понравилось заниматься? Что у вас хорошо получилось? Чему хотите научиться? Незнайка благодарит детей за помощь и прощается с ними.

Конспект проведения занятия по математике с использованием логических фигур на тему: «Путешествия со Звездочетом» в старшей группе

Программное содержание:

- Развивать мыслительные умения: анализировать формы предметов, сравнивать их по свойствам, классифицировать.

- Развивать пространственное мышление, воображение, комбинаторские способности.

- Способствовать развитию художественных способностей.

Демонстрационный материал: шапочка Звездочета. Карты - схемы: кареты, автомобиля, самолета, ракеты. Магнитофон, аудиозапись, напоминающая пуск ракеты. Три обруча, набор блоков, эскиз к игре «Художники».

Раздаточный материал: набор блоков на каждого ребенка, два листа цветного картона большого размера, детали для составления композиции картины.

Ход занятия.

Дети стоят в двух шеренгах друг против друга.

Дети, давайте поприветствуем друг друга. Игра – приветствие «Поздороваемся».

(См. занятие « Знакомство с блоками Дьенеша»).

(Дети садятся на места)

Жил да был Звездочет. Каждую ночь он наблюдал далекие звезды, а днем изучал самую большую звезду – солнце, пытаясь разгадать его тайны. Решил он полететь к солнцу. «Возьму свою старую карету, запрягу в нее самых быстрых лошадей и помчусь!» - решил он. Старая карета Звездочета была вот такая (показываю).

Дети строят ракету из блоков. (Самостоятельная разработка).

«Что ты! Что ты! – закричала ракета. – Мне не выдержать такого длинного путешествия. Ведь оно продлится не менее 500 лет. Возьми лучше автомобиль».

Построил Звездочет самый быстрый автомобиль. Вот такой. (показываю).

Дети строят автомобиль из блоков (самостоятельная разработка).

Но едва взялся за руль, как зафырчал мотор: «Фр – р!...». Не буду включаться! Сто лет работать без отдыха! Возьми лучше самолет, он летать умеет. Самолет был вот такой. (Показываю). Дети строят самолет из блоков. (Самостоятельная разработка).

Но и самолет отказался выполнить его просьбу. В космосе нет воздуха, и его крыльям не на что опереться. Только ракета может лететь в безвоздушном пространстве. А ракета была вот такая. *(Показываю). Дети строят ракету из блоков.*

«Я самая выносливая, самая быстрая, довезу тебя за один день. Готовьтесь, ребята, к полету, полетим вместе со мной».

Вот готов ракетодром.
Раздается гул и гром.
Миг...и чудо – корабли
Отделились от земли.

Внимание! На старт! 5,4,3,2,1 – пуск! Полетели!

На несколько секунд гаснет свет, звучит аудиозапись, напоминающая пуск ракеты.

Физминутка «Чтобы в космос полететь»

Чтобы в космос полететь,	Утром на зарядке.
Надо силушку иметь.	И руками оттолкнусь,
Будем мы тренироваться,	Будет все в порядке!
Будем силы набираться.	Раз, два – руки согнуть,
Раз – два – три, приседаем мы!	Три, четыре – разогнуть!
Много раз я отожмусь	

(Дети выполняют движения в соответствии с текстом).

Летим со Звездочетом, смотрим в иллюминаторы, звезды пытаемся сосчитать, делаем зарисовки. В космическом пространстве много камней – метеоритов. Давайте сравним их. Их надо разложить так: в один обруч – все красные, в другой – все квадратные, в третий – все маленькие. *(Составляем «паспорта» метеоритов).*

Пора возвращаться на землю. Занимаем свои места. *(На несколько секунд гаснет свет, включаю аудиозапись «Космический репортаж»).*

Возвращаться нам пора, прилетает детвора.

Мы с полета возвратились и на землю приземлились.

Звездочету очень понравилось в космосе, и он хочет написать картину по эскизу, который сделал во время полета.

Игра «Художники». *(Набор «Давайте вместе поиграем»).*




Дети разбиваются на две команды по 3 – 4 человека и составляют картинку из блоков и дополнительных деталей, вырезанных из картона.

Итог занятия. Чем вам понравилось путешествие? Что особенно запомнилось? Чему научились? Куда еще хотите совершить путешествие?

Конспект проведения развлечения с использованием логических фигур на тему: «Путешествие в страну Математику» в старшей группе

Цель:

- развивать мыслительные способности детей: воображение, мышление, внимание и речь.
- уметь кодировать и декодировать информацию о свойствах предметов, используя знаки символы отрицания.
- приучать к строгому выполнению правил.
- воспитывать интерес к играм математического содержания.

Материал: листы бумаги с точками по контуру корабля, загадки на бумажных лепестках, наборы блоков, лабиринт А. Магнитофон, аудиозапись шума моря и голоса волшебника, билеты на каждого ребенка    и т.д.

Дети, давайте поприветствуем друг друга. Игра – приветствие «Поздороваемся».

(См. занятие « Знакомство с блоками Дьенеша»).

Сегодня я приглашаю вас в путешествие в «Страну Математику».




Хотите там побывать? Я буду капитаном. *(Надеваю фуражку).*

Эта страна состоит из небольших островов, на каждом есть свои сказочные обитатели волшебники. Им очень нравится загадывать гостям загадки, задавать вопросы. Я думаю, что вы все любите математику, это путешествие для вас будет очень интересным. Но на чем же нам отправиться в путь? *(Разворачиваю лист бумаги с нарисованными точками по контуру корабля).*

Вы видите на листе точки, рядом с каждой стоит цифра. Все точки надо соединить между собой линиями по порядку, который подскажут цифры. Последнюю точку 8 соединяем с точкой 6, а точку 1 с точкой 4. *(Звучит спокойная музыка, дети выполняют задание «соедини точки»).*

Что же у нас получилось? *(Кораблик).* На этом корабле мы и отправимся в путешествие.

Капитан: разрешаю принять гостей на борт корабля!

Дети занимают свои места согласно билетам, например:    Все вместе проверяем правильность выполненного задания.

Корабль к отплытию готов!

Капитан: Корабль к отплытию готов! Поднять трап! Отдать швартовы!

Матрос: Есть поднять трап! Есть отдать швартовы!

Капитан: Чтоб водить корабли, чтобы в небо взлетать,
Надо много уметь, надо многое знать!
И на свете нет профессий, вы заметьте – ка,
Где бы нам не пригодилась ма – те – ма – ти – ка!

Капитан: А вот и остров «Загадок»! Опустить якорь!

Матрос: Есть опустить якорь!

Волшебник: *(аудиозапись)* Здравствуйте дети и взрослые! Я волшебник, хозяин острова «Загадок», приветствую вас! Добро пожаловать на мой остров!

Дети выходят из корабля, осматривают остров, находят лепестки цветов, где написаны загадки.

- Из какой посуды нельзя ничего съесть?
- 4 ноги, а ходить не может?
- Сколько ушей у трех мышей?
 - Наступил январь. В начале распустились 2 ромашки, а потом еще 1. Сколько распустилось цветов?
- Батон разрезали на 3 части. Сколько сделали разрезов?
- Отец с сыном играли в шашки 2 часа. Сколько часов играл каждый из

них?

Капитан: Молодцы! С загадками и вопросами справились. Пора купаться!

Физминутка «К морю быстро мы спустились»

Дети выполняют движения в соответствии с текстом.

К морю быстро мы спустились,
Наклонились и умылись.
А потом поплыли дружно:
Обеими руками – раз: это брасс!
Одной рукой, потом другой – это кроль!
Все как один
Плывем мы, как дельфин!

Капитан: Занять свои места на корабле! Поднять якорь!

Матрос: Есть поднять якорь!

Звучит аудиозапись, напоминающая шум волн моря.

Капитан: Я вижу остров! Опустить якорь!

Матрос: Есть опустить якорь!





Капитан: Сложный остров. Здесь много скал, похожих на лабиринты.

Появляется фигурка принца на фланелеграфе.

Принц: Я обязательно должен спасти принцессу, но не могу найти дорогу в лабиринте! Очень надеюсь на вашу помощь! См. альбом «Спасатели приходят на помощь».

Капитан: Запомните, друзья! Из любого лабиринта есть выход, только надо быть внимательным и сообразительным. Итак, попробуем выбраться из лабиринта. Нам помогут волшебные камни – блоки. (*Выставляю карту лабиринт А*). Надо соблюдать правила:

- блоки можно передвигать только по прямой, наискосок нельзя.
- темные (синие) клетки – ловушки, их надо обходить стороной.
- путь камня (блока) надо выстраивать в соответствии со знаками – символами.
- по пустым клеточкам может идти любой блок.

Дети поочередно берут блоки, например,     и прокладывают путь в лабиринте. Все вместе помогаем найти правильный выход.

Принц: Ура! Принцесса спасена! Она доставлена в замок! Спасибо вам, дети!

Капитан: Молодцы! Вы замечательно справились с заданием! Нам пора возвращаться обратно! Всем занять места на корабле! Поднять якорь!

Матрос: Есть поднять якорь!

Звучит аудиозапись шума моря.

Капитан: Вот мы и вернулись домой! Опустить якорь! Всем покинуть корабль!

Матрос: Есть опустить якорь!

Вот мы возвратились из путешествия по «Стране Математике». Хотели бы вы еще раз там побывать? Я думаю, ваше желание сбудется!

До новых встреч!

Тема: “Обозначение свойств предметов”

Программное содержание:

1. Закрепить представление о свойствах предметов путём введения символического обозначения свойств.
2. Закрепить представления о числовом ряде.
3. Развивать умение выделять свойства в предметах, абстрагировать эти свойства от других, следовать определенным правилам при решении практических задач.
4. Продолжать развивать устойчивую связь между образом свойства и словами, которые его обозначают.

Демонстрационный материал: иллюстрации с изображением большого и маленького дерева, мяча и кубика. Карточки с изображением свойств, набор логических блоков Дьенеша.

Раздаточный материал: набор логических фигур Дьенеша, карточки с изображением свойств, карточки с цифрами от 1 до 10 по количеству детей.

Ход занятия:

- К нам рано утром принесли посылку, давайте посмотрим, что в ней!
- Ребята, посмотрите, что это такое? (выставляю два кубика одинакового цвета, сделанных из одинакового материала, один большой, а другой маленький).
- Чем они похожи? Чем отличаются?
- Что же ещё в этой посылке? (достаю два мяча – одинаковых по размеру и материалу, но разных по цвету).
- Чем они отличаются, а чем похожи?
- Посмотрите, а если взять эти два предмета: мячик и кубик (одинакового размера и цвета). Чем они отличаются, а чем похожи?

- Ребята, подвиньте геометрические фигуры к себе и слушайте задание: возьмите такие две фигуры, которые отличаются по цвету и форме. Проверьте, правильно ли выполнил задание ваш сосед. А теперь возьмите фигуры, отличающиеся по цвету и размеру. Витя, чем отличаются твои фигуры? А сейчас возьмите фигуры, отличающиеся по форме и размеру. Саша, чем отличаются твои фигуры, а чем похожи?

- Посмотрите, в этой посылке ещё что-то есть (выставляю на фланелеграфе два дерева). Что это? Чем они отличаются? Давайте будем обозначать большой предмет значком большой домик, а маленький предмет – маленький домик.

- Какой значок надо поставить у первого дерева? Почему вы так решили, кто думает по – другому?

- А теперь поиграем с карточками. Я буду выставлять геометрические фигуры, а вы перед собой будете на месте показывать руками большой и маленький, а тот, кого я вызову, поставит карточку с нужным символом.

Выставляю один большой круг и два маленьких треугольника, два больших треугольника и квадрата и один маленький круг.

- Молодцы! С этим заданием вы справились, а теперь давайте поиграем в игру «Большие и маленькие». Вставляйте и повторяйте за мной:

Маленькие ножки бежали по дорожке,
Большие ноги шли по дороге.
Маленькие ручки хлопали в ладошки,
Большие руки хлопали в ладоши.

- Садитесь, продолжим играть в символы. На фланелеграфе выставляю два круга: большой синий и маленький красный.

- Какие знаки здесь необходимо поставить?

- Ребята, а как обозначить цвет? Достаяю из посылки карточки.

- А вот карточки, которые обозначают цвет. Поставьте нужные символы под предметами. Молодцы, вы придумали новые символы.

- Давайте посмотрим, что ещё есть в этой посылке.

Достаяю треугольник большой красный, круг маленький синий, квадрат большой жёлтый.

- Ребята, а как же обозначить форму?

- Давайте поиграем в игру «Шифровальщик». Я буду выставлять геометрические фигуры, а вы зашифровывать их с помощью своих карточек-символов

Упражнение повторяется два-три раза.

-А теперь поиграем наоборот: я зашифрую предмет, а вы должны выбрать из фигур похожую: маленький синий круг. Проверьте, правильно ли выполнил задание ваш сосед, исправьте ошибки.

-А теперь вставляйте, мы немного поиграем, шифровальщики любят делать это упражнение, поэтому они всё всегда знают. Повторяйте за мной:

Раз – согнуться, разогнуться.
Два – нагнуться, потянуться.
Три – в ладоши три хлопка,
Головою три кивка.
На четыре – руки шире.
Пять, шесть – тихо сесть.

Семь, восемь – лень отбросим!

- У вас на столах лежат карточки с цифрами. В эту игру играют вдвоем. Проверьте, все ли цифры от 1 до 10 есть у вас, переверните их обратной стороной. По очереди берите по одной карточке и составьте числовой ряд.

- Ребята, что вы придумали нового сегодня на занятии? Что было самым интересным? Хотите ещё поиграть с символами? А на следующем занятии я расскажу много нового и интересного.

Игры и упражнения с логическими блоками

Игра «Сколько?»

Материал: логические фигуры.

Цель игры: развивать умение задавать вопросы и развивать умение выделять свойства.

Описание игры: дети делятся на две команды. Воспитатель раскладывает логические фигуры в любом порядке и предлагает детям придумать вопросы, начинающиеся со слов «Сколько...». За каждый правильный вопрос фишка. Выигрывает команда, набравшая большее количество фишек.

Карточки с символами свойств.



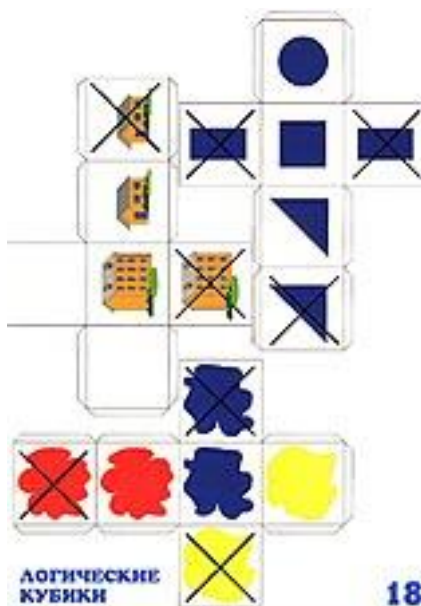
Во многих играх с блоками Дьенеша и логическими фигурами используются карточки с символами свойств. Знакомство ребенка с символами свойств - важная ступенька в освоении всей знаковой культуры, грамоты математических символов, программирования и т.д. На карточках условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). Всего 11 карточек. И 11 карточек с отрицанием свойств, например: не красный. Карточки с символами свойств могут использоваться не только как дополнение к блокам Дьенеша и логическим фигурами, но и как самостоятельный материал для игр, наподобие известных во всем мире «мемори».

Игра «Найди пару»

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

Цель: ознакомление с символами свойств, развитие зрительной памяти.

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



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

Логические кубики

Материал: 5 кубиков, на гранях которых изображены символы свойств блоков (размер, форма, цвет, толщина) и символы отрицания свойств, а также цифровой кубик (на гранях цифры 3- 8)

Педагогические возможности материала: логические кубики, как и карточки - символы, помогут придумать с детьми разнообразные игры, а эти игры, в свою очередь, будут полезны для овладения действиями замещения и наглядного моделирования, кодирования и декодирования. Логические кубики используют в

комплекте с блоками Дьенеша и логическими фигурами. Своеобразие логических кубиков - возможность «случайного» выбора свойств (подбрасывание кубика), а это всегда нравится детям.

Угощение для медвежат.

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

Цель игры:

1. Развитие умения сравнивать предметы по одному - четырем свойствам.
2. Понимание слов: «разные», «одинаковые».
3. Подведение к пониманию отрицания свойств.

Описание игры:

1 вариант: в гости к детям пришли медвежата. Чем же будем гостей угощать? Наши медвежата - сладкоежки и очень любят печенье, причем разного цвета, разной формы. Какой материал нам удобно «превратить» в печенье? Конечно, блоки или логические фигуры. Давайте угостим медвежат. Угощают девочки. Печенье в левой и правой лапах должны отличаться только формой. Если в левой лапе у медвежонка круглое «печенье», то правой может быть или квадратное, или прямоугольное, или треугольное (не круглое). А сейчас угощают мальчики. Печенье в лапах медвежат отличается только цветом. В дальнейшем условия игры: отличие печенья по двум признакам: цвету и форме, цвету и размеру, форме и размеру и т. д. В работе с детьми старшего возраста возможно отличие «печенья» по 3-4 свойствам. В этом случае используются блоки Дьенеша. Во всех вариантах ребенок выбирает любой блок «печенье» в одну лапу, а во вторую подбирает по правилу, предложенному воспитателем.

2 вариант: с использованием карточек с символами свойств. Последовательность действий (алгоритм) игры. Карточки с символами свойств кладут стопкой «рубашками» вверх. Ребенок вынимает из стопки любую карточку. Находит «печенье» с таким же свойством. Ищет еще одно печенье, отличающееся только этим свойством. Угощает мишку. «Записывает», как угощал мишку. Например, выбрана карточка «большой», ребенок выбрал логическую фигуру : большой, красный треугольник; второе печенье - маленький красный треугольник. Печенье отличается по размеру. Усложнение: отличие не только по одному, а по двум, трем и четырем свойствам. В играх с нахождением отличия по 4 свойствам используются блоки Дьенеша. В играх можно использовать логические кубики кроме цифровых. В играх могут быть элементы соревнований, чья команда быстрее угостит мишек.

Художники.

Материал: «эскизы картин» - листы большого цветного картона; дополнительные детали из картона для составления композиции картины; набор блоков

Цель игры:

- развитие умения анализировать форму предметов;
- развитие умения сравнивать по их свойствам;
- развитие художественных способностей (выбор цвета, фона, расположения, композиции).

Описание игры: детям предлагается «написать картины» по эскизам. Одну картину могут «писать» сразу несколько человек. Дети выбирают «эскиз» картины, бумагу для фона, детали к будущей картине, необходимые блоки. Если на эскизе деталь только обведена (контур детали), - выбирается тонкий блок, если деталь окрашена, - толстый

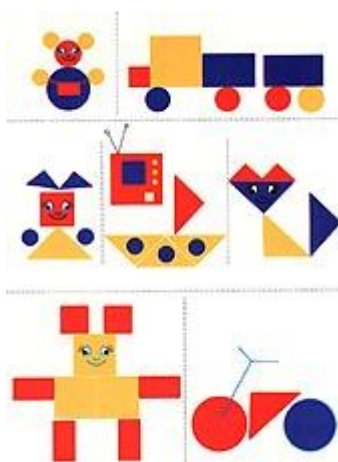
блок. Так, например, к эскизу картины со слонами ребенок возьмет дополнительные детали: 2 головы слоников, солнышко, озеро, верхушку пальмы, кактус, животное и блоки. В конце работы художники придумывают название к своим картинам, устраивают выставку картин, а экскурсовод рассказывает посетителям выставки, что изображено на картине.

Магазин.

Материал: товар (карточки с изображением предметов), логические фигуры.

Цель игры:

1. Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства.
2. Развитие умения рассуждать, аргументировать свой выбор.



Описание игры: Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор игрушек. У каждого ребенка 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.)



Украсим елку бусами.

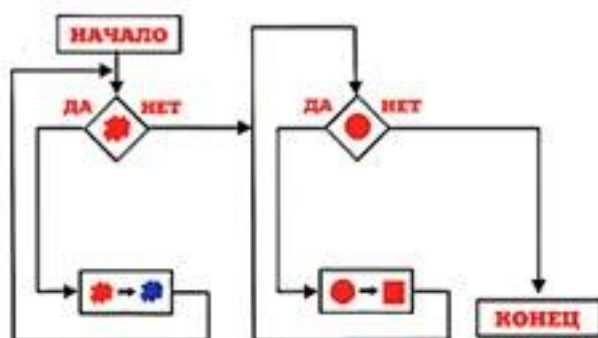
Материал: изображение елки, 15 карточек с символами, комплект логических фигур

Цель:

1. Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства.
2. Умение «читать схему», закрепление навыков порядкового счета.

Описание 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.

АЛГОРИТМ I



Архитекторы.

Описание игры: Детям предлагается разработать проект детской площадки; выбрать необходимый строительный материал; построить объекты детской площадки. Выбор строительного материала в строгом соответствии с

правилами (по алгоритму №1 или по алгоритму № 2). Как выбрать строительный материал? Давайте вместе сделаем это, пользуясь алгоритмом № 1. Берем любой блок. Пусть это будет, например, синий большой толстый треугольный блок. Слово «начало» подсказывает нам, откуда начинать путь (движение по блок схеме). В ромбе вопрос: «красный наш блок?» - Нет. Двигаемся вправо. Во втором ромбе вопрос: «круглый наш блок?» - Нет, и попадаем на конец блок-схемы. Наш блок может быть использован при строительстве. Возьмем красный большой тонкий круглый блок. На вопрос «красный?» отвечаем «да» и двигаемся влево. По правилу красный цвет меняем на синий и уже с синим блоком возвращаемся к началу. На вопрос: «красный?» отвечаем «нет» и двигаемся вправо. На вопрос «круглый?» отвечаем «да» и затем изменим круглую форму на квадратную. Таким образом, к концу наш блок будет синим квадратным большим. Таким образом, весь наш строительный материал будет не красным и некруглым (размер и толщина роли не играют). Можно приступать к строительству. Приветствуются самые смелые проекты. Самые смелые могут приступать к более сложному выбору материала, используя алгоритм № 2 (идея игр принадлежит О.Финкельштейну).

Логический поезд.

Материал:

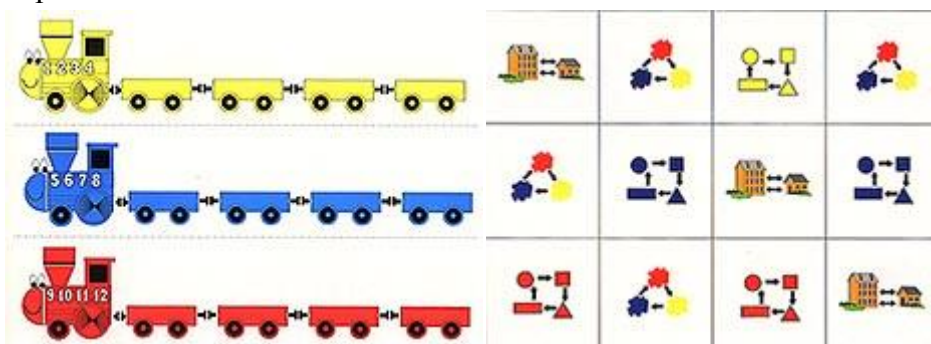
- Три паровоза разного цвета (синий, желтый, красный).
- На каждом поезде его номер: 1 2 3 4, 5 6 7 8, 9 10 11 12.
- 4 вагона .
- Карточки с символами изменения свойств, карточки с изображением отношений между числами.
- Комплекты блоков Дьенеша или логических фигур.

Цель игры:

1. Развитие способности к логическим действиям и операциям.
2. Умение декодировать (расшифровывать) информацию, изображенную на карточке.
3. Умение видоизменять свойства предметов в соответствии со схемой, изображенной на карточке.
4. Умение действовать последовательно, в строгом соответствии с правилами.

Описание игры:

В игре может участвовать вся подгруппа детей: 9-12 человек. Педагог, а затем сами дети раскладывают игровой материал: поезда, вагончики, над каждым вагончиком кладут карточку с символом изменения свойств (карточка выбирается произвольно), также раскладываются карточки с числовыми соотношениями. Наш грузовой поезд необычный, логический. Грузы, которые он везет, перезагружаются из вагона в вагон. В каждом вагоне с ними происходят изменения в соответствии с правилами, изображенными на карточке над вагоном.



Последовательность действий.

Распределение команд по поездам. Каждый ребенок берет карточку с числовыми соотношениями, например, находит число, обозначенное * - это 3. Значит, его груз «поедет» в желтом поезде («3» входит в номер этого поезда 1 2 3 4). Таким образом, все дети распределяются на три команды (везут грузы в желтом, синем и красном поездах)
* Перевозка груза: свой груз надо провезти по всем вагонам в соответствии с правилами (изменение свойств по часовой стрелке). Например, в желтом вагоне едет логическая фигура: большой красный треугольник, в первом вагоне (от головы поезда он изменит величину и станет маленьким красным треугольником, во втором вагоне после изменения цвета он станет маленьким желтым треугольником, в третьем вагоне изменится его форма: он станет маленьким желтым прямоугольником, в последнем четвертом вагоне повторное изменение цвета - наш груз маленький синий прямоугольник). Положить груз, с которым начинаем путешествие слева от поезда, груз, побывавший во всех вагонах справа от последнего вагона. Таким образом, слева от поезда мы положим большой красный треугольник, справа от последнего вагона маленький синий прямоугольник. Все дети команды участвуют вместе с воспитателем в проверке правильности выполнения задания. Взять следующий груз, произвести с ним те же действия. Выигрывает команда, подготовившая к перевозке большее количество груз.

Один из вариантов дальнейшего развития игры: выбор пункта отправки и назначения груза (постройки объектов и т.д.). Оформление сопроводительных документов для груза (количество, вид (шифрование свойств). В период освоения игры первоначальное количество вагонов 1 - 2, затем количество вагонов увеличивается до четырех. Изменение расположения карточек со свойствами над вагонами позволят проводить эту игру многократно (при желании и интересе детей).

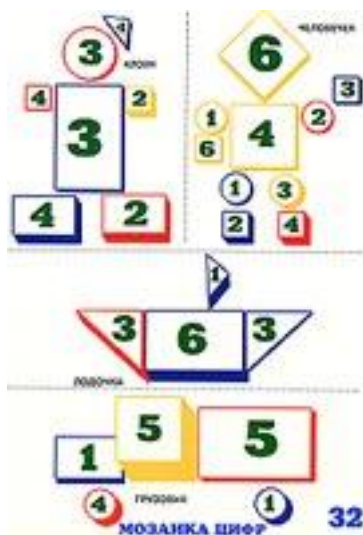
Мозаика цифр.

Материал: 48 карточек с изображением символов и примеров; 12 числовых карточек.

Карточки с изображением предметов (цветом показана толщина); 15 предметных карточек; блоки Дьенеша

Цель игры:

- Развитие способности декодировать (расшифровывать) информацию, изображенную на карточке.
- Умение выбирать блоки по заданным свойствам.
- Закрепление навыков вычислительной деятельности.



 2+3	 2+4	 1+5
 6-5	 5-4	 7-3

Описание игры: Дети распределяют между собой 48 карточек с изображением символов и примеров (например, если играющих 12, каждый берет по 4 карточки). Каждый

ребенок решает пример на своей карточке, «расшифровывает» ее и берет блок, соответствующий шифру и находит место для него на изображении предметов. Если все блоки выбраны верно, будут заполнены все 15 изображений предметов. Например, ребенок выбрал карточку: красный, круг, не большой, не толстый, 6-4, следовательно, блок он должен взять красный круглый маленький тонкий и положить его на фигуру человечка, на деталь, обозначенную цифрой 2.

ПОМОЖЕМ БЕЛОЧКЕ

ЦЕЛЬ: развитие умений выявлять свойства предметов и абстрагировать их, находить устойчивую связь между свойством и словом.

МАТЕРИАЛ: блоки, непрозрачные мешочки по числу участников.

РУКОВОДСТВО: вначале у играющих 12 блоков (разных по форме и цвету, но одинаковых по размеру и толщине). Дети раскладывают по групповой комнате блоки-грибы, получают мешочки. Воспитатель сообщает игровую задачу: «Надо помочь белочке собрать на зиму все грибы с квадратными шляпками, соблюдая правило: как найдете такой гриб, быстро прячьте его в мешочек». По сигналу взрослого дети начинают собирать блоки. По окончании проверяют «урожай» каждого.

При повторении упражнения взрослый называет другие свойства, меняет персонажей, которым следует помочь, приписывает блокам другие образные значения, (цветы, листочки, рыбки и т.д.). Воспитатель постепенно увеличивает количество блоков, добавляя новые различительные свойства (размер и толщину) и усложняет задачу: указывает два свойства, на которые должны ориентироваться играющие при выполнении задания. Например: синие круглые, красные большие, треугольные маленькие желтые толстые. Наиболее развитым детям можно предложить задачу, которая требует учета трех свойств. Например: собрать все синие круглые большие или красные квадратные маленькие, или же желтые треугольные