

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Карпогорская средняя школа №118»

ЭКСПЕРТИЗА

Протокол № _____
от «__» _____ 20__ г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ «Карпогорская средняя
школа №118

_____/Т.Ф.Рашева/
Приказ № _____

от «__» _____ 20__ г.

Коррекционно - развивающая программа по развитию
познавательных процессов у детей старшего дошкольного возраста
через использование игр логико-математической
направленности

«Я играю и учусь»

Возраст обучающихся: 5-7 лет

Составил:
Марычева Ольга Ивановна,
учитель- дефектолог
МБОУ «Карпогорская СШ №118»
СП «Детский сад № 67 «Родничок»

с. Карпогоры

2024 г.

Содержание программы

№		Страница
	Паспорт программы	3
I	Целевой раздел	4
1.1.	Пояснительная записка	4
1.2.	Методологическая основа	5
1.3.	Цели и задачи	7
1.4.	Планируемые результаты освоения Программы	7
1.5.	Возрастные особенности детей	7
II.	Содержательный раздел	8
2.1.	Этапы реализации программы	8
2.2.	Содержание и механизмы реализации	8
2.3.	Результаты реализации программы	9
III.	Организационный раздел	12
3.1.	Тематическое планирование коррекционно - развивающих занятий для детей старшего дошкольного возраста	12
	Список используемой литературы	13
	Приложения	14
	Конспекты занятий	14

Паспорт программы

Наименование программы	Коррекционно - развивающая программа по развитию познавательных процессов у детей старшего дошкольного возраста посредством применения игр логико-математической направленности.
Организация исполнитель	МБОУ «Карпогорская СШ №118 СП «Детский сад №67 «Родничок»
Ф.И.О. автора	Марычева Ольга Ивановна
Должность	Учитель- дефектолог
Целевая группа	Дети старшего дошкольного возраста общеразвивающих и компенсирующих групп, их родители (законные представители), педагоги.
Цель программы	Развитие познавательных процессов у детей старшего дошкольного возраста
Задачи программы	<ul style="list-style-type: none"> • учить понимать и решать логические задачи. • формировать навыки анализа, синтеза, сравнения, классификации, обобщения. • развивать навыки наглядно- образного и словесно- логического мышления. • формировать умения прослеживать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на их основе. • формировать элементы коммуникативной культуры: умения слушать друг друга, договариваться между собой в процессе решения различных задач, умения работать в парах. • Формировать устойчивый интерес у детей и родителей к развивающим играм.
Срок реализации	1 год
Тип программы	Коррекционно- развивающая
Краткое содержание программы	В программе раскрываются организационные и содержательные подходы к организации работы с дошкольниками по развитию познавательных процессов посредством игр логико- математической направленности. Описана диагностика результативности работы с детьми старшего дошкольного возраста.
Актуальность программы	<p>В последние годы значительно возросли требования родителей к развитию детей дошкольного возраста. От того, насколько удачно заложен в дошкольном детстве потенциал для дальнейшего познавательного, волевого и эмоционального развития ребенка, зависит его дальнейшая успешность в любом виде деятельности.</p> <p>Согласно ФГОС ДО, у ребенка должны быть сформированы целевые ориентиры, которые выступают основанием преемственности дошкольного и начального общего образования. Целевые ориентиры предполагают формирование у</p>

	<p>детей дошкольного возраста предпосылок к учебной деятельности на этапе завершения дошкольного образования. С каждым годом детей в «группе риска» становится все больше, увеличивается количество воспитанников, имеющих ограниченные возможности здоровья.</p> <p>В связи с этим была разработана данная программа, которая направлена на развитие познавательных процессов у детей старшего дошкольного возраста при подготовке к следующей ступени образования посредством применения игр логико-математической направленности. Дети, играющие в развивающие игры, тренируют речевую и зрительную память, внимание, наглядно - образное и логическое мышление, изобретательность, воображение, увеличивается скорость переработки информации.</p>
Практическая значимость	<p>В программе представлено планирование работы по развитию познавательных процессов у старших дошкольников посредством применения логико-математических игр, сформированы задания по принципу «от простого к сложному» с учетом индивидуальных возможностей воспитанников, разработаны примерные конспекты коррекционно-развивающих занятий.</p>

I. Целевой раздел

1.1. Пояснительная записка:

Современные дети живут и развиваются в эпоху информационных технологий. Это требует других подходов к образованию дошкольников – перехода от традиционного информационно – накопительного метода обучения к наиболее перспективному - развивающему обучению.

Ребенку, не овладевшему приемами логического мышления, труднее будет решать задачи, выполнение упражнений потребует больших затрат времени и сил. В результате ослабнет или вовсе угаснет интерес к учению.

Одним из средств умственного развития ребенка являются логико-математические игры. Они важны и интересны для детей, разнообразны по содержанию, очень динамичны и включают излюбленные детьми манипуляции с игровым материалом, который способен удовлетворить ребенка в моторной активности, движении, помогает детям использовать счет, контролирует правильность выполнения действий.

Значимость логико-математических игр для развития дошкольников, их многообразии и возрастная адекватность позволяет использовать их для решения указанной проблемы – познавательного развития дошкольников. Для этого разработана коррекционно- развивающая программа «Я играю и учусь», рассчитанная на детей старшего дошкольного возраста. Данная программа направлена на формирование умения детьми устанавливать логические отношения в окружающей действительности. Одним из необходимых условий их успешного развития и обучения является системность, т.е. система специальных игр и упражнений с последовательно развивающимся и

усложняющимся содержанием, с дидактическими задачами, игровыми действиями и правилами.

Практическая значимость заключается в том, что в программе представлено планирование работы по развитию познавательных процессов у старших дошкольников через использование логико-математических игр. Задания сформированы по принципу «от простого к сложному» с учетом индивидуальных возможностей воспитанников, разработаны примерные конспекты коррекционно-развивающих занятий, подобран диагностический материал.

Программа предназначена для работы с детьми старшего дошкольного возраста:

- имеющих трудности в освоении образовательной программы дошкольного образования;
- с недостаточным уровнем актуального развития;
- для детей с ограниченными возможностями здоровья.

Содержание работы по программе соответствует возрастным психолого-педагогическим и индивидуальным особенностям детей старшего дошкольного возраста.

1.2. Методологическая основа

Познавательные процессы- это психические процессы, которые обеспечивают получение, хранение и воспроизведение информации и знаний из окружающей среды. (память, внимание, восприятие, мышление, воображение, речь, представление, ощущения). Познавательные процессы выступают как важные компоненты любой человеческой деятельности, складываются постепенно, в течение длительного времени и не могут возникнуть сразу при поступлении в школу. Благодаря познавательным психическим процессам ребенок получает знания об окружающем мире и о себе, усваивает новую информацию, запоминает, решает определенные задачи.

Важное место в образовательном процессе для дошкольников представляют игры, заставляющие думать, исследовать, решать проблемные ситуации, предоставляющие возможность ребенку проверить свои способности. Именно в игре проявляются и развиваются разные стороны личности, удовлетворяются многие интеллектуальные и эмоциональные потребности, складывается характер. Об этом свидетельствуют исследования великих ученых: П.Я. Гальперина, В.Л. Даниловой, А.В. Запорожца.

Программа построена на основе коррекционно - развивающей программы Л.И. Катаевой «Коррекционно - развивающие занятия с детьми подготовительной группы» и технологий развивающих игр:

- **Л.А. Никитин «Развивающие игры», «Кубики для всех», «Сложи узор», «Кирпичики», «Квадраты»,** данные игры направлены на организацию развивающего обучения, в котором тренируются и развиваются виды умственной деятельности дошкольника. Подобранные игры учат детей действовать в "уме" и "мыслить", а это в свою очередь раскрепощает воображение, развивает их творческие возможности и способности.

- **Логические блоки Дьенеша.** Блоки Дьенеша являются эффективным дидактическим материалом, которые удачно сочетают в себе элементы конструктора и развивающей игры. Логические блоки представляют собой эталоны форм — геометрические фигуры и являются прекрасным средством ознакомления маленьких детей с формами предметов и геометрическими фигурами. Каждая фигура при всей общей схожести абсолютно уникальна, благодаря особому соотношению этих четырех признаков. Использование логических блоков в играх с дошкольниками позволяет моделировать важные понятия не только математики, но и информатики: алгоритмы, кодирование информации, логические

операции; строить высказывания с союзами "и", "или", частицей "не" и др. Подобные игры способствуют ускорению процесса развития у дошкольников простейших логических структур мышления и математических представлений. С помощью этих игр дети успешно овладевают в дальнейшем основами математики и информатики.

- **Дары Фрeбеля.** Дары Фрeбеля – это уникальная дидактическая разработка, решающая одновременно несколько задач: знакомство с окружающим миром, его предметами посредством изучения различных геометрических тел; развитие мыслительных операций: анализа, сравнения; сенсорных навыков, мелкой моторики, воображения; формирование навыков моделирования и конструирования; раскрытие творческих способностей, развитие фантазии.

- **Палочки Кьюизинера** – это множество, с его помощью детям легко продемонстрировать отношения порядка и эквивалентности. Здесь скрыты самые разные математические ситуации. Поскольку число в комплекте моделируется из цвета и величины, то и в мышлении ребёнка начинают формироваться абстрактные понятия. И это является закономерным следствием его самостоятельных практических действий. Дети осваивают количественный и порядковый счёт.

Принципы реализации программы

Принцип единства диагностики и коррекции - отражает целостность процесса оказания коррекционно - педагогической помощи в развитии ребенка.

Деятельностный принцип коррекции. Теоретической основой для формулирования указанного принципа является теория психического развития ребенка, разработанная в трудах А.Н. Леонтьева, Д.Б. Эльконина, центральным моментом которой является положение о роли деятельности в психическом развитии ребенка.

Принцип учета возрастнo - психологических и индивидуальных особенностей. Этот принцип согласует требования соответствия хода психического и личностного развития ребенка нормативному развитию, с одной стороны, и признание бесспорного факта уникальности и неповторимости конкретного пути развития личности - с другой. Учет индивидуальных психологических особенностей личности позволяет наметить в пределах возрастной нормы, программу оптимизации развития для каждого конкретного ребенка с его индивидуальностью, утверждая право ребенка на выбор своего самостоятельного пути.

Принцип активного привлечения ближайшего социального окружения к участию в программе. Система отношения ребенка с близкими взрослыми, особенности их межличностных отношений и общения, формы совместной деятельности, способы ее осуществления составляют важнейший компонент социальной ситуации развития ребенка, определяют зону ее ближайшего развития. Ребенок не развивается как изолированный индивид отдельно и независимо от социальной среды, вне общения с другими людьми.

Принцип постепенности, плавного перехода от простых знаний, операций, умений к более сложным. Каждый тип заданий и упражнений программы служит подготовкой для выполнения следующего, более сложного типа.

Принцип опоры на разные уровни организации психических процессов определяет необходимость опоры на более развитые психические процессы и использование методов коррекции, активизирующих интеллектуальное и перцептивное развитие. В детском возрасте развитие произвольных процессов недостаточно, в то же время произвольные процессы могут стать основой для формирования произвольности в ее различных формах.

Принцип программированного обучения предусматривает разработку ребенком действий, состоящих из ряда последовательных операций, выполнение которых

проводится сначала с педагогом, а потом самостоятельно – приводит к формированию у него необходимых умений и действий.

Методические приемы:

- подведение детей к противоречию и предложение самостоятельно найти способ его разрешения; изложение различных точек зрения на один и тот же вопрос;
- предложение детям рассмотреть явление с различных позиций;
- побуждение детей к сравнению, обобщению, выводам из ситуации, сопоставлению фактов;
- постановка конкретных вопросов на обобщение, обоснование, конкретизацию, логику, рассуждения;
- постановка проблемных задач

1.3. Цель и задачи

Цель: развитие познавательных процессов у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

- учить понимать и решать логические задачи.
- формировать навыки анализа, синтеза, сравнения, классификации, обобщения.
- развивать навыки наглядно- образного и словесно- логического мышления.
- формировать умения проследивать причинно-следственные связи, выстраивать простейшие умозаключения на их основе.
- формировать элементы коммуникативной культуры: умения слушать друг друга, договариваться между собой в процессе решения различных задач, умения работать в парах.
- Формировать устойчивый интерес у детей и родителей к развивающим играм.

1.4. Планируемые результаты освоения программы

- дети понимают и решают логические задачи;
- дети умеют анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, исключать, находить закономерности и т.д.;
- дети умеют отслеживать причинно- следственные связи, делать выводы и находить логику;
- дети договариваются между собой при совместном взаимодействии, умеют работать в парах;
- у детей повышен интерес к развивающим играм.

1.5. Возрастные особенности детей

Старший дошкольный возраст играет важную роль в развитии ребенка: в этот период жизни начинают формироваться новые психологические механизмы деятельности и поведения.

Ведущая потребность ребенка этого возраста – потребность в общении. Ребенок взаимодействует в играх со взрослыми и сверстниками, согласовывает свое поведение в соответствии с ролью.

В возрасте 5-7 лет происходит расширение и углубление представлений детей о форме, цвете, величине предметов. Дети учатся сравнивать, различать, находить закономерности между предметами на основе их свойств и качеств.

Обследование предметов приобретает при благоприятных условиях воспитания систематизированный и плановый характер: восприятие целостного облика предмета; мыслительное деление на основные части и выявление их признаков (форма, величина, цвет, материал и др.); пространственное соотнесение частей друг с другом (слева, справа, над, верху и т. п.); вычленение мелких деталей, установление их пространственного расположения по отношению к основным частям; повторное целостное восприятие предмета. Отличительной особенностью восприятия у старших дошкольников является резкое увеличение его осмысленности. Восприятие, хотя и становится более осознанным, целенаправленным, все же сохраняет глобальность. Так, ребенок преимущественно выделяет наиболее яркие признаки предмета, не замечая другие, нередко более важные.

Знания о предметах и свойствах расширяются и организуются в систему, что позволяет использовать их в разных видах деятельности. В этом возрасте складываются сложные виды зрительного анализа и синтеза, включая способность мысленно расчленять воспринимаемый объект на части, исследуя каждую из этих частей в отдельности и затем объединяя их в одно целое.

У детей старшего дошкольного возраста значительно увеличивается объем внимания, ребенок способен удержать в своем сознании 5-6 предметов или явлений.

В 5-7 лет у детей увеличивается объем памяти, что позволяет им непроизвольно запоминать достаточно большой объем информации. Ребенок запоминает то, на что было обращено его внимание в деятельности, что произвело на него впечатление, что было интересно.

Идет формирование и развитие наглядно-образного мышления. В сознании ребенка возникают схемы, модели. Особенно ярко модельно-образные формы мышления развиваются и проявляются в рисовании, конструировании и других видах продуктивной деятельности. На основе формирования наглядно-образного мышления развиваются элементы логического мышления.

II. Содержательный раздел

2.1. Этапы реализации программы

I-этап реализации программы- подготовительный (сентябрь).

- выявить уровень развития познавательных процессов у детей старшего дошкольного возраста;

II-этап реализации программы- организационный (сентябрь – апрель)

- организация и проведение занятий для развития познавательных процессов с воспитанниками;

III-этап реализации программы- аналитический (май):

- анализ результатов реализации программы, сопоставление результатов;

2.2. Содержание и механизмы реализации

Программа рассчитана на один год. Предполагается проведение 1 занятия в неделю продолжительностью 25-30 минут.

Форма занятий - тематическая совместная деятельность педагога и детей (занятие).

Ожидаемые результаты и формы их проверки:

Способ оценки результатов освоения программы- мониторинг проводимый в начале и в конце учебного года.

Комплекс занятий направлен на развитие психических процессов, определяющих познавательные возможности и включает освоение логико- математических игр по разделам:

- Блоки Дьенеша
- Кубики Никитина
- Дары Фребеля
- Палочки Кьюизинера

Содержание занятия включает в себя игры на поиск и открытие нового знания, обобщенное отражение полученной информации и окружающей действительности, анализ событий или объектов, восприятие предметов. Игры предусматривают выполнение правил и развитие самоконтроля.

Дополнительно в структуру каждого занятия включаются пальчиковые игры, игры на коммуникацию, игры с су-джок тренажером.

Примерная структура занятия:

В вводную часть включаю проблемные ситуации, сюрпризные моменты, позволяющие настроить воспитанников на продуктивную деятельность. Это позволяет активизировать внимание детей, поднять им настроение, настроить на продуктивную деятельность.

Основное содержание занятия представляет собой совокупность игр и упражнений, направленных на решение поставленных задач данного занятия через освоение игры логико-математической направленности. Сюда включаю игры и упражнения, направленные на достижение поставленных целей занятия, поиск решений, выполнение игровых задач, самоконтроль;

Динамическая пауза позволяет детям расслабиться, переключиться с одного вида деятельности на другой, способствует развитию крупной и мелкой моторики.

В заключительной части занятия используются здоровьесберегающие технологии.

2.3. Результаты реализации программы

Результаты реализации программы отражаются в диагностическом бланке, который заполняется в начале и в конце учебного года.

Психолого- педагогическая диагностика познавательной деятельности ребенка старшего дошкольного возраста

Ф.И.О. ребёнка (возраст)

№ п/п	Область обследования	Содержание и рекомендуемые материалы	Период обучения	
			Начало	Конец

			года	года
1	Зрительное восприятие (величина)	«Включение в ряд» (методика А.А. Венгер). Оборудование: экран, шестисоставная матрёшка.		
2	Зрительное восприятие (форма)	«Коробка форм» (Е.А. Стребелева). Оборудование: «почтовый ящик».		
3	Конструктивные способности, зрительная память.	«Построй из палочек» (Е.А. Стребелева) Оборудование: двадцать плоских палочек одного цвета, экран.		
4	Сформированность целостного восприятия	«Сложи разрезную картинку» (Е.А. Стребелева). Оборудование: две одинаковые сюжетные картинки, одна из которых разрезана на 4 части по диагонали.		
5	Наглядно – образное мышление, зрительное восприятие (цвет, форма)	«Сгруппируй картинки» (Е.А. Стребелева). Оборудование: карточки с геометрическими формами (круги, квадраты, треугольники, овалы, многоугольники и прямоугольники четырёх цветов – красные, синие, зелёные, жёлтые).		
6	ФЭМП: развитие количественных представлений, умение выполнять счётные операции. Наглядно образное мышление. Элементы словесно – логического мышления.	Количественные представления и счёт (Е.А. Стребелева). Оборудование: пятнадцать плоских палочек одного цвета, экран.		
7	Наглядно – образное мышление. Зрительное восприятие (целостный образ).	«Сравни» (Е.А. Стребелева). Оборудование: две сюжетные картинки с отличиями.		
8	Наглядно – образное мышление. Сформированность знаний об окружающем мире.	«Найди время года» (Е.А. Стребелева). Оборудование: сюжетные картинки со специфическими признаками четырех времён года.		
9	Наглядно – образное мышление.	«Нарисуй целое» (методика А.А. Венгер). Оборудование: две картинки, на которых изображена неваляшка (одна картинка разрезана), бумага и карандаши.		

10	Сформированность знаний об окружающем мире.	«Расскажи» (Е.А. Стребелева). Оборудование: серия сюжетных картинок «Утро мальчика».		
----	---	---	--	--

Результаты проведенного обследования:

- 1 балл** – ребёнок не принимает задание; не воспринимает изображённый на картинке сюжет.
- 2 балла** – ребёнок принимает задание, однако не воспринимает серию картинок как единое событие; называет каждое действие в отдельности, не объединяя их в единый сюжет во временной последовательности.
- 3 балла** – ребёнок принимает задание; раскладывает картинки не всегда точно; ориентируется на временную последовательность; после обучения начинает понимать единый сюжет; может рассказать о событии.
- 4 балла** – ребёнок принимает задание; самостоятельно раскладывает картинки; чётко ориентируясь на временную последовательность; рассказывает о них.

ПОКАЗАТЕЛИ

10 – 12 баллов: отмечается глубокое недоразвитие познавательной деятельности. Ребёнок не проявляет интереса к занятиям, с трудом включается в совместную деятельность со взрослым, не решает познавательных задач, а в условиях обучения действует преимущественно неадекватно. Собственная речь характеризуется наличием отдельных слов или элементарной фразой.

13 – 23 балла: значительное недоразвитие познавательной деятельности. Ребёнок эмоционально реагирует на игрушки, включается в совместную деятельность со взрослым. В процессе самостоятельного выполнения познавательных задач отмечаются в основном нерезультативные действия, в условиях обучения ребёнок действует адекватно, но после обучения не переходит к самостоятельному выполнению задания. У ребёнка не сформированы продуктивные виды деятельности и умение работать по образцу. Речь ребёнка характеризуется отдельными словами, элементарными фразами, отмечаются грубые нарушения грамматического строя, слоговой структуры слова и звукопроизношения.

24 – 33 балла: достаточный уровень развития познавательной деятельности. Ребёнок заинтересован в действиях с игрушками и может выполнить самостоятельно некоторые предложенные задания. В процессе выполнения познавательных задач ребёнок применяет в основном практическую ориентировку – перебор вариантов, а после обучения использует метод проб. У ребёнка отмечается интерес к продуктивным видам деятельности, таким, как конструирование, рисование. Самостоятельно выполнить некоторые задания ребёнок может только после обучения. Имеется собственная речь с аграмматизмами.

34 – 40 баллов: высокий уровень развития познавательной деятельности, имеет сформированные предпосылки к учебной деятельности. У ребёнка отмечается интерес к познавательной деятельности. При выполнении заданий ребёнок пользуется в основном зрительной ориентировкой. Отмечается стойкий интерес к продуктивным видам деятельности, он самостоятельно справляется с предложенными заданиями. Речь фразовая, грамматически правильно построенная.

III. Организационный раздел

3.1. Тематическое планирование коррекционно – развивающих занятий для детей старшего дошкольного возраста

№	Тема	Практическое занятие
1. Блоки Дьенеша	Знакомство с блоками Дьенеша (вводное занятие) Помоги фигуркам выбраться из леса Новости из Простоквашино Выкладываем дорожки Путешествие со Звездочетом Путешествие в страну Математику Проделки Бабы яги Путешествие по сказкам	8
2. Кубики Никитина	Путешествие на ковре самолете Цветочная поляна Дом для героев сказок Снежинки на окошке Подарки ко дню рождения Путешествуем на транспорте	6
3. Дары Фребеля	Волшебные палочки	6
	Морские обитатели	
	Собери настроение	
	Строители	
	Наряд для барышни	
	Веселое путешествие	
4. Палочки Кьюизинера	Цветные палочки	8
	В гостях у сказки	
	Мы строители	
	День рождения куклы	
	Мы умеем считать	
	По порядку стройся	
	Новоселье у Незнайки	
	Веселый алфавит	
	Мы умеем измерять	
Всего		28 недель /28 занятий

Расписание занятий

Организация коррекционно - развивающей работы по развитию познавательных процессов на групповых занятиях с учителем- дефектологом. Занятия проводятся один раз в неделю (28 недель - 28 занятий). Продолжительность одного занятия составляет от 25 до 30 минут.

Список литературы:

1. «Давайте вместе поиграем». Комплект игр с блоками Дьенеша. (Под ред. Б. Финкельштейн. Санкт-Петербург. ООО «Корвет» 2001 год).
2. Дары Фребеля. Комплект методических пособий по работе с дарами Фребеля.
3. Дом с колокольчиком. Альбом-игра (Палочки Кюизенера)
4. Катаева, Л. И. Коррекционно-развивающие занятия в подготовительной группе. /— М., 2004.
5. Лепим нелепицы. Альбом для занятий с блоками Дьенеша
6. «Логические блоки Дьенеша». Развивающая игра для детей в возрасте от 3 до 7 лет. ООО «Корвет» Россия, Санкт-Петербург.
7. Никитин Б. «Ступеньки творчества или развивающие игры» год: 1991 | Издательство: Просвещение | ISBN: 5-09-003963-1
8. Новикова В. П., Тихонова Л. И. «Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера. Для работы с детьми 3–7 лет».

Примеры конспектов

Конспект №1

«Знакомство с блоками Дьенеша»

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?

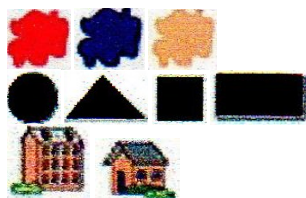
-- Какой толщины?

-- 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).





Входит Буратино (игрушка), предлагает детям отдохнуть и сделать паузу (физминутка).

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 №2 на тему: « Помогите фигуркам выбраться из леса »

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 №3: «Новости из Простоквашино».

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 Шарикю. 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.

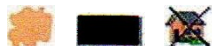
- Сколько здесь золотых монет?
- Сколько серебряных? По сколько их?
- Как проверить, что их поровну?

Надо составить пары, положить одну под другой.

- По сколько пар монет достанется Матроскину и Шарикю?

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. Ведра 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.

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 №4: «Выкладываем дорожки»

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 «Поздравляемся». (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

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
прямо – криво

вверху – внизу
глубоко – мелко

широко – узко,
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 №5: «Путешествие со Звездочетом».

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

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, включая 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 №6 «Путешествие в страну Математику».

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

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!





Капитан: Запомните, друзья! Из любого лабиринта есть выход, только надо быть внимательным и сообразительным. Итак, попробуем выбраться из лабиринта. Нам помогут волшебные камни – блоки. 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!

Конспект №7: «Проделки Бабы Яги»

Ход занятия:

Педагог: - Дети, сказочные герои прислали нам волшебный сундучок. Но только я не могу его открыть, так как он закрыт на замки. А как их открыть я не знаю. Это проделки Бабы Яги. Она закрыла сундук на пять замков и нам надо подобрать 5 ключей. Ну что ребята справимся?

Чтобы заработать первый ключ надо пройти через волшебную дверь.

Игра «Волшебная дверь»

Цель: Упражнять в умении классифицировать предмет по нескольким свойствам (цвет, форма, размер, толщина), сравнивать, обобщать, декодировать информацию, определять изменяющийся признак объекта.

Педагог- Проходя через волшебную дверь свойства блока, изменяются, может измениться одно свойство, но может и сразу несколько. Нужно определить, какие именно свойства блоков изменились при проходе через волшебную дверь.

Ответы детей:

- Сначала был квадрат, тонкий, красный, маленький. А стал квадрат толстый, синий, большой. Поменялся размер, цвет и толщина. А форма осталась такой же.

- Сначала было два круга больших, тонких, красных, а стало четыре треугольника маленьких толстых синих. Поменялись фигуры их цвет, толщина, размер и количество и т. д.

(перед детьми лежит блок, а за дверью другой блок. Дети определяют, что поменялось)

Педагог: Мы справились и у нас есть первый ключ.

Игра «Собери бусы»

Цель: Развивать умения, выявлять и абстрагировать свойства, умение «читать схему». Закреплять навыки порядкового счета.

Педагог- Ребята, вот вам карточки со схемами и карточки, на которых вы будете выкладывать бусины. Закрашенный кружок показывает вам место бусины на ниточке. Бусины нужно выкладывать слева направо.

(Дети выполняют)

Педагог: - Какая бусина у тебя на первом месте?

Ребенок:- прямоугольник толстый, маленький, красный.

Педагог: - а какая бусина у тебя на третьем месте? И т. д.

Ребенок- на третьем месте круг большой, тонкий, синий.

Игра « Камни Василисы»

Цель: Развивать логическое мышление, аналитические способности. Формировать навыки, необходимые для решения логических задач: абстрагировать и удерживать в

памяти одно, одновременно два или три свойства, обобщать объекты по одному, двум или трем свойствам. Способствовать развитию речи.

Педагог: - Возьмите карточки схемы. Будьте внимательны. Вам надо разложить блоки в два обруча по двум признакам. А вы разложите блоки в три обруча по трем признакам.

(Дети выполняют задания).

Педагог: - Расскажи, как ты разложила блоки.

Ребенок: - В зеленом обруче все желтые блоки, а в синем все круги. В пересечении желтые круги, так как они относятся и к желтым и к кругам.

Ребенок: - В синем обруче все квадраты, в зеленом все толстые блоки. А в красном все большие. В пересечении синего и зеленого - толстые квадраты, так как они относятся и к толстым, и к квадратам. В пересечении зеленого и красного - все толстые и большие, так как они относятся и к толстым, и к большим. А в пересечении синего и красного - квадраты большие, так как они относятся и к квадратам, и к большим. В общем пересечении - квадраты большие, толстые, так как они относятся и к толстым, и к квадратам, и к большим.

(Дети по очереди рассказывают как они выполнили задания).

Физминутка

Игра «Строим дом».

Цель:

- развивать пространственное воображение, умение синтезировать и комбинировать;
- развивать логическое мышление, способность к моделированию и конструированию, внимание, память.
- воспитывать желание помочь друг другу.

Игра «Найди букву»

Педагог: Буква спряталась под большим, тонким, красным кругом (буква М).

Круг желтый, маленький, толстый (буква Д).

Треугольник синий, большой, тонкий (буква Ы).

Прямоугольник синий, маленький, тонкий (буква О).

Прямоугольник красный, большой, тонкий (буква Ц).

Квадрат желтый, маленький, тонкий (буква Л).

Треугольник синий, большой, толстый (буква О).

(Дети выкладывают слово и читают его).

Игра подбери ключ к Замку.

Цель: развивать способность декодировать информацию, изображенную на карточке, уметь выбирать блоки по заданным свойствам, закреплять навыки вычислительной деятельности.

Воспитатель: - Ребята выберите себе каждый, к какому замку вы будете подбирать ключ. На замках коды:

1 код - треугольник, красный, маленький тонкий.

2 код – круг, не красный, не синий, не тонкий, большой.
3 код – не круг, не треугольник, не квадрат, не толстый, не маленький, синий.
4 код – решить пример: $1+0$, найти в первом ряду цифру 1 – прямоугольник.
Пример: $6-2$, найти во втором ряду цифру 4 – желтый.
Пример: $8+1$, найти в третьем ряду цифру 9 – не толстый.
Пример: $6+4$, найти в четвертом ряду цифру 10 – не большой.
5 код - решить пример: $7-1$, найти в первом ряду цифру 6 – круг.
Пример: $3+1$, найти во втором ряду цифру 4 – красный.
Пример: $5-3$, найти в третьем ряду цифру 2 – толстый.
Пример: $2-2$, найти в четвертом ряду цифру 0 – не большой.

Воспитатель: - Вот мы и открыли все замки. Давайте посмотрим, что в волшебном сундуке.

Педагог: Ребята у нас с вами все получилось. Мы хорошо справились со всеми заданиями. Какие задания вам показались самыми интересными (ответы детей).

Конспект №8 «Путешествие по сказкам»

Задачи:

- упражнять в оперировании блоками Дьенеша – нахождении геометрических фигур по символам: форме, цвету, величине, толщине;
- развивать логическое мышление, память, слуховое и зрительное внимание; конструктивные и творческие способности, фантазию, творческое воображение;
- упражнять в нахождении закономерностей и продолжении ряда из фигур;
- закрепить знания пространственных отношений: слева, справа; умение ориентироваться в пространстве.
- развивать навыки взаимодействия детей друг с другом;
- развивать умение детей понимать поставленную задачу и выполнять её самостоятельно.

Орг. момент: пришло письмо- читают:

«Здравствуйте, ребята! Пишут вам Сказки. Нам срочно нужна ваша помощь. Баба Яга заколдовала нас, Помогите нам, пожалуйста, Мы в вас верим, вы очень сообразительные и справитесь со всеми заданиями. Ваши друзья Сказки...».

Педагог: Ну что, поможем ребята нашим сказкам? (да...)

Но сначала давайте потренируем наш ум, подготовимся к путешествию....

- Выполним задания:

- Поднимите правую руку, левую руку; закройте ладошкой левый глаз; вытяните вперед правую ногу.
- Кто сидит справа от? Кто сидит между и? Кто сидит слева от?
- Какую руку я подняла? (правую) Вы поднимите такую же.... Почему она оказалась в другой стороне по сравнению со мной? (зеркальное изображение)

- Молодцы, теперь я уверена, что мы с вами готовы преодолевать препятствия....

Отправляемся в путь.

В путь мы отправимся по волшебной дороге которую мы с вами сделаем сами. (Блоки Дьенеша)

«Построй дорожку»

Одинакового цвета, одинакового размера , но разной формы.

- Молодцы, справились , отправляемся в путь.

На нашем с вами пути будут разные задания.

Первое задание.

«Посчитай блоки и покажи нужную цифру» (блоки Дьенеша, набор цифр от 1 до 10)

-Посчитайте все круги и покажите нужную цифру.

-Посчитайте все красные блоки и покажите нужную цифру.

-Посчитайте все маленькие блоки и покажите нужную цифру.

-Посчитайте все толстые блоки и покажите нужную цифру.

Педагог: Ребята посмотрите перед нами два больших глубоких озера (2 обруча и вокруг них – блоки Дьенеша). Чтобы нам через них пройти, не замочив ноги, мы должны засыпать их камнями и пройти по камням.

Второе задание

«Закидай озеро камнями» (4 обруча – две группы детей)

1-я группа детей: В один обруч положить все синие фигуры, а в другой – все толстые.

2-я группа детей: В один обруч все круглые, а в другой – все маленькие.

-Все пространства должны быть заполнены.

Дети выполняют самостоятельно.

- Проверяем. Какие фигуры оказались в пересечении 2-х обручей? Почему?

Педагог: Ну вот, мы и с этим заданием справились, но что же нас ждет дальше.

Педагог: Посмотрите ребята у Бабы Яги сундук, и нам нужно его открыть

Игра «Открой замок»

- Но чтобы его открыть, нужен ключ с правильным кодом. Давайте с вами найдём какой ключ подойдёт к замку.

Педагог: Молодцы ребята вы справились, но это ещё не всё у Бабы яги в сундуке есть волшебные вещи, которые нам нужно вернуть сказкам и для этого нам нужно выполнить задания. Карточки с заданиями.

Физминутка.

Педагог: Ребята посмотрите вот бежит река, но в ней почему то нет её обитателей наверное Баба-яга их заколдовала и нам их нужно спасти.

Животные у нас просят лекарство, каждому животному нужна своя волшебная таблетка.

Давайте посмотрим кому из животных какая таблетка нужна.

Педагог: Сестрица Алёнушка и братец Иванушка просят нас о помощи. Они просят найти им волшебное яблоко. Давайте поможем героям нашей сказки. (Схема)

Педагог: Ребята вот мы и спасли сказки. И сказки нам приготовили сюрпризы.

Конспекты занятий с использованием палочек Кьюизинера

Конспект №1 «Поезда»

Цель. Упражнять детей в количественном и порядковом счете, пространственной ориентировке, упорядочении палочек по длине, освоении состава числа, различении цифр, цвета; развивать умение мыслить, рассуждать, доказывать, самостоятельно формулировать вопросы и отвечать на них.

Ход занятия

— Ребята, вы любите путешествовать? (Ответы.) Тогда угадайте, на чем мы отправимся в путешествие сегодня:

В поле лестница лежит, Дом по лестнице бежит.(Поезд)

Как вы догадались, что это поезд? (Ответы.) Ну что ж, давайте приготовим свои поезда — и в путь-дорогу...

Составьте поезд из палочек-вагонов — от самого длинного до самого короткого. Составили? Поехали! А в пути поиграем в «вопросы и ответы». Один вопрос задаю я, а другой — кто-нибудь из вас. (Дети формулируют вопросы по аналогии.)

Сколько всего вагонов у поезда? Каким по порядку стоит коричневый вагон? Вагон какого цвета стоит шестым? Какой по порядку вагон находится между оранжевым и коричневым? Найди вагон, который стоит рядом с желтым, но не красный. Какого цвета вагон левее (правее) бордового? (Ответы детей.)

Вагончики веселые бегут, бегут, бегут.
Их круглые колесики все тук, да тук, да тук.

Перечислите по порядку цвета вагонов слева направо. А теперь наоборот — справа налево. (Ответы детей.)

Я буду называть размер вагона, а вы покажите его: самый длинный, короче, еще короче... кто продолжит? А теперь наоборот: самый короткий, длиннее, еще длиннее. (Кто-либо из детей продолжает называть и показывать.)

Пронумеруйте вагоны своего поезда. Какого цвета девятый вагон? Какого размера первый (последний) вагон? (Ответы)

В нашем поезде едут пассажиры — вот они. (Показать белую палочку). Сколько пассажиров в последнем вагоне? (Уложить белые палочки по длине «вагона» и сосчитать их.) Каким будет ваш вопрос? (Спросить нескольких детей.) А сколько пассажиров поместятся в девятом и десятом вагонах? Докажите. А в восьмом и седьмом? Как узнали? В каком по порядку вагоне едут пять пассажиров? (Ответы.)

Ребята, по железной дороге движется встречный поезд. (Составить поезд из четырех вагонов на фланелеграфе) Только пассажиры в нем — животные: слон, корова, кошка, собака. В этом поезде едет и мышка, но она спряталась, и ее не видно. Отгадайте, в каком

вагоне мышка, если мы знаем, что она едет не с собакой и не со слоном? (Мышка едет с коровой, так как кошка может съесть мышку.)

Хорошо прокатиться в пассажирском поезде, правда? Но ведь и товарные поезда есть, и они очень нужны. Составьте товарный поезд из палочек одного цвета, какого хотите. (Спросить 2—3 детей, из палочек какого цвета они составили свой «поезд» и сколько в нем «вагонов».) Есть у нас груз одноместный (показать белую палочку), двухместный (розовую), трехместный и т.д. Этот груз надо распределить по вагонам так, чтобы их полностью загрузить, но по-разному. Принимайтесь за дело! (По ходу выполнения задания спросить, какой груз в первом вагоне, как нагрузили второй вагон и т. д.)

Наши поезда прибыли на вокзал по расписанию. А вот здания вокзала нет, его надо построить, но только из тех палочек, которые указаны цифрами на карточках. (Детям раздать карточки с цифрами, согласно им отобрать палочки, из которых создается постройка.)

После осмотра построек детям предлагается встать в круг. Воспитатель бросает мяч каждому из детей и задает вопросы: «Что интересного было на занятии? А тебе что понравилось больше всего? Какое задание было самым трудным? А самым легким? Как ты считаешь, ты хорошо поработал? Почему так решил? За что бы ты себя похвалил?»

Конспект №2 Тема: «Путешествие по сказкам»

Ход занятия:

- Дети, ваши ручки умеют работать с Цветными палочками? (Да)

- Это умение нам сегодня очень пригодится.

2. Организационный момент. 1 - 2 мин.

- Посмотрите, сегодня утром почтальон принес нам письмо

Прислал нам его гномик. Давайте прочитаем.

«Здравствуйте ребята, в стране сказок был сильный ветер, и теперь там страшный беспорядок. Помогите, пожалуйста, сказочным героям, навести порядок в их сказках. Гномик».

- Ребята, гномик просит нас о помощи, приглашает в гости в страну сказок. Это большая и удивительная страна. Путь туда неблизкий.

-Прежде чем отправиться дальше, давайте спустимся по лестнице, и назовем цвет и номер каждой палочки (Дети рассказывают стихотворение о лесенке из палочек Кюизенера и делают различные упражнения)

Мы по лесенке шагаем

И ступеньки мы считаем. (дети шагают на месте)

Все ступеньки до одной

Знаем в лесенке цветной! (дети хлопают в ладоши)

Первая это белый листок! (дети рисуют в воздухе двумя пальцами квадрат)

Вторая – розовый лепесток! (дети подносят ладошки к носу и делают вдох)

Третья, как голубой океан (дети делают движения руками, как прыжки дельфинов)

Четвёртая – красный красивый тюльпан (дети складывают ладошки вместе с локтями)

Пятая – желтый солнечный свет! (круговые движения руками)

Шестая – сиреневый яркий букет (дети соединяют руки кольцом и чуть наклоняются вперед)

Седьмая – чёрный пушистый кот! (дети показывают движение кошачьих лапок)

Восьмая – вкусный вишнёвый торт (ладони вытянуты вперед, держим торт и дуем на свечи)

- Девятая – синий мой мячик (ладони соединяются шариком движение подбросили и поймали)
- Десятая – оранжевый зайчик (ладони ушки на макушке шевелятся).
- Итак, мы отправляемся с вами в путешествие.
 - Но на чем же мы отправимся туда? (дети называют транспорт, на котором можно доехать: автобус, машина, поезд, телега, воздушный шар и т.д)
 - Ребята, подождите, в письме еще что – то написано. Оказывается, мы не все прочитали.
 - Посмотрите, Гномик хотел отправить за вами машину, но она сломалась, и он предлагает сделать ее вот по такой схеме.
 - Проходите за столы, там для вас лежат приготовленные гномиком цветные палочки (дети проходят за столы)
 - Первой положим палочку, обозначающую какую цифру? (цифру один)
 - Какого цвета она будет? (белая)
 - Какого цвета палочка будет лежать за белой? (голубая палочка)
 - Почему? (обозначает цифру 3)
 - Посмотрите на стрелку. Палочку мы должны положить вертикально.
 - Какого цвета палочка будет лежать за голубой? (красная)
 - Какая она по счету? (третья)
 - Посмотрите на стрелку. Палочку мы должны положить горизонтально.
 - Ребята, чего еще не хватает для того, чтобы отправиться в путь? (колес)
 - Колеса у нас будут из палочек, обозначающих цифру 1.
 - Какого цвета палочки мы поставим? (белые) (дети делают колеса)
 - Проверьте, правильно ли вы выложили машину.
- Отправляемся в путь. (Звучит музыка)
- Вот мы и приехали, но в сказку дверь непросто открывается.
- Вам известен молодец,
 Без которого жилец
 Хоть и знает, где живет,
 А в свой дом не попадет (Ключ)
- Ключик этот не простой, а золотой.
 - Из какой сказки этот ключик? (Сказка о золотом ключике или приключение Буратино).
 - А теперь я предлагаю построить свои золотые ключики. (Дети подходят к столам, выкладывают из палочек ключики)
- Молодцы! Посмотрите, какие ключики могли бы у вас еще получиться.
- Этим золотым ключиком мы открываем дверь в сказку. А в какую сказку мы с вами попадем – вы узнаете, когда отгадаете загадку.
- А дорога далека.
 А корзинка нелегка.
 Сесть бы на пенек,
 Съесть пирожок. (Маша и медведь.)
- Правильно, мы попали в сказку «Маша и медведь»
- Физминутка
 (Дети подходят к столам и работают парами)
- Машенька очень хотела порадовать медведя и решила соткать для него коврик, но у Машеньки только одна фиолетовая ниточка.
 - Давайте мы с вами поможем Машеньке, сделаем красивые коврики, из наших палочек.
 - У нас с вами уже лежит фиолетовая палочка, это будет основа коврика. Каждый ряд составьте из двух других палочек, ряды не должны повторяться.
 - Прочитаем коврик.
 - Какое число обозначает фиолетовая палочка? (6)

- Из палочек какого цвета состоит второй ряд коврика, если первая палочка белого цвета? (белая и желтая)
 - Палочки какого цвета взяли для третьего ряда? (розовую и красную)
 - И четвертый ряд у нас состоит из палочек ... (голубого цвета).
 - Давайте «Прочитаем» коврик числами. (шесть это один и пять, два и четыре, три и три, четыре и два, пять и один).
 - Чтобы коврик получился завершённым, надо его украсить бахромой, бахрома у нас будет из белых палочек, их мы положим на фиолетовую палочку.
- Наше путешествие продолжается.
- Пальчиковая игра
(дети подходят к столам).
- Нашим ключиком золотым открываем дверь в следующую сказку.
- «Возле леса на опушке
Трое их живут в избушке.
Три кровати, три подушки,
Угадайте без подсказки,
Кто герои этой сказки?» (Три медведя)
Дети, у медведей поломались все кровати.
- Давайте поможем им все кровати отремонтировать и заправить.
 - У кого будет самая большая кровать? (У папы, Михаила Ивановича)
 - Посмотрите, какого цвета она? (оранжевого)
 - А самая маленькая? (у Мишутки)
 - Она какого цвета (фиолетовая).
 - Тогда у Настасьи Петровны кровать будет среднего размера, и цвет у нее... (вишневый)
- (Дети выкладывают кровати из палочек за столами)

Теперь надо заправить кровати, а заправлять будем так.

- Сверху в одну линию положим «одеяло», которое сшито из «лоскутков» - палочек.
 - Из каких «лоскутков» сшито «одеяло» на большой кровати?
 - на средней кровати?
 - на маленькой кровати? (Ответы детей)
 - Ну, вот «одеяло» мы постелили, что же ещё не хватает? (Подушки)
 - А подушкой будет белая палочка, её надо положить с левой стороны на каждую кровать.
 - И с этим заданием мы справились. Медведи очень обрадуются, что мы им помогли.
 - Спасибо, Вам ребята, что помогли сказочным героям.
- Гномик благодарит вас за помощь, передает вам подарок и прощается с вами.

Конспект №3

Воспитатель: Дети, посмотрите, что у меня в руках?

Дети: Коробочка.

Воспитатель: Да, какая она красивая, а давайте посмотрим что в ней находится.

Воспитатель открывает коробку, а в ней лежат палочки Кюизенера.

Воспитатель: Что это?

Дети: Палочки Кюизенера

Воспитатель: Правильно, вот с ними мы сегодня и будем заниматься. Но для начала давайте вспомним какой сегодня день недели?

Воспитатель: Правильно, давайте сейчас поиграем в игру «Будь внимательным» (Воспитатель называет разные слова, в том числе и дни недели. Если ребенок слышит название дней недели, то он должен хлопнуть в ладоши: лиса, хлеб, вторник, среда, книга, воскресенье, шорты, велосипед и т.д.)

Давайте вспомним, сколько у нас палочек? (10 палочек). Какие палочки? (Разноцветные).

Воспитатель: Чем они похожи, чем отличаются?

Дети: Они все прямоугольной формы, ими можно считать, выкладывать разные фигуры, отличаются размером.

- Давайте вспомним каждый цвет, какой цифре соответствует. (Белая палочка- цифра 1, розовая палочка-цифра 2 и т.д.)

Воспитатель: А сейчас все подойдите ко мне и давайте с вами поиграем в игру, которая называется я буду каждому из вас кидать мяч и задавать задание, а вы должны будите отгадывать мое задание:

1 задание « Разминка»

(воспитатель бросает мяч ребёнку и задаёт вопрос)

- посчитай от 1 до 10;
- посчитай от 10 до 1;
- назови дни недели;
- назови 1-й день недели;
- назови какой день следует за средой;
- назови соседей числа 3;
- какое число следует за числом 5;
- какое число стоит перед числом 8.

Воспитатель: Давайте вспомним каждый цвет, какой цифре соответствует. (Белая палочка-цифра 1, розовая палочка-цифра 2 и т.д.)

Давайте возьмем наши наборы с палочками и пройдем за столы. Откройте коробки и приготовьтесь к заданию.

Задание № 2 «Выложи дорожку».

Воспитатель: У меня на доске схема дорожки. Вы должны ее запомнить, и после того как я ее закрою, самостоятельно выложить в той же последовательности. Проверили. (4 дорожки).

Задание № 3 « Весёлый поезд»

Воспитатель: Найдите стаканчик с числом , которое следует за числом 1 (2)

Что это за шум? (Слышится шум поезда)

Давайте сделаем свои поезда. Вагоны расположите так, чтобы их было 10: от самого маленького до самого большого. Машинистами будут игрушки (у каждого ребёнка маленькая игрушечка)

Давайте посчитаем вагоны, начиная с самого маленького- белого (считают, ставя игрушку на «вагон»)

- сколько вагонов? (10)
- каким по порядку стоит жёлтый вагон?
- какого цвета вагон стоит 6-м?
- какой по порядку вагон стоит между красным и коричневым?
- какой вагон левее голубого?
- на сколько один вагон больше (меньше) рядом стоящего? (на 1)
- А теперь выложите числовой ряд. (один ребёнок работает у доски)

Физ. минутка:

Игра « Сколько раз ударю в ладоши...»

(Показать цифру, соответствующую количеству ударов)

Воспитатель: Каждый « вагон» имеет имя (повторить: 1- белый, 2- красный и т.д.)

Игра « Сравни количество вагонов»

- Возьмите 5 красных « вагона»
- Рядом положите 8 зелёных « вагонов»
- Давайте сравним количество красных и зелёных « вагонов» (красных меньше, зелёных больше)

- Как узнать на сколько красных « вагонов» меньше (зелёных больше)? (методом приложения или методом наложения)

- Что сделать, чтобы « вагонов» стало одинаковое количество?(добавить или убрать)

Пальчиковая игра

Воспитатель: Сейчас давайте поиграем в игру «Что пропустили?»

В следующем задании вам нужно выложить лесенку в прямом и обратном порядке. А теперь узнаем, кто из вас самый внимательный. Закрываем глаза. (В это время воспитатель убирает несколько палочек). Открывайте, что изменилось? Каких палочек не хватает?

Завершение занятия