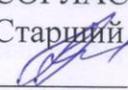
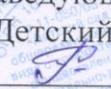


Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением
познавательного-речевого развития воспитанников № 93 «Ласточка»

СОГЛАСОВАНО
Старший воспитатель

Фардиева А. И.
«31» августа 2021 г.

Рассмотрено и утверждено
на педагогическом совете №1
от «31» августа 2021 г.

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий МБДОУ
«Детский сад № 93 «Ласточка»

Галиуллина Д. З.
«31» августа 2021 г.



Программа дополнительного образования социально-
педагогической направленности
для детей дошкольного возраста

«Подготовка к школе «Ключик знаний»

для детей 4-7 лет

Срок реализации: 3 года

Подготовила: Михайлова А. В.
педагог высш. кв. категории

г. Набережные Челны

I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. Пояснительная записка

Наблюдения учителей начального звена общеобразовательной школы показывают, что наибольшую трудность в обучении испытывают не те дети, у которых недостаточный объем знаний, умений и навыков, а те – у которых наблюдается интеллектуальная пассивность, у которых отсутствует желание и привычка думать, стремление узнать что-то новое. Таким детям недостаточно времени для освоения программного материала на занятиях по ряду причин: недостаточный объем внимания, медленный темп работы, гиперактивность ребенка. Подобные дети встречаются в каждой группе детского сада, и поэтому возникла необходимость во введении дополнительных занятий по развитию мыслительной деятельности, формированию усидчивости и произвольного внимания.

Предлагаемая программа для дополнительного образования дошкольников социально-педагогической направленности основана на использовании развивающих игр: логических блоков, разработанных венгерским психологом, профессором, Золтаном Дьенешем, палочек Кюизенера, логических экранов и т.д (1–ый год обучения); методике подготовки дошкольников по информатике А.В. Горячева и Н.В. Ключа «Все по полочкам» (2-ой год обучения) и развитию мыслительных процессов по тетради А. З. Зак «Интеллектика для дошкольников» (3-ий год обучения), которые предполагают приобретение детьми навыков и умений построения информационно-логических моделей, формирование деятельности, требующей применения умственных операций: абстрагирования, иерархической декомпозиции, создание иерархии понятий, освоение базисного аппарата формальной логики, подготовку к творческой созидательной деятельности.

Программа предназначена для работы с детьми дошкольного возраста (4-7 лет), как с посещающими детские дошкольные учреждения, так и с теми, кто их не посещает. На наш взгляд удачно можно сочетать развитие математических способностей с формированием у дошкольников экономических знаний. В современных условиях развития общества проблема экономического воспитания детей, формирования основ экономической культуры как никогда является актуальной. Ребенок поневоле встречается с экономикой, даже если его не учат этому. Он узнает, что такое «мое», «твое», «наше», «обмен», «деньги», «цена», «дорого», «дешево», «продать», «заработать». Обучение простейшим экономическим терминам и понятиям поможет детям четко ориентироваться в различных ситуациях и в дальнейшем решать элементарные задачи. Развитие экономического мышления даст возможность привить умение делать логические выводы и умозаключения после обобщения разных факторов.

Цели программы:

Развитие у детей логического мышления, используя современные педагогические технологии;

Развитие познавательных и творческих способностей детей, формирование гармоничной личности;

Обучающие задачи:

1. Формирование мыслительных операций (анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификации, аналогии).
2. Формирование мотивации учения, ориентация на удовлетворение познавательных интересов, радость творчества.
3. Познакомить детей с общими математическими понятиями.
4. Увеличение объема внимания и памяти.

Развивающие задачи:

1. Развитие образного и логического мышления, фантазии, воображения, творческих способностей.
2. Развитие речи, умения аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.
3. Формирование умений планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами и алгоритмами, проверять результат своих действий.

Воспитательные задачи:

1. Воспитывать у детей интерес к познавательной деятельности, желание решать интеллектуальные задачи.
2. Воспитывать стремление к преодолению трудностей, умение работать в парах, подгруппе, уверенность в себе, желание прийти на помощь своим товарищам

II Содержательный раздел

Структура программы.

1-год обучения (с детьми 4-5 лет). Занятия проводятся с использованием развивающих игр с использованием логических блоков Дьенеша, палочек Кюизенера, логических экранов.

2-ой год обучения (с детьми 5-6 лет). Занятия проводятся по рабочим тетрадям для дошкольников по информатике А.В. Горячева и Н.В. Ключа «Все по полочкам».

3-ий год обучения (с детьми 6-7 лет). Программа для данного возраста состоит из двух разделов:

1. Интеллектика для дошкольников.
2. Экономическая азбука.

Помимо заданий на развитие логического мышления, в программу включены задания на развитие графо-моторных функций ребенка с использованием логических экранов.

Большую помощь ребенку в прослеживании мыслительных операций оказывают логические блоки Дьенеша и цветные палочки Кюизенера.

Задачи обучения детей 4-5 лет

- создать условия для развития творческой активности детей, развития воображения через познавательную деятельность
- познакомить с логическими блоками Дьенеша, палочками Кюизенера, научить действовать в соответствии с правилами.
- развивать умение выявлять свойства в объектах, называть их, обобщать объекты по их свойствам, объяснять сходство и различия объектов.
- развивать эмоциональную отзывчивость,
- способствовать развитию эмоциональной выразительной речи

- воспитывать стремление к преодолению трудностей, уверенность в себе, желание прийти на помощь сверстнику

Ожидаемые результаты

- Умение детей сравнивать, классифицировать, обобщать, систематизировать предметы окружающей действительности.
- Умение ориентироваться в пространстве, различать право-лево, верх и низ, считать до 10,
- Умение детей запоминать, воспроизводить усвоенный материал, доказывать, рассуждать.

Умение детей работать в парах, микрогруппах; проявление доброжелательного отношения к сверстнику, умение его выслушать, помочь при необходимости

Тематическое планирование занятий в средней группе

| месяц | тема | задачи | Кол-во занятий |
|----------|---------------------------------|--|----------------|
| сентябрь | «Друзжат – не дружат» | Создание условий по формированию умения правильно называть весь объем свойств у предмета. | 2 |
| сентябрь | «Найди свой домик» | Создание условий по формированию умения группировать предметы по наличию и отсутствию одного свойства | 2 |
| октябрь | Собери бусы для куклы» | Создание условий по формированию умения находить фигуру по знаково – символическим обозначениям свойств | 1 |
| октябрь | «Помогите Мишке собрать фигуры» | Создание условий по формированию умения определять символику свойств | 1 |
| октябрь | «Два обруча» | Создание условий по формированию умения разделять фигуры на две группы по двум свойствам. Производить логические операции «не», «и», «или» | 1 |
| октябрь | «Хоровод» | Создание условий по формированию умения классифицировать блоки по двум – трем признакам: цвету, форме; цвету – форме – размеру | 1 |
| ноябрь | «Отрицание цвета» | Создание условий по формированию умения подбирать фигуры по инструкции, пользуясь символикой отрицания цвета. | 1 |
| ноябрь | «Отрицание формы» | Создание условий по формированию умения использовать детали в соответствии с символикой отрицания формы | 1 |
| ноябрь | «Отрицание размера» | Создание условий по формированию умения называть размер предмета, показывать предмет. | 1 |
| ноябрь | Отрицание толщины» | Создание условий по формированию умения выделять свойства предмета в соответствии с символикой отрицания толщины. | 1 |
| декабрь | « Загадки без | Создание условий по формированию умения | 1 |

| | | | |
|---------|---------------------------------------|---|---|
| | слов» | расшифровывать информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково – символическим обозначениям. | |
| декабрь | «Найди клад» | Создание условий по формированию умения выявлять в предметах цвет, форму, размер, толщину. | 1 |
| декабрь | «Волшебные камни» | Создание условий по формированию умения называть расположение предмета «внутри» и «вне» круга. | 2 |
| январь | «Найди пару» | Создание условий по формированию умения проявлять внимание, способность анализировать и сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам, используя карточки – символы с отрицанием свойств. Работать в парах. | 1 |
| январь | «Где, чей гараж» | Создание условий по формированию умения классифицировать по общим свойствам. | 1 |
| январь | «Цветок» | Создание условий по формированию умения классифицировать блоки по трем признакам: цвету, форме и размеру. | 2 |
| февраль | «Угадай–ка» | Создание условий по формированию умения выявлять, абстрагировать и называть свойства (цвет, форму, размер, толщину) предметов, обозначать словом отсутствие какого – либо конкретного свойства предмета (не красный, не треугольный и т.д.) | 1 |
| февраль | «Засели домики» | Создание условий по формированию умения правильно классифицировать свойства. | 1 |
| февраль | «Где спрятался Джерри?» | Создание условий по формированию умения логически мыслить, умению кодировать информацию с помощью знаков – символов и декодировать ее | 1 |
| февраль | «Лабиринт» | Создание условий по формированию умения «читать» карточки – символы. Выбирать необходимый блок из нескольких. | 1 |
| март | «Дорожки» | Создание условий по формированию умения выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам. | 1 |
| март | «У кого в гостях Винни–Пух и Пятачок» | Создание условий по формированию умения использовать приемы анализа, сравнения, обобщения. | 1 |
| март | « Два обруча 2» | Создание условий по формированию умения разбивать множество по двум совместным свойствам, производить логические операции «не», «и», «или». | 2 |
| апрель | «Кошки – мышки» | Создание условий по формированию умения правильно называть свойства фигур, использовать эти знания в игре. | 1 |
| апрель | «Какую фигуру я задумал?» | Создание условий по формированию умения загадывать фигуру с помощью карточек, обозначающих свойства блоков | 1 |
| апрель | Волшебное | Создание условий по формированию умения | 2 |

| | | | |
|-----|------------------------------------|--|-----------|
| | дерево» | классифицировать блоки по трем признакам (цвет – форма – размер) и выделять основные признаки. | |
| май | «Паровозики» | Создание условий по формированию умения классифицировать блоки по двум, трем признакам: цвету и форме; форме и размеру; | 1 |
| май | « Угадай фигуру» | Создание условий по формированию умения логически мыслить, умению кодировать и декодировать информацию о свойствах. | 1 |
| май | «Помоги фигурам выбраться из леса» | Создание условий по формированию умения логически мыслить, умению рассуждать | 1 |
| май | «Построим дома» | Создание условий по формированию умения разбивать множество по трем и четырем свойствам, производить логические операции «не», «и», «или». | 1 |
| | | Всего занятий в год | 36 |

2-ой год обучения (5-6 лет)

по тетради А.В. Горячева и Н.В. Ключа «Все по полочкам»

Содержание программы

Курс информатики ориентирован на развитие у детей умения рассуждать строго логически и одновременно на развитие фантазии и творческого воображения. В процессе освоения курса необходимо заботиться о подготовке детей к предстоящему обучению построению информационно-логических моделей деятельности. Ребенку доступно освоение умственных операций, которые будут необходимы ему в последующем школьном обучении: абстрагирование, иерархическая декомпозиция, создание иерархии понятий.

Педагог создает условия для подготовки дошкольников к творческой созидательной деятельности, развития фантазии, воображения.

Поскольку предполагается, что на занятиях дети могут выполнять задания, относящиеся к разным темам, то на этих занятиях закрепляются и расширяются знания других образовательных областей.

В программе по информатике для дошкольников не ставится цель приобретения новых знаний, вряд ли можно говорить и о формировании каких-либо устойчивых навыков, речь идет только о приобретении и развитии ряда умений, **поэтому каждое занятие курса имеет в своей структуре как теоретическую, так и практическую часть.**

Ожидаемые результаты

В программе по информатике для дошкольников не ставится цель приобретения новых знаний и формирования каких-либо устойчивых навыков. Скорее всего, можно говорить о **приобретении и развитии ряда умений.**

В результате проведения занятий дети будут уметь:

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)

Уровень развития детей, занимающихся по данной программе, предполагается быть выше в следующих разделах: математика, и по уровню психического развития в разделах: внимание, мышление, память.

Учебно-тематический план

| <i>Блоки программы</i> | |
|------------------------|---|
| 1 | Свойства, признаки и составные части предметов. Свойства предмета. Предметы, обладающие указанным свойством. Множества предметов, обладающих указанным свойством. Подмножества предметов, обладающих совокупностью указанных свойств. Целое и часть. Признаки предметов и значения признаков. Обобщение по признаку. Закономерности в значении признаков у серии предметов. |
| 2 | Действия предметов. Последовательность действий, заданная устно. Последовательность действий, заданная графически. Последовательность действий и состояний в природе. Порядок действий, ведущих к заданной цели. Целое действие и его части. Одно действие, применяемое к разным предметам. |
| 3 | Элементы логики. Истинные и ложные высказывания. Отрицания (слова и фразы «наоборот»). Разрешающие и запрещающие знаки. Логическая операция «И» |
| 4 | Развитие логического воображения Наделение предметов новыми свойствами. Перенос свойств с одних предметов на другие. Поиск совпадающих свойств у разнородных предметов. Рассмотрение положительных и отрицательных сторон одних и тех же свойств предметов. |

Тематическое распределение занятий в старшей группе

| № п/п | Темы занятий | Количество занятий |
|-----------------|--|--------------------|
| Сентябрь | | |
| 1 | Сравнение предметов по свойству | 1 |
| 2 | Подготовка к знакомству с отрицанием | 1 |
| 3 | Подготовка к введению понятий «истина» и «ложь» | 1 |
| 4 | Отрицание по аналогии. Поиск закономерностей. | 1 |
| Октябрь | | |
| 5 | Подмножества с общим свойством. Часть и целое. | 1 |
| 6 | Описание последовательности действий. | 1 |
| 7 | Функции (назначения) предметов. Логическая операция «И». | 1 |

| | | |
|----------------|---|-----------|
| 8 | Элементы кодирования. Симметрия по образцу. | 1 |
| Ноябрь | | |
| 9 | Обобщение по признаку. | 1 |
| 10 | Выделение главных свойств предметов. | 1 |
| 11 | Разбиение множеств на подмножества с общим свойством. | 1 |
| 12 | Повторение тем о свойствах, обобщении по признакам. | 1 |
| Декабрь | | |
| 13 | Вложенность множеств предметов с общими свойствами. | 1 |
| 14 | Действия при наличии разрешающих и запрещающих знаков. | 1 |
| 15 | Подготовка к введению понятия «Алгоритм». | 1 |
| Январь | | |
| 16 | Закономерность в расположении фигур и предметов. | 1 |
| 17 | Логическая операция «И». | 1 |
| Февраль | | |
| 18 | Упорядочение серии предметов по разным признакам. | 1 |
| 19 | Последовательность событий. | 1 |
| 20 | Расстановки и перестановки. | 1 |
| 21 | Задачи - шутки(на внимание и логические рассуждения) | 1 |
| Март | | |
| 22 | Упражнения на развития воображения | 1 |
| 23 | Повторение тем: упорядочение, последовательность действий. Логические операции | 1 |
| 24 | Части - целое | 1 |
| Апрель | | |
| 25 | Сравнивание объектов. Отличия. | 1 |
| 26 | Объединение множеств, задаваемых свойством. | 1 |
| 27 | Вложенность множеств, характеризуемых свойствами. | 1 |
| 28 | Элементы кодирования | 1 |
| Май | | |
| 29 | Простейшие алгоритмы расстановки | 1 |
| 30 | Функции (назначение предметов) | 1 |
| 31 | Отображение множеств | 1 |
| 32 | Выделение свойств | 1 |
| | Всего: | 32 |

Показатели достижений детей в освоении программы «Все по полочкам» (2 –ой год обучения)

Дата проведения _____
 кружка _____

Руководитель _____

| № п/п | Фамилия, имя ребёнка |
|-------|--|
| | выделять свойства предметов, находить предметы, обладающие заданным свойством или несколькими свойствами, разбивать множество на подмножества, характеризующиеся общим свойством |
| | обобщать по некоторому признаку, находить закономерность по признаку |
| | составлять части и целое предметов и действий |
| | называть главную функцию (назначение) предметов |
| | расставлять события в правильной последовательности |
| | выполнять перечисляемую или изображенную последовательность действий |
| | применять какое-либо действие по отношению к разным предметам |
| | описывать простой порядок действий для достижения заданной цели |
| | находить ошибки в неправильной последовательности простых действий |
| | приводить примеры истинных и ложных высказываний |
| | приводить примеры отрицаний (на уровне слов и фраз «наоборот») |
| | формулировать отрицание по аналогии |
| | пользоваться разрешающими и запрещающими знаками |
| | видеть пользу и вред свойства в разных ситуациях |
| | проводить аналогию между разными предметами |
| | находить похожее у разных предметов |
| | представлять себя разными предметами и изображать поведение этих предметов |
| | переносить свойства одного предмета на другие |

Оценка уровня развития:

0 баллов – данная характеристика не сформирована, а ее появление носит случайный характер (низкий уровень);

1 балл – характеристика предполагает периодическое проявление, зависящее от особенностей ситуации, наличия контроля со стороны взрослого, настроения ребенка и т.д. (средний уровень);

2 балла – проявляющаяся характеристика является устойчиво сформированной, не зависит от особенностей ситуации, присутствия или отсутствия взрослого, других детей, настроения ребенка, успешности или неуспешности предыдущей деятельности и т.д. (высокий).

3 – ий год обучения (6-7 лет)

(по тетради А.А.Зак «Интеллектика для дошкольников» и занятия)

Программа для данного возраста состоит из двух разделов:

1. Интеллектика для дошкольников.
2. Экономическая азбука.

Помимо заданий на развитие логического мышления, в программу включены задания на развитие графо-моторных функций ребенка с использованием логических экранов. Большую помощь ребенку в прослеживании мыслительных операций оказывают логические блоки Дьенеша и цветные палочки Кюизенера.

Представленный материал включает в себя поисково – творческие занимательные задания разнообразных интеллектуальных игр.

В каждом занятии разнообразные игры и упражнения составлены с учётом возрастных особенностей дошкольника, они помогут научить ребёнка быть внимательным, аккуратным и старательным, логически мыслить, анализировать и сравнивать предметы и явления, выделять главное и второстепенное, делать выводы.

Одни игры – на сопоставление, предназначены для развития способности анализировать и совершенствования зрительного восприятия и произвольного внимания, поскольку в этих играх требуется выделять и сравнивать элементы предметных изображений.

Другие игры «Шаги, прыжкам» нацелены на развитие способности планировать и совершенствование зрительного восприятия и произвольного внимания, поскольку в этих играх требуется определять особенности воображаемых перемещений по условным правилам таких выдуманных персонажей, как «Гусеница», «Муравей», «Оса», «Пчела», «Жук».

Игры «Перестановки» связаны с развитием способности комбинировать и совершенствованием наглядно – образного мышления, поскольку в этих играх требуется по – разному сочетать возможные изменения местоположения предлагаемых геометрических фигур.

В играх «Рядом между», «Выше, ниже», «Левее, правее», «Левее, ближе» развивается способность рассуждать и умозаключать, совершенствуется логическое мышление, поскольку в этих играх требуется делать вывод из предложенных суждений.

Любое занятие включает в себя следующие этапы:

1. Организационный момент (1– 2 минуты).
2. «Гимнастика для ума» (1 – 3 минут). Выполнение упражнений для улучшения мозговой деятельности и профилактики нарушений зрения является важной частью занятий по программе «Интеллектика».
3. Разминка (2–3минут). Основной задачей данного этапа является создание у ребят определённого положительного эмоционального фона. Поэтому в разминку включены достаточно лёгкие, способные вызвать интерес вопросы, рассчитанные на сообразность и быстроту реакции.
4. Обсуждение задачи – образца из тетради А. З. Зака «Интеллектика для дошкольников» (2– 3минут).
5. Самостоятельная работа детей (3– 5 минут).
6. Проверка результатов решения задач (2 – 3 минут).
7. Весёлая переменка (1 – 3 минут). Динамическая пауза в составе занятия развивает не только двигательную сферу ребёнка, но и умение выполнять несколько различных заданий одновременно.
8. Корректирующая гимнастика для глаз (2 – 3 минуты).
9. Логические задачи на развитие аналитических способностей и способности рассуждать (5 – 10 минут).

Практическая значимость.

Практика проведения с дошкольниками развивающих занятий по данному курсу показала, что регулярное решение ими поисковых задач на занимательном материале существенно повышает их сообразительность: они быстрее сверстников осваивают новый учебный материал, яснее понимают объяснения учителя и эффективнее действуют при решении нестандартных задач.

Возраст и количество детей: дошкольники 6 - 7 лет.

В подгруппе 12 – 14 обучающихся.

Сроки реализации: Курс рассчитан на 1 год.

Форма и режим занятий: интеллектуальные игры, игры с правилами.

Занятия проводятся в группе 1 раз в неделю по 25-30 мин, 32 занятия в год.

Методы: Словесные, поисково – творческие.

Форма занятий: Индивидуально – групповое занятие проходит в игровой форме, насыщенном большим разнообразием практических заданий, их чередований и прекрасно иллюстрированным большим фактическим материалом.

Формы подведения итогов: экспресс – диагностика в конце года.

Тематическое планирование игровых занятий

| № п/п | Темы | Кол-во занятий |
|--------------|---|-----------------------|
| 1 | Игра «Такое – нет такое» - «Ключи» (анализ) | 1 |
| 2 | Игра «Шаг прямо» - «Клоуны» (планирование) | 1 |
| 3 | Игра «Выше – ниже – между» - «Парашюты» (рассуждение) | 1 |
| 4 | Понятие об экономике. Как жили первобытные люди и каковы их потребности | 1 |
| 5 | Игра «Одинаковое – разное» - «Ножницы» (анализ) | 1 |
| 6 | Игра «Шаг наискось» - «Цветы» (планирование) | 1 |
| 7 | Игра «Ближе – дальше – через один» - «Чайники» (рассуждение) | 1 |
| 8 | Потребности современного человека | 1 |
| 9 | Игра «Такое – не такое» - «Телефоны» (анализ) | 1 |
| 10 | Игра «Шаг наискось» - «Телевизоры» (планирование) | 1 |
| 11 | Игра «Правее – левее – соседнее» - «Молотки» (рассуждение) | 1 |
| 12 | Что такое ресурсы? | 1 |
| 13 | Игра «Одинаковое – разное» - «Лампы» (анализ) | 1 |
| 14 | Игра «Шаг наискось» - «Башмаки» (планирование) | 1 |
| 15 | Игра «Выше – ниже – через один» - «Птицы» (рассуждение) | 1 |
| 16 | Труд и товар | 1 |
| 17 | Игра «Такое – не такое» - «Очки» (анализ) | 1 |
| 18 | Игра «Шаг прямо, шаг наискось» - «Автобусы» (планирование) | 1 |
| 19 | Игра «Ближе – дальше – соседние» - «Ведро» (рассуждение) | 1 |
| 20 | Поговорим о профессиях | 1 |
| 21 | Игра «Одинаковое – разное» - «Рубашки» (анализ) | 1 |
| 22 | Игра «Шаг прямо, шаг наискось» - «Самолеты» (планирование) | 1 |
| 23 | Игра «Правее – левее – между» - «Стулья» (рассуждение) | 1 |
| 24 | Поговорим о профессиях (продолжение) | 1 |
| 25 | Игра «Такое – не такое» - «Клоуны» (анализ) | 1 |
| 26 | Игра «Шаг прямо, шаг наискось» - «Парашюты» (планирование) | 1 |

| | | |
|----|---|----|
| 27 | Игра «Выше – ниже – правее – левее» - «Ключи» (рассуждение) | 1 |
| 28 | Поговорим о профессиях (продолжение) | |
| 29 | Обмен и деньги | 1 |
| 30 | Экономика семьи | 1 |
| 31 | Мы с мамой идем в магазин | 1 |
| 32 | Мы играем в магазин | 1 |
| | Всего: | 32 |

Ожидаемые результаты

В развитии интеллектуальных способностей:

- Ребенок обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности.
- Ребенок проявляет познавательный интерес, интересуется причинно- следственными связями,
- Умеет работать по правилу, по образцу и простейшему алгоритму

В экономическом воспитании:

В ходе реализации задач экономического воспитания предполагается, что дети приобретут:

- необходимый минимум экономических знаний (о рациональном использовании времени, о трудовой деятельности, о деньгах, как эквиваленте результата человеческого труда и др.);
- экономические умения и навыки (умение соизмерять уровень удовлетворения своих потребностей с материальными возможностями; умение организовывать свою работу с наименьшими затратами времени, сил и средств; проявлять бережливость в повседневной практической деятельности; умение правильно употреблять в речи экономические понятия и др.);
- экономически значимые качества (бережливость, трудолюбие, аккуратность).

Планирование занятий

Сентябрь

«Давайте познакомимся»

Цель: Создание условий по формированию умения правильно называть весь объем свойств у предмета.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

«Дружат» - «не дружат»

Цель: Создание условий по формированию умения находить сходство и различие между предметами.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

«Найди свой домик»

Цель: Создание условий по формированию умения группировать предметы по наличию и отсутствию одного свойства.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Октябрь

«Собери бусы для куклы»

Цель: Создание условий по формированию умения 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.

«Помогите Мишке собрать фигуры»

Цель: Создание условий по формированию умения определять 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.

«Два обруча»

Цель: Создание условий по формированию умения разделять фигуры на две группы по двум свойствам. Производить 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.

«Хоровод»

Цель: Создание условий по формированию умения классифицировать 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

«Отрицание цвета»

Цель: Создание условий по формированию умения подбирать 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.

«Отрицание формы»

Цель: Создание условий по формированию умения использовать 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.

«Отрицание размера»

Цель: Создание условий по формированию умения называть размер предмета, показывать 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.

«Отрицание толщины»

Цель: Создание условий по формированию умения 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

« Загадки без слов»

Цель: Создание условий по формированию умения расшифровывать 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.

«Найди клад»

Цель: Создание условий по формированию умения выявлять 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.

«Волшебные камни»

Цель: Создание условий по формированию умения называть 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.
- 3.

Январь

«Найди пару»

Цель: Создание условий по формированию умения проявлять внимание, способность анализировать и сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам, используя карточки – символы с отрицанием свойств. Работать 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.

«Где, чей гараж»

Цель: Создание условий по формированию умения 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.

«Цветок»

Цель: Создание условий по формированию умения 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

«Угадай-ка»

Цель: Создание условий по формированию умения выявлять, абстрагировать и называть свойства (цвет, форму, размер, толщину) предметов, обозначать 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.).

«Засели домики»

Цель: Создание условий по формированию умения правильно классифицировать 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.

«Где спрятался Джерри?»

Цель: Создание условий по формированию умения логически мыслить, умения 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 мышонок. 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.

«Лабиринт»

Цель: Создание условий по формированию умения «читать» карточки – символы. Выбирать необходимый блок из нескольких.

Материал: «лабиринт» - стрелки из плотной бумаги, набор логических блоков Дьенеша, карточки с кодами геометрических фигур (цвет, форма, размер).

Ход игры.

На полу расположен «лабиринт», в конце которого стоит «домик», где лежат любимые игрушки детей (призы). Для того, чтобы дойти до этого «домика» нужно двигаться по направлению, которое указывают стрелочки и брать только те блоки, которые описаны знаками на карточках. Из нескольких фигур выбирается одна.

Усложнение игры: карточки с кодами геометрических фигур (цвет, форма, размер, толщина).

Март

«Дорожки»

Цель: Создание условий по формированию умения 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.

«У кого в гостях Винни–Пух и Пятачок»

Цель: Создание условий по формированию умения использовать 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 не хватает. При поиске недостающих фигур дети анализируют, сравнивают и обобщают фигуры в таблице по двум свойствам.

« Два обруча 2»

Цель: Создание условий по формированию умения разбивать множество по двум совместным свойствам, производить 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

«Кошки – мышки»

Цель: Создание условий по формированию умения правильно называть свойства фигур, использовать 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.

Вот проснется Васька кот,

И 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».

«Какую фигуру я задумал?»

Цель: Создание условий по формированию умения 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.

«Волшебное дерево»

Цель: Создание условий по формированию умения классифицировать блоки по трем признакам (цвет – форма – размер) и выделять основные признаки.

Материал: Дерево с ветками без листьев, обозначен цвет веток, на ветках изображены символы фигур – листьев, набор блоков.

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.

« Паровозики»

Цель: Создание условий по формированию умения классифицировать блоки по двум, трем признакам: цвету и форме; форме и размеру;

Материал: набор логических блоков Дьенеша, игрушки: медвежонок, заяц.

Ход игры.

Воспитатель: - Ребята, к нам пришла телеграмма от наших друзей Мишки и Зайки. Они пишут, что хотели приехать к нам в гости, но сейчас лесу намело много снега, и они не знают, что им делать, как добраться к нам. Они приглашают нас приехать к ним в гости, и полюбоваться каким красивым стал зимний лес. Воспитатель предлагает детям построить волшебный паровозик для поездки в лес, чтобы навестить любимые игрушки. Паровозик нужно строить по правилам: - чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины); - чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету фигур (по цвету и размеру; размеру и форме; толщине); чтобы рядом были фигуры, одинаковые по размеру, но разные по форме; - чтобы рядом были фигуры, одинаковые по цвету и размеру, но разной формы. Воспитатель: Вот мы и построили волшебный паровозик, а теперь поедem в лес к друзьям. Загудел паровоз и вагончики повез. Вот приехали мы в лес, полный сказочных чудес. А вот и наши друзья: Мишка и Зайка. Они нас долго ждали и хотят с нами поиграть. Давайте поиграем вместе. Подвижная игра: « По порядку становись», « Найди свое место» и другие.

Мы весело играли с нашими друзьями, а теперь пора возвращаться домой. До свидания Мишка и Зайка. Теперь мы приглашаем вас в гости к нам.

Май

« Угадай фигуру»

Цель: Создание условий по формированию умения логически мыслить, умения 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.

«Помоги фигурам выбраться из леса»

Цель: Создание условий по формированию умения логически мыслить, умения 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.

«Построим дома»

Цель: Создание условий по формированию умения разбивать множество по трем и четырем свойствам, производить 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 лисы (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?)

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

Выделение признаков предметов, сравнение предметов по свойству

Тема: «На поиски подарка»

Практическое содержание:

- Учить подбирать объекты с заданным признаком.
- Учить выделять из группы предметов подгруппу с заданным признаком, разбивать группы на подгруппы, соотносить численность элементов разных групп.
- Развивать умение выявлять в предметах, абстрагировать и называть цвет, форму, размер и толщину.
- Закреплять умение работать с информацией, используя логический экран.
- Воспитывать самостоятельность.

Материал: рабочие тетради, логические блоки Дьенеша, логические экраны, простые карандаши.

Предварительная работа: наблюдение, дидактическая игра «Подбери по форме», опыты с водой, индивидуальная работа с детьми плохо владеющими карандашом.

Ход игры:

- На занятие пришел Зайчонок. Дети находят для него сладкие подарки, «шумелки».
- Работа в тетради: выделение из группы предметов подгруппы с заданным признаком
 - Гости из сладкой страны
 - Цветочной страны и т.д.
- Работа с логическими блоками Дьенеша «На поиски подарка» также как «На поиски клада».
- Работа с логическим экраном. Вода бывает жидкая, твердая и в виде пара. Надо найти и отметить три состояния воды.

Итог.

Выделение признаков предметов

Тема: «Музыкальная страна»

Практическое содержание:

- Познакомить детей с такими признаками, как функция предмета (на примере функции «издавать звуки»);
- Учить сравнивать предметы по заданному признаку, находить полезные и вредные стороны предметов;
- Закреплять умение анализировать, сравнивать, делать выводы;
- Воспитывать самоконтроль детей.

Материал: музыкальные инструменты, рабочие тетради, простые карандаши, логические экраны.

Ход игры:

- Рассматривание музыкальных инструментов
 - Издавать звуки
 - Играть на музыкальном инструменте. Музыку делают умелые руки музыкантов.
 - Сравнить музыкальные инструменты по признаку «Издавать звук». Игра «Хорошо-плохо».
- Работа в тетради:
 - Обведи желто-круглое, коричнево-треугольное
 - Обведи то, что правильно.
- Задачи-шутки (развивать внимание, сообразительность)

- Работа с логическими экранами – «определи музыкальный инструмент».

Итог.

Формирование понятия «функция».

Тема: «Прогулка зайчонка».

Практическое содержание:

- Познакомить детей с функцией предмета «оставлять след»; находить предметы, способные оставлять след; сравнивать предметы по данному признаку; обсудить пользу и вред этой функции.

- Продолжать развивать умение выделять свойства в предметах, абстрагировать, эти свойства от других, самостоятельно составлять алгоритм простейших действий.

- Упражнять детей в конструировании деревьев разных пород из палочек; закрепить умение ориентироваться в пространстве, пользоваться словами: дальше, больше, выше, ниже, слева, справа.

Материал: зайчонок (клей, карандаш, манка, вода), рабочие тетради, логические блоки, таблица с правилами построения дорог, палочки Кюизенера, схемы деревьев.

Ход игры:

- Знакомство с функцией предмета «оставить след» (на чем-нибудь) - водой на маркерной доске, манкой на листе бумаги, губной помадой на зеркале, иголкой с ниткой на ткани и т.д;

- Чтение стихотворения Михаила Яснова «Мыло бывает разным»;

- Загадывание загадок;

- Работа в тетради;

- Игра «хорошо-плохо»;

- Игра «построим дорожку»;

- Игра «Составим деревья»;

Итог.

Формирование понятия «функция».

Тема: «Волшебный ключик».

Практическое содержание:

- Познакомить с функцией предмета «открываться-закрываться»;

- Учить выделять группу предметов, обладающих заданным признаком, учить находить закономерности в расположении предметов, исправлять нарушения в закономерности расположения предметов;

- Учить решать задачи-шутки;

- Развивать умение выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину;

- Развивать конструктивные способности детей, учить моделировать предмет из заданного количества деталей. Упражнять в счете;

- Воспитывать желание помогать друг другу.

Материал: рабочая тетрадь, простые карандаши, блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, схемы, логические экраны.

Ход игры:

- Знакомить детей с функцией предмета «открываться-закрываться». Загадывание загадок;

- Работа в тетради;

- Задачи-шутки;

- Игра «Построим дорожку» (схема сложнее);

- Составляем из деревьев лес (лиственный, хвойный, смешанный);

- Работа с логическим экраном – определить хвойные деревья (ель, сосна, кедр, лиственница).

Формирование понятия функция. Тема: «Птицы».

Практическое содержание:

- Познакомить с функцией «летать», учить сравнивать признаки «что летает выше»; учить решать задачи-шутки; развивать воображение; закреплять умение находить недостающие предметы.

- Продолжать учить детей моделировать предмет из заданного количества деталей, упражнять в счете; закреплять умение классифицировать предметы.

Материал: иллюстрации с летающими объектами, рабочие тетради, палочки Кюизенера, схема журавля, логические экраны, маркеры.

Ход игры:

- Знакомство с функцией предмета «летать». Игра «Летает – не летает». Работа в тетради.

- «Журавушка» - выложить из палочек пролетающего журавля. В какое время летают птицы? Назовите осенние месяцы. Какие птицы улетают осенью?

- Дикие и домашние птицы.

Итог.

Сравнение признаков предметов.

Тема «Мягкое – твердое».

Практическое содержание:

- Знакомить с признаком «мягкое», «твердое», учить сравнивать предметы по признаку «мягкое».

- Выделение главного признака предметов; выделять подгруппу с заданным признаком.

- Учить расставлять события в правильной последовательности.

- Закреплять представление об образовании чисел в пределах 10 на основе изменения цвета, развивать конструктивные способности детей.

- Воспитывать самостоятельность.

Материалы: зайчонок, мягкие игрушки.

Ход игры:

- Сравнение предметов на ощупь. Найти в окружающей обстановке мягкие, твердые предметы. «Жители мягкой страны» - перечислить.

- Работа в тетради:

- Соединить рисунки с лентой времени;

- Обвести гостей из «Мягкой страны», «Твердой страны».

- Решение задач с помощью палочек Кюизенера.

- Построить дом для жителей «Маленькой страны» из палочек Кюизенера».

Итог.

Сравнение признаков предметов.

Тема: «Выставка картин».

Практическое содержание:

- Учить сравнивать предметы по различным признакам; учить соотносить элементы двух групп, разделять группу на подгруппы по определенному признаку.

- Развивать восприятие, внимание, умение анализировать и сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам.

- Воспитывать усидчивость.

Материал: листы бумаги, плоскостные блоки Дьенеша (\triangle \square \circ) фломастеры, предметные картинки (животные, электроприборы...), рабочие тетради, блоки Дьенеша.

Ход игры:

Предлагается выставка картин (развитие воображения), которую надо дорисовать.

Чем похожи картины, в чем различие;

Как можно их разделить (по форме, цвету);

Картины с живыми существами – неживые предметы;

Картины художников мальчиков – художников девочек.

Работа в тетради.

Чьи дети, соединить линией (лошадь – жеребенок и т.д.);

Что для чего используют? Соединение линий (ложки – суп и т.д.);

Дорисуй предмет.

Работа с блоками Дьенеша «Составим картинку».

«Работа с палочками Кюизенера «Составим картинку».

Итог.

Сравнение признаков предметов. Тема: Гости из «Книгини».

Практическое содержание:

- Учить сравнивать предметы между собой по разным признакам, расставлять разными способами.

- Формировать понятие «функция», «часть-целое», «отрицание».

- Учить соотносить элементы двух групп.

- Развивать умение выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину; сравнивать предметы по заданным свойствам; закрепить представление об образовании чисел в пределах десяти на основе изменения цвета.

- Развивать воображение.

Материал: книги, рабочие тетради, простые карандаши, блоки Дьенеша, схема дорожки, палочки Кюизенера.

Ход игры:

- В гости пришли книги – сравнение.

- Где живут книги? Как называется дом, где хранятся книги? Как их распределяют, чтобы они не перепутались (по цвету, по высоте, по толщине, по алфавиту)?

- Если мы рассмотрим что-то, (книгу)

- Это что-то для чего-то, (для чтения, чтобы узнавать новое)

- Это что-то из чего-то, (из страниц, из обложки, слов, стихотворений)

- Это что-то часть чего-то. (часть библиотеки)

- Работа в тетради:

- Где чья тень? Соединить стрелками.

- Раскрась не книгу. Раскрась не красками.

- Где какие книги? Соединить линией.

- Работа с блоками Дьенеша, игра «Составим дорожку»

- Решаем задачи, задачи-шутки, используя палочки Кюизенера

Итог.

Формирование понятия «группа-подгруппа», обобщение по признаку.

Тема: «В гостях у сказки».

Практическое содержание:

- Учить расставлять события в правильной последовательности; ориентироваться на месте бумаги.

- Формировать понятие «часть-целое»; развивать воображение, закреплять понятие «часть меньше целого» и наоборот.

- Учить решать задачи-шутки.
- Упражнять в счете (палочки Кюизенера).
- Воспитывать самостоятельность.

Материал: кукольный театр «Репка», рабочие тетради, карандаши, палочки Кюизенера, дидактическая игра «логическая игра 8 птичек».

Ход игры:

- Чтение сказки «Репка» - наоборот.
- Игра инсценировка сказки.
- Работа в тетради.
- Решение задач с помощью палочек Кюизенера.
- Игра «Найди нужный знак (+,=,-).
- Игра «Расселим по домикам».

Итог.

Разбиение группы на подгруппы.

Тема: «Выделение главных свойств предметов».

Практическое содержание:

- Учить выделять главные свойства предметов (цвет, форма, размер).
- Учить разбивать группу предметов на подгруппы с заданными признаками.
- Формировать понятие «алгоритм».
- Учить решать задачи-шутки.
- Воспитывать самостоятельность.

Материал: иллюстрации с изображением зверей, птиц, рыб по 3-4 штуки; куклы - Иван Царевич, Василиса Прекрасная; рабочие тетради; карандаши; блоки Дьенеша.

Предварительная работа: чтение сказки «Василиса Прекрасная».

Ход игры:

- «Распредели по домикам» - определение главных свойств «блоков-зверей».
- Разбиение множеств на подмножества, группы на подгруппы.
- С помощью подвижной игры «Сделай также» формировать понятие «алгоритм».
- Задачи-шутки – развивать у детей внимание и сообразительность.

Итог.

Тема: «Разбиение множеств на подмножества с общим свойством», «Разбиение группы на подгруппы».

Практическое содержание:

- Учить разбивать группу на подгруппы с заданными признаками;
- Формировать умение пользоваться разрешающими и запрещающими знаками;
- Формировать понятие «часть-целое».

Материал: цветные карандаши, предметные картинки по темам «Зоопарк», «Цирк», «Детский сад», рабочие тетради, блоки Дьенеша, палочки Кюизенера.

Предварительная работа: беседа по темам «Детский сад», «Зоопарк», «Цирк»; составление рассказов по заданным темам, используя иллюстрации.

Ход игры:

- «Кто куда пойдет?» - разделить на две группы (веселые, грустные; худые, толстые).
Кому какие ворота подойдут?
- «Кто где живет?» - работа с блоками Дьенеша – расселить животных в зоопарке, цирке.
- Провести путь, по которому проедет поезд – учить распознавать разрешающие и запрещающие знаки.
- Решение задач – формировать понятие «часть-целое».

Итог.

Тема: «Повторение тем о свойствах, обобщение по признакам», «Выделение подгруппы в группе».

Практическое содержание:

- Учить выявлять позитивные и негативные стороны предметов и явлений, знать их свойства, обобщать по заданному признаку.
- Учить выделять часть группы предметов в подгруппу с заданным признаком.
- Развивать внимание, воображение, формировать понятие «закономерность».
- Воспитывать желание добиваться требуемого результата работы.

Предварительная работа: чтение К. Ушинского «Времена года».

Материал: иллюстрации с изображением дерева, животных; мешочки- 1 большой, 3 маленьких; цветные карандаши; логические экраны.

Ход игры:

- «Хорошо-плохо» - поиск позитивных и негативных сторон предметов и явлений.
- Выделение части группы предметов в подгруппу с заданными признаками.
- «Сделай как я» - игра на внимание.
- Почему одна группа внутри другой (семья – дети)?

Итог.

Тема: «Действия при наличии разрешающих или запрещающих знаков, а также соотношение элементов двух групп между собой».

Практическое содержание:

- Учить выявлять главные признаки предметов.
- Развивать воображение.
- Учить соотносить элементы двух групп
- Учить расставлять события в правильной последовательности.
- Учить выявлять позитивные и негативные стороны предметов, явлений.

Материал: мягкая игрушка, цветные карандаши, рабочие тетради. Логические экраны.

Ход игры:

- «Кто где живет?», «Что где растет» (белка – дупло и т.д.). Составить деревья с помощью палочек Кюизенера.
- «Раньше-позже» - устанавливать последовательность событий (яйцо-птица).
- «Хорошо-плохо» - поиск позитивных и негативных сторон предметов и явлений.
- «Море волнуется» - выделение главных признаков.

Итог.

Тема: «Подготовка к введению понятия «Алгоритм», упорядочение предметов». (2 занятия)

Практическое содержание:

- Учить упорядочивать предметы;
- Развивать воображение, память;
- Формировать понятие «Алгоритм», «Закономерность»;
- Развивать умение анализировать, сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам.

Материал: мелкие предмет для игры, игрушки животных, цветные карандаши, рабочие тетради, блоки Кюизенера.

Ход игры:

- Упорядочение серии предметов (фокусники, жонглеры, клоуны, дрессировщики).
- Игра «Цирк» - развивает воображение.
- «Изменилось воображение» - развитие памяти.

- «Построй дорожку (1-2)» - учить самостоятельно составлять алгоритм простейших действий.

Итог.

Тема: «Закономерность в расположении фигур и предметов».
(2 занятия)

Практическое содержание:

- Учить сравнивать предметы (образцы бумаги разных типов по свойствам; обсудить применение этих свойств в быту).

- Развивать память, внимание.
- Формировать понятие «Закономерность».
- Учить выполнять действия, кодированные условными знаками.
- Находить соответствие цвета с числом, упражнять в счете.

Материал: листы цветной бумаги, мягкая игрушка, образцы разных типов бумаги (5x10), конверты для игры «Выложи узор» на каждого ребенка, цветные карандаши, палочки Кюизенера.

Ход игры:

- Сравнение объектов

В гости приходит зайчик, приносит лист цветной бумаги. Но для каждого дела нужна своя бумага (сравнивают бумагу по цвету, толщине, на ощупь, по способности сгибаться и рваться).

Должна быть:

- Для рисования - белая,
- фантик – нарядный,
- картон – прочный, жесткий,
- газетная бумага – тонкая, легко рвется.

- Игра на развитие памяти «Что изменилось?», подвижная игра «Перестановки».
- Игра «Продолжение» - закреплять умение продолжать ряд гирлянды по заданному образцу.

- «Выложи узор» - палочки Кюизенера.

Итог.

**Тема: «Логическая операция «И»,
закономерность в расположении предметов».**
(2 занятия)

Практическое содержание:

- Формировать понятие «закономерность»;
- Учить соотносить элементы двух групп между собой;
- Формировать понятие «истина-ложь»;
- Учить выделять позитивные и негативные стороны явлений, предметов.

Материал: мягкая игрушка, крупный сувенирный цветной карандаш, предметные карточки по одной на ребенка, цветные карандаши, логические экраны.

Ход игры:

- Работа в тетради. «Правильно ли составлен узор?». Дети должны найти ошибку.
- «Зачеркни лишнее» - среди нарисованных предметов дети должны найти лишний по определенному признаку.

- «Дорисуй недостающее» - дети соединяют карандаши одинакового цвета.
- Подвижная игра «Бывает – не бывает» - формирование понятия «истина-ложь».
- Игра «Волшебный сад» - формировать понятие «закономерность».
- Работа с логическими экранами.
- «Дорисуй же» - закреплять умение работать по указанию воспитателя.

Итог.

Тема: «Упорядочение серии предметов по разным признакам; последовательность событий».

Практическое содержание:

- Учим расставлять события в правильной последовательности;
- Формировать понятие «отрицание»;
- Продолжать развивать восприятие, внимание, умение анализировать и сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам.

Материал: цветные карандаши, рабочие тетради, логические блоки Дьенеша.

Предварительная работа: познакомить детей со стихотворением Ю. Тувиима «Овощи».

Ход игры:

- Работа в тетради – последовательность событий (стихотворения и рисунки в тетради: правильно поставить цифры).
- «Повтори движения» - по указанию воспитателя дети посторяют движения.
- Игра «Не» (понятие «отрицание»).
- Соединить по порядку точки (синие, красные).
- «Найди пару» - каждому зайчику-мальчику найти свою девочку (пару) по заданному признаку.

Итог.

Тема: «Последовательность событий».

Практическое содержание:

- Учить расставлять события в правильной последовательности;
- Учить делить действия на этапы, составлять из них последовательность;
- Продолжать развивать умение анализировать, делать выводы;
- Воспитывать самостоятельность.

Материал: мягкая игрушка, мяч для выбора ведущего, цветные карандаши, карточки на каждого ребенка, логические цепочки.

Ход игры:

- Игра «Логические цепочки». Дети раскладывают карточки самостоятельно («последовательность событий»), составляют рассказ, по каждой картинке по 2 предложения.
- Игра «Путаница» - прочитав стихотворение, в котором все наоборот, дети должны правильно восстановить последовательность событий.
- Разминка «Буги-Буги».
- Игра «Сочини загадку» (загадка по схеме).

Итог.

Тема: «Расстановки и постановки; разбиение действий на этапы».

Практическое содержание:

- учить разбивать действия на этапы;
- учить расставлять события в правильном порядке;
- закрепить умение последовательно распределять свою работу;
- воспитывать желание доводить до конца начатое дело.

Материал:

- мягкая игрушка – зайчонок;
- дидактические материалы – иллюстрации по теме «Уборка»;
- цветные карандаши.

Ход игры:

- Разбиение действий на этапы. Зайчик пригласил гостей, а в норке у него беспорядок. Умеете ли вы делать уборку? Помогаете ли родителям принимать гостей?

- Убираться надо вместе, разделить между собой дела. Чтобы делать большое дело надо разделить его на части.

- Рисуется схема, чтобы дети удержали действия в памяти.
- Любое большое дело становится меньше, если делать его вместе.
- Соединить линии мальчиков с их делами.
- Игра «Робот» - разбиение действий на этапы (дети дают команды роботу.

Воспитательница в роли робота).

- Танец «Буги-Буги»
- Соединить рисунки с лентой времени
- Найди кусок этого торта.

Итог.

Тема: «Задачи – шутки (на внимание и логические рассуждения)»

Формирование понятие «алгоритм»

Практическое содержание:

- формировать понятие «алгоритм»;
- учить соотносить элементы двух групп между собой;
- учить выполнять действия, кодированные условными знаками;
- развивать воображение;
- формировать понятие закономерности;

Материал:

- напольный конструктор для игры в «Робота». Приготовить предметы для придумывания необычных домов.

- цветные карандаши
- блоки Дьенеша

Ход игры:

- Формирования понятия «алгоритм». Теперь дети становятся роботами – рисовальщиками. Дети выполняют команды (алгоритм):

- Взять красивый карандаш;
- Обвести круг;
- Закрасить.

- Подвижная игра «Разбегалочки». Кодирование действий условными знаками.

- Игра «Где чей домик?» - соединить линией.

- Упражнения на развитие воображения:

- Дом из ваты – для стеклянных человечков;
- Дом из цветов – для бабочек;
- Дом из пластмассы – для игрушек и тд.

- Формулировать понятие «закономерность» (составить узор из красных и синих кругов)

- «Выложи дорожку» (работа с блоками Дьенеша, в предложенной схеме выложить дорожку).

Итог.

Тема: «Упражнение на развития воображение».

Формирование понятия «алгоритм».

Практическое содержание:

- Учить разбивать группу на подгруппу с заданными признаками;
- Учить разбивать действия на этапы;
- Развивать воображение;
- Учить расставлять события в правильной последовательности;
- Закрепит формирование понятия «алгоритм».

Материал:

- Мягкая игрушка – зайчонок;
- Магнитная доска;
- Маркер;
- Цветные карандаши.

Ход игры:

- Разделить белье на «цветное» и «белое». Что веселого или приятного в стирке? (мыльная пена, чистое белье вкусно пахнет, интересно белье крутится в машинке).
- Разбиение действий на этапы
- Дети предлагают варианты команд для робота – стиральной машинки:
 - Залить воду(капля);
 - Засыпать порошок (коробка);
 - Положить белье (майка);
 - Простирать белье (закрашенный кружок);
 - Вылить грязную воду(закрашенный кружок);
 - Залить чистую воду (капля);
 - Прополоскать белье (не закрашенный кружок);
 - Освежить белье (кружок).
- Подвижная игра – дети – роботы – стиральщики (жестами и звуками изображают стиральную машинку)
- Упражнение на воображение (придумать одежду, которую не надо стирать).
- Формирование понятия «алгоритм», соединить рисунки с лентой времени.

Итог.

Тема: «Повторение тем: упорядочивание, последовательность действий. Логические операции».

Формирование понятия «алгоритм».

Практическое содержание:

- Формировать понятие «алгоритм»;
- Формирование понятия «группа – подгруппа»;
- Учить расставлять события в правильной последовательности

Предварительные работы: подготовить показ алгоритма для игры «Иду в гости» для детей с помощью воспитателя. Приготовить для «хозяев» коробочки с фишками.

Материал: цветные карандаши, палочки Кюизенера.

Ход игры:

- формирование понятия «алгоритм» - обсудить последовательность действий, описанную в стихотворении Д. Хармса и найти в ней ошибки.
- Определить последовательность выполнения действий:
 - «взять красный карандаш»;
 - «обвести прямоугольник»;

- «нарисовать на нем горошины».
- Игра «Иду в гости» - формирование понятия «алгоритм» (правильная последовательность)
- Формирование понятия «группа – подгруппа» (подгруппы собрать в группы по заданному признаку).
- Соединить по порядку (рисуют рыбку, бабочку)
- Игра с палочками Кюизенера «Выложи салфетку». Дети по схеме выкладывают яркие салфетки.

Итог

Тема: «Кодирование действий условными знаками»

Практическое содержание:

- Учить выполнять действия, кодированные условными знаками;
- Развивать внимание;
- Формировать понятие «симметрия»;
- Закрепить умение разбивать группу на подгруппы по заданному признаку;

Материал: геометрические фигурки из бумаги одного размера и цвета, но трех видов – треугольники, круги, квадраты (можно 4-5 видов), цветные карандаши, блоки Дьенеша.

Ход игры:

- Кодирование действий условными знаками. Игра «найди дорогу к бабушке» (вперед, направо, налево, стоп).
- Игра «Разбегалочки» - дети должны внимательно следить за сигналами воспитателя.
- Игра на внимание. Разбиение группы на подгруппы с заданным признаком.
- Формирование понятия «симметрия» - «Дорисуй матрешку».
- Игра с блоками Дьенеша «Рассели зверей» – надо расселить группу зверей – каждого в свой домик.

Итог.

Тема: «Сравнение объектов Отличия».

Кодирование действий условными знаками.

Практическое содержание:

- Учить выполнять действия, кодированные условными знаками;
- Учить расставлять события в правильной последовательности;
- Формулировать понятие «логическая операция «И»

Материал: мягкая игрушка, 3-4 сложенные карточки на тему «Весна», палочки Кюизенера, логические экраны.

Ход игры:

- Игра «Горячо – Холодно». Кодирование действий условными знаками.
- Игра «Превращаем зиму в весну» - расставить картинки в правильной последовательности
 - Снеговик и катание на санках
 - Первый ручей
 - Снеговик тает, пускают кораблики
 - Снег растаял
 - Первоцветы
 - Грачи (перелетные птицы)
- Формирование понятия «логическая операция»
- Из палочек Кюизенера «Выложи цветы»
- Работы с логическими экранами «Найди перелетных птиц»

Итог.

Приложение 3 (подготовительная группа)

Тематическое планирование занятий с детьми 6-7 лет (3-ий год обучения)

| | Тема | Программное содержание | Содержание занятия | Материал к занятию |
|----|--|--|---|---|
| 1. | Диагностика | Выявить уровень развития детей. | | |
| 2 | «Такое - не такое» | Формировать умение анализировать. Учить находить и продолжать закономерности. Закрепить понятие механические приборы. Развивать навык действий по словесным указаниям педагога | 1. Упражнение «Такое - не такое» - (ключи) 2. Задание «Какие приборы относятся к механическим?» 3. Упражнение «Найди закономерность и дорисуй гирлянды» | Рисунок «Ключи» (А.З.Зак «Будем смешными! Развитие интеллектуальных способностей у детей») Лист с заданием Логический экран» (развивающие и обучающие игры и упражнения) (С-«Л» №2), планшет Лист с заданием (Приложение №1), |
| 3. | «Шаг прямо» | Формировать умение планировать. Развивать умение разбивать множества по трем совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или», обосновать свой выбор. Развивать аргументированную речь. Упражнять в ориентировке в пространстве, на листе бумаги. Развивать пространственное мышление. | 1. Упражнение «Шаг прямо» 2. Игра с обручами 3. Упражнение «Покажи путь машинки» | Рисунок «Клоуны», блоки Дьенеша, обручи, лист с заданием (Приложение №2) |
| 4 | «Понятие об экономике. Как жили первобытные люди, и каковы их | Познакомить детей с понятием экономика, с жизнью первобытных людей и их потребностями, что такое злаки. | 1. Беседа 2. Сказка «О пшеничном зернышке» 3. Работа с логическим экраном (С – «ЭА» №1) 4. Отгадывание загадок | -Иллюстрации, отражающие жизнь первобытных людей -Логические экраны -Иллюстрации злаков – рожь, пшеница -Цветные карандаши, восковые |

| | | | | |
|---|---|--|--|---|
| | потребности» | | 5.Рисованиеб.Д/и «Четвертый лишний» | мелки, листочки -Муляжи овощей: картофель, морковь, свекла, колоски пшеницы. |
| 5 | «Выше-ниже-между» | Формировать умение рассуждать. Развивать способности к анализу, умение решать нестандартные задачи, интеллектуальные способности. Расширять кругозор детей. Закреплять умение сравнивать предметы по высоте. | 1.Игра «Выше- ниже- между» 2.Игры с палочками Кюизенера 3.Задание «Отметь рисунки, где воздух служит человеку» | Рисунок «Парашюты», Палочками Кюизенера Лист с заданием (с-«В»№1), планшет |
| 6 | «Одинаковое - разное» | Развивать умения разбирать условия разнообразных задач, обосновывать свое решение. Формировать умение анализировать, принимать обоснованное решение. Развивать внимание и зрительное восприятие. | 1.Упражнение «Одинаковое-разное» 2.Игра «Танграм» (<i>работа по схемам</i>) 3. Задание «Сделай дома одинаковыми» | Рисунок «Ножницы», игра «Танграм», <i>схемы</i> , лист с заданием (Приложение №3) |
| 7 | «Потребность и современног о человека» | Познакомить детей с понятием потребность у современного человека. Учить детей различать материальные и духовные потребности. | 1.Беседа о потребностях современного человека 2.Чтение стихов, в которых выражаются духовные потребности человека 3.Сказка «В мастерской художника» 4.Отгадывание загадок 5.Работа с логическим экраном (С – «ЭА» №2) 6.Лепка булочных изделий 7.Штриховка фруктов | 1.Иллюстрации, отражающие жизнь современного человека 2.Иллюстрации, отражающие духовные потребности 3.Пластелин, доски, стеки 4.Логические экраны 5.Муляжи, булочных изделий 6.Заготовки листочков с нарисованными фруктами |
| 8 | «Шаг наискось» | Формировать умение планировать, обосновывать способ решения. Развивать способности к анализу, умение решать нестандартные задачи, интеллектуальные | 1.Игра «Шаг наискось» 2. Игры с палочками Кюизенера «Поезд» 3.Графический диктант | 1.Рисунок «Цветы» 2.Палочки Кюизенера 3.Простые карандаши, листочки в клетку |

| | | | | |
|----|---------------------------|--|---|--|
| | | <p>способности, графомоторные навыки. Учить детей моделировать предмет из заданного количества деталей. Упражнять в счете, развивать глазомер.</p> | | |
| 9 | «Ближе-дальше-через один» | <p>Формировать умение рассуждать. Способствовать развитию умений кодировать и декодировать информацию о свойствах блоков по 4 признакам; умений выбирать блоки по заданным свойствам; умений разбивать множества по 3 свойствам, производить логическую операцию «не»</p> | <p>1. Игра «Ближе- дальше- через один» 2. Игра «Засели домик» 3. Упражнение «Умозаключения» (кто самая низкая- высокая)</p> | <p>1.Рисунок «Чайник» 2.Блоки Дьенеша 3. Лист с заданием (Приложение № 4,5</p> |
| 10 | «Такое - не такое» | <p>Формировать умение планировать деятельность по решению зада. Способствовать развитию умений кодировать и декодировать информацию о свойствах блоков по 4 признакам; умений выбирать блоки по заданным свойствам; умений разбивать множества по 3 свойствам, производить логическую операцию «не».</p> | <p>1.Игра «Такое - не такое» 2. Игра «Засели домик» 3.Упражнение «Найди в каждой рамке предмет, которого нет в остальных»</p> | <p>1.Рисунок «Телефоны» 2.Блоки Дьенеша 3. Лист с заданием (Приложение № 6)</p> |
| 11 | «Что такое ресурсы?» | <p>Познакомить детей с понятием ресурсы. Формировать знание детей, что ресурсы бывают природные и трудовые. Познакомить с правилами игры «Банк» (динамичной игрой в торговлю недвижимости).</p> | <p>1.Беседа на тему: «Ресурсы» 2.Чтение стихотворения «Наши ресурсы» 3.Игра «Банк» (монополия) 4.Работа с логическими экранами (С – «ЭА»№3,№4) 5.Рисование природных ресурсов</p> | <p>1.Иллюстрации, отражающие природные и трудовые ресурсы 2.Игра монополия «Банк» 3.Краски, листочки, восковые мелки 4.Логические экраны</p> |

| | | | | |
|----|---------------------------|--|--|---|
| | | | 6.Д/и «Из чего сделано?» | |
| 12 | «Шаг наискось» | Формировать умение планировать деятельность по решению задач; намечать, сколько нужно сделать действий, выбрать, какие из них нужно сделать раньше, какие- позже. Развивать пространственное мышление. | 1.Игра «Шаг наискось» 2. Игра «Танграм» 3.Упражнение «Размести игрушки по разному» | 1.Рисунок «Телевизоры» 2.игра «Танграм» 3.Схемы, лист с заданием (Приложение №7) |
| 13 | «Правее- левее- соседние» | Формировать умение разбирать условие задачи, планировать решение и рассуждать о способах действий. Развивать связную речь. | 1.И. «Правее- левее- соседние» 2.Логические задачи 3.Графический диктант | 1.Рисунок «Молотки» 2.Лист с заданием (Приложение №12) |
| 14 | Итоговое | | | |
| 15 | «Труд и товар» | Познакомить детей с понятием труд, что труд бывает коллективный и индивидуальный, с понятием товар. | 1.Знакомство с пословицами о труде, трудолюбии, о лентяях 2.Беседа о труде и товаре 3.Обсуждение случая с девочкой Машей 4.Тест (подведение итога о лени и трудолюбии) 5.«Сказка о ленивой белочке и трудолюбивом Васе» 6.Работа с логическим экраном (С – «ЭА»№5) 7.Рисование (раскрашивание) картинок, отражающих трудолюбие | 1.Иллюстрации, отражающие трудолюбие и лень. 2.Отгадывание загадок 3.Цветные карандаши и восковые мелки 4.Листочки с изображением трудолюбия и лени 5.Логические экраны |
| 16 | «Одинаковое -разное» | Формировать умение анализировать, находить существенные отличия в предметах, выражать это в речи. Воспитывать усидчивость, умение доводить начатое дело до конца. | 1.Игра «Одинаковое- разное» 2.Задание из «Логического экрана «Найди природные источники огня» 3.Графический диктант | 1.Рисунок «Лампы» , 2.Лист с заданием (С-«О» №1), планшет 3.Карандаш, лис бумаги в клетку |

| | | | | |
|----|--------------------------|---|---|--|
| 17 | «Шаг наискось» | Формировать умение планировать деятельность по решению задач. Развивать внимание, логическое мышление, координацию движений | 1.Игра «Шаг наискось» 2. Преобразование фигур из палочек 3.Смысловое соотнесение «Что должно быть нарисовано в пустых клеточках?» 4. П/И «Сделай фигуру» | 1.Рисунок «Башмаки» 2.Палочки Кюизенера 3.Приложение №8 |
| 18 | «Поговорим о профессиях» | Познакомить детей с понятием профессия. Знакомство детей с профессиями: артист, библиотекарь, бухгалтер, водитель, военнослужащий. | 1.Беседа на тему: «Профессии» 2.Знакомство с профессией: <ul style="list-style-type: none"> • Артист • Библиотекарь • Бухгалтер • Водитель • Военнослужащий 3.Чтение стихов о данных профессиях 4.Работа с логическим экраном | 1.Иллюстрации, отражающие профессии артиста, библиотекаря, бухгалтера, водителя и военнослужащего 2.Логические экраны(С – «ПР»№1) |
| 19 | «Выше-ниже- через один» | Формировать умение рассуждать. Развивать воображение, фантазию. Продолжать знакомить с окружающим миром. | 1.Игра «Выше- ниже- через один» 2.Придумай птицу и выложи из палочек 3. Задание из «Логического экрана»: «Найди и отметь насекомоядных птиц» | 1.Рисунок «Птицы» 2.Палочки Кюизенера , 3.Лист с заданием (С- «П» №1), планшет |
| 20 | «Такое - не такое» | Развивать умение разбивать множества по трем совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или», обосновать свой выбор. Развивать аргументированную речь. Упражнять в ориентировке в пространстве, на листе бумаги. Развивать пространственное мышление. | 1.Игра «Такое - не такое» 2. Игры с обручами 3.Словесная игра «Черный-белый» 4. Графический диктант | 1.Рисунок «Очки» 2.Блоки Дьенеша, обручи 3. Карандаш, лист бумаги в клетку |

| | | | | |
|----|--|--|--|--|
| 21 | <p>«Поговорим о профессиях» (продолжение)</p> | <p>Продолжать знакомить детей со следующими профессиями:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Воспитатель • Врач • Менеджер • Банкир <p>Познакомить с правилами игры «Банк». Формировать умения действовать по правилам. Воспитывать лидерские качества.</p> | <p>1.Беседа о профессии:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Воспитатель <p>2.Чтение стихотворения «В детском саду»</p> <p>3.Беседа о профессии:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Врач <p>4.Чтение стихотворений «Поможет врач» и «Наташа заболела»</p> <p>5.Беседа о профессии:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Менеджер <p>6.Чтение стихотворения «Фирмой менеджер управляет»</p> <p>7.Отгадывание загадок о профессиях</p> <p>8.Монополия: игра «Банк» (динамическая игра в торговлю недвижимости)</p> | <p>1.Иллюстрации, отражающие профессии воспитателя, врача, менеджера и банкира</p> <p>2.Игра «Монополия»</p> |
| 22 | <p>«Шаг прямо, шаг наискось»</p> | <p>Формировать умение планировать деятельность по решению задач, действовать по словесному указанию. Развивать память, мышление.</p> | <p>1.Игра «Шаг прямо, шаг наискось»</p> <p>2. Игра «Поезд»</p> <p>3. Задание из «Логического экрана»: «Поставь фишки на рисунки, изображающие транспорт»</p> | <p>1.Рисунок «Автобусы» ,</p> <p>2.Палочки Кюизенера , 3.Лист с заданием (С-«ПР» №4), планшет</p> |
| 23 | <p>«Ближе - дальше-соседние»</p> | <p>Формировать умение рассуждать. Развивать зрительное восприятие. Развитие мыслительных ассоциативных связей, устанавливать связи между двумя группами предметов.</p> | <p>1.И. «Ближе- дальше-соседние»</p> <p>2.Упражнение -сравнение «Сделай все предметы одинаковыми»</p> <p>3.Упражнение «Равенство»</p> | <p>Рисунок «Ведро Приложение №9 Блоки Дьенеша</p> |

| | | | | |
|----|--|---|---|--|
| 24 | <p>«Поговорим о профессиях» (продолжение)</p> | <p>Продолжать знакомить детей со следующими профессиями:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Повар • Продавец • Сапожник • Спасатель • Строитель • Учитель | <p>1.Беседа о профессиях:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Повар • Продавец • Сапожник • Спасатель • Строитель • Учитель <p>2.Чтение детям стихотворений об этих профессиях</p> <p>3.Работа с логическим экраном (С – «ПР»№3)</p> <p>4.Отгадывание загадок</p> <p>5.Игра «Слова»</p> <p>6.Игра «Кому для работы что пригодится»</p> | <p>1.Иллюстрации, отражающие профессии повара, продавца, сапожника, спасателя, строителя, учителя</p> <p>2.Логические экраны</p> <p>3.Настольная игра «Кому для работы что пригодится»</p> |
| 25 | <p>«Одинаковое - разное»</p> | <p>Формировать умение анализировать, делать умозаключения. Воспитывать эстетический вкус. Продолжать знакомить с профессиями.</p> | <p>1. Игра «Одинаковое- разное»</p> <p>2.Задание «Отметь фишками рисунки, на которых изображены люди в специальной одежде</p> <p>3. Упражнение «Обобщение. Классификация -дорисуй нужный предмет»</p> | <p>1.Рисунок «Рубашки», 2.Лист с заданием (С-«ПР» №4),</p> <p>3.Приложение №10</p> |
| 26 | <p>«Шаг прямо, шаг наискось»</p> | <p>Формировать умение планировать, создавать изображение по схеме, сравнивать предметы по длине. Развивать ловкость, внимание.</p> | <p>1.Игра «Шаг прямо, шаг наискось»</p> <p>2. Конструирование «Самолеты»</p> <p>3. Пигра «Угадай, какое число»</p> <p>3. Сравнение «Сделай все предметы одинаковыми»</p> | <p>Рисунок «Самолеты» , палочки Кюизенера</p> <p>Приложение №13</p> |

| | | | | |
|----|-----------------------------|--|---|--|
| 27 | «Обмен и деньги» | Познакомить детей с понятием ярмарка, бартер (товарообмен), цена, деньги. Способствовать развитию диалогической речи, навыков общения. Развивать графомоторные способности. | <ol style="list-style-type: none"> 1.Беседа об обмене и деньгах 2.Отгадывание загадок 3.Работа с логическим экраном (С – «Д») 4.Д/и «Все ли можно купить?» 5.Штриховка посуды 6. Д\ игра «Конфетки и монетки» | <ol style="list-style-type: none"> 1.Иллюстрации, отражающие ярмарку, товарообмен, деньги (мелочь) и (бумажные) 2.Логические экраны 3.Карточки с рисунками и словами 4.Листочки с нарисованной посудой |
| 28 | «Правее-левее-между» | Формировать умение рассуждать, создавать целое из частей. Развивать способности к анализу, умение решать нестандартные задачи. Умение сравнивать предметы по длине, соотносить их с цифрой. | <ol style="list-style-type: none"> 1.Игра «Правее- левее- между» 2. Игра «Сложи квадрат» 3.Смысловое соотнесение «Найди пару» 4.П\И «Найди пару» | <ol style="list-style-type: none"> 1.Рисунок «Стулья» 2.Игра Никитина «Сложи квадрат» 3.Приложение №11 |
| 29 | «Такое - не такое» | Формировать умение анализировать. Развивать умение следовать определенным правилам при решении практических задач, самостоятельно составлять простейшие действий (простейший линейный алгоритм) Учить осуществлять зрительно-мыслительный анализ способа разложения предметов. | <ol style="list-style-type: none"> 1.Игра «Такое - не такое» 2. Игра «Разложи в коробке конфеты» 3. «Дорисуй<i>9ый квадрат</i>» 4. П.и «Найди цифру» | <ol style="list-style-type: none"> 1.Рисунок «Клоуны» 2.Блоки Дьенеша 3.Приложение №12 |
| 30 | «Экономика семьи» | Познакомить детей с понятиями семья, бюджет, экономика. Развивать мелкую моторику. Способствовать развитию связной речи детей. | <ol style="list-style-type: none"> 1.Беседа на тему: «Экономика семьи» 2.Составление рассказов со словами: семья, папа, мама, сын (дочь), деньги, покупка. 3.Рисование и штриховка кошелька (бумажника) | <ol style="list-style-type: none"> 1.Иллюстрации, отражающие семью 2.Пиктограммы для составления рассказов 3.Картинки с изображением папы, мамы, сына (дочери), денег, покупки |

| | | | | |
|----|------------------------------------|---|---|---|
| | | | 4.Оригами «Кошелек» (С.Афонькин, Е.Афонькина «Игрушки из бумаги» стр.11) | 4.Листочки А-4 5.Простые карандаши |
| 31 | «Шаг прямо, шаг наискось» | Формировать умение планировать. Развивать способности к анализу, умение решать нестандартные задачи.Развивать воображение. | 1. Игра «Шаг прямо, шаг наискось» 2.Задание из «Логического экрана»: «На каких рисунках изображен воздух, сохраняющий тепло» 3.Оригами «Парашюты» | 1.Рисунок «Парашюты» 2.Лист с заданием (с-«В» №4), планшет, листы бумаги |
| 32 | «Мы с мамой идем в магазин» | Закрепить у детей понятия товар, деньги, покупка. Способствовать развитию монологической речи. Воспитывать усидчивость. | 1.Рассказ воспитателя «О посещении Стасика и мамы большого магазина и их покупках» 2.Отгадывание загадок 3.Составление рассказа со словами: деньги, кошелек, сумка, магазин, ботинки, чек, покупка 4.Оригами «Корзинка» (С.Афонькин, Е.Афонькина «Игрушки из бумаги» стр.13) | 1.Иллюстрации, отражающие работу супермаркета 2.Пиктограммы 3.Картинки с изображением денег, кошелька, сумки, магазина, ботинок, чека, покупки 4.Листочки белой бумаги А-4 |
| 33 | «Выше-ниже-правее-левее» | Развивать способность декодировать (расшифровывать) информацию, изображенную на карточке, уметь выбирать блоки по заданным свойствам, формировать понятия об отрицании некоторого свойства с помощью частицы «не». Закрепить навыки вычислительной деятельности. Развивать мыслительные операции (анализ, | 1.Игра «Выше- ниже- правее- левее» 2. Игра «Новоселье» 3.Задание «Покажи другие жилища» | 1.Рисунок «Ключи» 2.Блоки Дьенеша, карточки с примерами 3.Лист с заданием (с-«И» №1), планшет |

| | | | | |
|----|------------------------------|--|---|--|
| | | синтез, обобщение). Воспитывать самостоятельность, инициативу. | | |
| 34 | «Мы играем в магазин» | Продолжать учить детей играть в сюжетно-ролевую игру «Магазин». Закрепить понятия прилавков, товар, ценник, продавец, покупатель, отдел. Развивать навыки общения, умение составлять диалог. | 1. Беседа на тему: «Мы играем в магазин» 2. Сюжетно-ролевая игра «Магазин» | 1. Атрибуты для сюжетно-ролевой игры «Магазин» |
| 35 | Итоговое | | | |
| 36 | Диагностика | | | |

III Организационный раздел.

Режим обучения:

1 занятие в неделю продолжительностью:

средняя группа – до 20 мин.

Старшая группа- до 25 мин.

Подготовительная группа – до 30 мин.

(всего – 36 занятий в год), развивающие игры, конкурсы, КВНы, интеллектуальные досуги (вне занятий).

1-ый год обучения

Использованная литература

1. Е.А.Носова, Р.Л.Непомнящая «Логика и математика для дошкольников». – С-П «Дента-Пресс», 2007.
2. Венгер А.А., Дьяченко О.М.Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста. – М, 2001.
3. В.П.Новикова, Л.И.Тихонова «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера». М. Мозаика-Синтез», 2011.
4. Е.Н.Панова «Дидактические игры-занятия в ДОУ».-Воронеж, 2007.
5. О.Е.Севастьянова «Занятия по развитию интеллекта детей 5-7 лет». М.:Сфера,2010.
6. Т.А.Шарыгина «Беседы об экономике». М.: Сфера, 2009.
7. Б.Н.Никитин «Ступеньки творчества или развивающие игры».М.: «Просвещение», 1991.
8. Горячев А.В. «Все по полочкам. Учебник –тетрадь для дошкольников». – М., Ювента,2002.

Литература:

1. Горячев А.В. «Все по полочкам. Учебник-тетрадь для дошкольников». – М., Ювента, 2002 .
2. Абрамов С.А., Зима Е.В. Начала информатики - М., Наука, 1989.
3. Бабаева Т. И. У школьного порога. - М.: Просвещение, 2000.
4. Бугулавская З. М., Смирнова Е. О. Развивающие игры для детей дошкольного возраста, М. 2002.

5. Венгер А. А., Дьяченко О. М. Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста., М. 2001.
6. Горячев А.В., Лесневский А.С. Информатика 1-6 класс. Пропедевтический курс - М, Изд. дом «Дрофа», 2001.
7. Клименко В. В. Как воспитать вундеркинда. - Харьков: Фолио, Санкт-Петербург: Кристалл, 1996.
8. Коган И. Д., Леонас В.В. Эта книга без затей про компьютер для детей. М., Педагогика, 1999.
9. Никашин А. И. Дидактические игры для развития творческого воображения детей. М.: Просвещение, 2004.
10. Новицкая Н., Науменко Г. Раз, два, три, четыре, пять, мы идем с тобой играть. - М.: Просвещение, 1995.
11. Никитин Б. П. Развивающие игры. - 5-е изд. доп. - М.: Знание, 1994.
12. Павлов Д. Методические разработки по использованию компьютера в образовании. - Челябинск: Челябинский областной институт усовершенствования учителей, 2000, с. 36.
13. Михайлова З. А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. Книга для воспитателя детского сада. - М.: Просвещение, 1999.
14. Русакова О.Л. Информатика: уроки развития. Материалы для занятий с дошкольниками - Информатика, №31, 2004.

Пронумеровано, пронумеровано,
окреплено печатю

Срок
немає

лист

Заведуючий МБДОУ №93

С Д.З.Г. ащупліни

