

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 6 «Василек»
(МБДОУ № 6 «Василек»)**

ПРИНЯТО

решением Педагогического совета
Протокол от «04» 12 2024 г. № 2

УТВЕРЖДЕНО

Заведующий МБДОУ №6 «Василек»

Подписано электронной подписью

Сертификат:

00C30159D03FDD5D54010A9D481B69B3B5

Владелец: Кушникова Вера Валерьевна

Действителен: с 12.03.2024 по 05.06.2025

В.В.Кушникова

Приказ от «05» 12 2024 г.

№ ДС6-11-464/4

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА
«Юные знатоки»
социально - гуманитарной направленности**

Срок реализации программы: 4 месяца

Возраст обучающихся: 5-7 лет

Автор-составитель программы:

Улядарова Ольга Станиславовна,

педагог дополнительного образования

АННОТАЦИЯ К ПРОГРАММЕ

Дополнительная общеобразовательная программа «Юные знатоки» социально-гуманитарной направленности, обеспечивает развитие логического мышления детей старшего дошкольного возраста с учетом их возрастных и индивидуальных особенностей.

В процессе обучения, через специальные игры и упражнения, появляется возможность сформировать у детей умение самостоятельно устанавливать логические отношения в окружающей действительности. Овладев логическими операциями, ребенок будет более внимательным, научится мыслить ясно и четко, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы. К концу года дети смогут определять закономерности и выполнять задание по данной закономерности, классифицировать и группировать предметы, сравнивать, находить общее и частное свойства, обобщать и абстрагировать, анализировать и оценивать свою деятельность; путём рассуждений решать логические, нестандартные задачи, выполнять творческо-поисковые, словесно-дидактические, числовые задания, находить ответ к математическим загадкам; быстро и правильно отвечать во время разминки на поставленные вопросы; выполнять задания на тренировку внимания, восприятия, памяти; выполнять графические диктанты, уметь ориентироваться в схематическом изображении графических заданий; уметь ставить цель, планировать этапы работы, собственными усилиями добиться результата.

Программа предназначена для обучающихся 5-7 лет.

Срок реализации программы – 4 месяца.

Количество часов – 32 часа.

Паспорт дополнительной общеобразовательной программы

Название программы	«Юные знатоки»
Направленность программы	Социально-гуманитарная
Ф.И.О педагогического работника, реализующего дополнительную общеобразовательную программу	Улядарова Ольга Станиславовна
Год разработки дополнительной программы	2025 год
Где, когда и кем утверждена программа	Принята педагогическим советом МБДОУ № 6 «Василек», протокол от 04» 12 2024 г. № 2, приказ № ДС6-11-464/4 от «05» 12 2024 г..
Информация о наличии рецензии	Отсутствует
Цель	Развитие логического мышления, творческих и интеллектуальных способностей детей старшего дошкольного возраста посредством развивающих игр
Задачи	<i>Обучающие</i> -развивать интерес к решению логических задач; -познакомить со строением ребусов, чайнвордов, лабиринтов; -познакомить с принципом составления алгоритма действий; <i>Развивающие</i> -формировать у детей основные логические операции: анализ, синтез, сравнение, классификация, обобщение; -развивать внимание, память, воображение; <i>Воспитательные</i> - формировать культуру общения в совместной деятельности; - воспитывать стремление к преодолению трудностей; -воспитывать желание прийти на помощь сверстникам.
Ожидаемые результаты освоения дополнительной общеобразовательной программы	К концу обучения дети знают: - принципы строения ребусов, чайнвордов, лабиринтов; - принцип составления алгоритма действий. К концу обучения дети умеют: - определять закономерности и выполнять задание по данной закономерности, классифицировать и группировать предметы, сравнивать, находить общее и частное свойства, обобщать, анализировать и оценивать свою деятельность; - путем рассуждений решать логические, нестандартные задачи, выполнять творческо-поисковые, словесно-дидактические, числовые задания, находить ответ к математическим загадкам; - ставить цель, планировать этапы работы, собственными усилиями добиться результата; - кодировать и декодировать информацию;
Срок реализации	4 месяца
Количество часов в неделю/год	2/32
Возраст обучающихся	5-7 лет (дети старшего дошкольного возраста)

Формы занятий	- практические занятия; - познавательные беседы; - игровые занятия
Методическое обеспечение программы	- комплекс дидактических материалов: презентации; - демонстрационный материал; раздаточный материал - собственные методические разработки педагога;
Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальное помещение, ИКТ и др.)	Помещение, оборудованное в соответствии с санитарно-гигиеническими требованиями; -проектор; - демонстрационная магнитная доска; - игровые наборы «Мир головоломок»

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Одна из важнейших задач в развитии ребенка - это развитие интеллекта, формирование мыслительных умений и способностей, которые легко позволяют осваивать новое. Для успешного обучения в школе важен не столько набор знаний, сколько развитое мышление, умение получать знания, использовать имеющиеся навыки для решения различных учебных задач. Большие возможности при этом раскрываются при умении выстраивать алгоритмы, программировать определенные задачи и действия. Чтобы ребенок понимал, что, когда перед ним задача и ему нужно получить ответ, необходимо выполнить ряд действий. Если дети освоят это в дошкольном возрасте, обучение в школе будет даваться намного легче.

Программа разработана в соответствии с **нормативно-правовыми документами**:

Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 27 июля 2022г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года № 28 Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Нормативными и уставными документами в МБДОУ детский сад № 6 «Василек».

Актуальность программы

Современному обществу нужны люди, обладающие широким запасом знаний, мыслящие конструктивно и оригинально, умеющие находить выход из разных ситуаций. Человек, способный предложить нетрадиционный подход к той или иной проблеме, намного привлекательнее для современного работодателя, чем инертный, но исполнительный работник. Поэтому уже с детства в ребенке необходимо формировать способность развивать оригинальность мышления. Кроме того, программы школы сегодня таковы, что ребенок почти с первых дней обучения сталкивается с разнообразными задачами достаточно высокого уровня сложности. Без хорошей интеллектуальной подготовки первокласснику приходится трудно. Эти факторы указывают на то, что проблема познавательного развития важна сегодня, как никогда.

В основе Программы лежат идеи отечественных и зарубежных педагогов - психологов по проблемам развития мышления: Л.С. Выготского, П.П. Блонского, П.Я. Гальперина, С.Л. Рубинштейна, В.В. Давыдова, А.И. Мещерякова, И.А. Менчинской, Д.Б. Эльконина, А.В. Запорожца, А.В. Брушлинского, Ж. Пиаже, М. Монтессори. Решая задачи, которые ставит жизнь, человек размышляет, делает выводы и тем самым познает сущность вещей и явлений, открывает законы и их связи, а затем на этой основе преобразует мир. Актуальность проблемы определяется важностью логического мышления для развития личности в целом.

«Игра - это прекрасный метод развивающего обучения» (Л. Выготский). Игра – наиболее доступный для детей вид деятельности. Занятия по развитию логического мышления дошкольников основаны на игре. Игры логического содержания активизируют умственную деятельность, формируют умение планировать свои действия, обдумывать их, искать ответ, проявляя при этом творчество. В процессе игры моделируются логические структуры мышления, создаются благоприятные условия для применения полученных представлений. Овладев логическими операциями, ребенок станет более внимательным, научится ясно и четко мыслить, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы, убедить других в своей правоте. Учиться станет легче, а значит, и процесс учебы, и сама школьная жизнь будут приносить радость и удовлетворение. Игры и игровые упражнения дают возможность проводить время с детьми живо и интересно. К ним можно возвращаться неоднократно, помогая детям усвоить новый материал и закрепить пройденный.

Направленность программы- социально-гуманитарная.

Уровень освоения программы -стартовый.

Отличительными особенностями данной программы в том, что при организации занятий педагог создает условия для полноценной самостоятельной деятельности детей. У ребят есть масса возможностей для осуществления выбора: начиная от задумки и заканчивая выбором средств достижения поставленных целей. Использование на занятиях алгоритмов, позволяет педагогу сократить время на обучение и одновременно решает следующие задачи: развивает основные психические процессы (память, внимание, логическое мышление), способствует формированию у детей умений кодировать и декодировать информацию.

Цель программы – Развитие логического мышления, творческих и интеллектуальных способностей детей старшего дошкольного возраста посредством развивающих игр.

Задачи

Обучающие

- развивать интерес к решению логических задач;
- познакомить со строением ребусов, чайнвордов, лабиринтов;
- познакомить с принципом составления алгоритма действий;

Развивающие

- формировать у детей основные логические операции: анализ, синтез, сравнение, классификация, обобщение;
- развивать внимание, память, воображение.

Воспитательные

- формировать культуру общения в совместной деятельности;
- воспитывать стремление к преодолению трудностей;
- воспитывать желание прийти на помощь сверстникам

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

Адресат программы: обучающиеся 5-7 лет.

Количество обучающихся: 10-14 человек.

Сроки реализации программы: программа рассчитана на 4 месяцев, объём программы 32 академических часов (1 академический час – 30 минут)

Режим занятий: занятия проводятся согласно утверждённому расписанию - 2 раза в неделю

Форма обучения – очная.

Формы занятий: практические занятия; - познавательные беседы; игровые занятия

Планируемые результаты освоения программы

К концу обучения дети знают:

- принципы строения ребусов, чайнвордов, лабиринтов;
- принцип составления алгоритма действий.

К концу обучения дети умеют:

- определять закономерности и выполнять задание по данной закономерности, классифицировать и группировать предметы, сравнивать, находить общее и частное свойства, обобщать, анализировать и оценивать свою деятельность;
- путем рассуждений решать логические, нестандартные задачи, выполнять творческо-поисковые, словесно- дидактические, числовые задания, находить ответ к математическим загадкам;
- ставить цель, планировать этапы работы, собственными усилиями добиться результата;
- кодировать и декодировать информацию.

Формы промежуточной аттестации и итогового контроля

Для отслеживания результативности образовательного процесса используются входной, промежуточный и итоговый контроль. Для входного контроля используются диагностические методики (ноябрь).

Промежуточный контроль осуществляется в виде выполнения практических заданий.

Итоговой контроль проходит в форме «Логического батла: «Викторина в Клубе знатоков»» (занятие совместно с родителями).

МАТЕРИАЛЬНО - ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Для проведения занятий в здании ДОО отведено отдельное помещение, которое соответствует требованиям СанПиН, охраны труда, пожарной безопасности.

Средства обучения:

№ п/п	Наименование
1	Все виды дидактических игр: предметные, настольно-печатные и словесные: -игры на сравнение групп предметов; -игры на выделение свойств и признаков предмета; -игры на классификацию групп предметов; -игры на обобщение предметов
2	Игровой набор: Мир головоломок
3	Геометрические конструкторы
4	Схемы лабиринтов; Интеллектуальные игры Б.П. Никитина «Сложи узор»; блоки Дьеныша; игры-головоломки: танграм, волшебный круг, пентамино и прочее.
5	Комплекс развивающих игр: №1: Составление предложений; №2: Поиск общего; № 3: Исключение лишнего слова; № 4: Поиск аналогов № 5: Поиск противоположных предметов; № 6: Поиск соединительных звеньев; №7: Способы использования предмета; №8: Формулирование определений; №9: Перечислить возможные причины; №10: Сократить рассказ
6	Серия развивающих игр на сравнение групп предметов и на нахождение сходств и различий: - «Сравни предметы»; «Найди пять отличий»; «Чем отличаются?»; «Чего не хватает?»; Серия развивающих игр на формирование понятий о предмете на основе обобщения существенных признаков: - «Истории в картинках»; «Разложи по порядку»; «Что сначала, что потом?»; «С утра до ночи»; «Приключение мышонка»; «Утро куклы», «Придумай загадку по плану». Серия игр на овладение классификацией предметов: - «Что кому нужно?», «Четвёртый лишний», «Кто где живёт?», «Что лишнее?», «Назови отличие». Серия игр на формирование умения выделять и фиксировать общий признак предметов: - «Назови, что общего?», «Определи лишнее», «Кто не похож?», «Кто лишний и почему?»
7	Раздаточный материал: геометрические фигуры; счётные палочки; фишки для определения победителя
8	Электронные дидактические пособия
9	Ноутбук
10	Проектор
11	Демонстрационная магнитная доска

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Занятия составлены по принципу «от простого к сложному», построены с использованием ребусов, красочных иллюстраций, индивидуальных заданий, мультимедийного сопровождения. Предполагается не только развитие эрудиции дошкольников, но и создание условий для стимулирования творческого мышления и развития речи. Основной акцент делается не на то, что изучать, а на то, как изучать.

Занятия проходят в форме игр, совместной творческой и практической деятельности через применение следующих методов:

Словесный метод: объяснение; устное изложение; диалог; рассказ, обсуждение.

Наглядный метод: показ способа действия с игровым комплексом; демонстрация материала, иллюстраций; показ заполнения рабочих листов.

Практический метод: упражнения, выполнение работ на заданную тему, по инструкции, алгоритму, решение логических задач.

Игровой – дидактические игры, логические задачи, блоки Дьеныша, палочки Кьюзенера.

Поисковые - моделирование, опыты, эксперименты;

Игровые – развивающие игры;

Использование занимательного материала – ребусы, лабиринты, логические задачи, дидактический материал.

Каждое занятие по темам программы включает теоретическую часть и практическое выполнение задания. Занятия носят развивающий характер, проходят в игровой форме с творческими и проблемно-поисковыми задачами.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Наименование разделов и тем	Кол-во часов	В том числе		Формы контроля
			Теория	Практика	
1	Раздел 1. Введение в программу.	2	1	1	Беседа. Игра-тест
2	Раздел 2. Занимательная математика	8	4	4	Беседа. Игровые задания и упражнения
3	Раздел 3. Игры на воссоздание фигур и силуэтов	8	1	7	Беседа. Игровые задания и упражнения
4	Раздел 4. Игры-головоломки	4	2	2	Беседа. Игровые задания и упражнения
5	Раздел 5. Решение логических задач	8	1	7	Беседа. Игровые задания и упражнения
6	Промежуточная аттестация	1	0	1	Игра «Шаги к успеху»
7	Итоговая аттестация	1	0	1	Логический батл «Викторина в Клубе знатоков»
11	Итого	32	9	23	

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятий	Место проведения	Формы контроля
1.	02	04	16.15-16.45	Вводное теоретическое занятие.	1	Инструктаж. Диагностика	Кабинет «Горница»	Беседа.
2.	02	06	16.15-16.45	Вводное практическое занятие	1	Диагностика	Кабинет «Горница»	Игра-тест.
3.	02	11	16.15-16.45	Комбинированное занятие	1	Загадки и тайны страны Математики	Кабинет «Горница»	Беседа.
4.	02	13	16.15-16.45	Практическое занятие	1	Загадки и тайны страны Математики	Кабинет «Горница»	Игровые задания и упражнения
5.	02	18	16.15-16.45	Комбинированное занятие		Математика в стихах	Кабинет «Горница»	Беседа.
6.	02	20	16.15-16.45	Практическое занятие	1	Математика в стихах	Кабинет «Горница»	Игровые задания и упражнения
7.	02	25	16.15-16.45	Комбинированное занятие	1	Знатоки в гостях у королевы Эрудиции	Кабинет «Горница»	Беседа.
8.	02	27	16.15-16.45	Практическое занятие	1	Знатоки в гостях у королевы Эрудиции	Кабинет «Горница»	Игровые задания и упражнения
9.	03	04	16.15-16.45	Практическое занятие	1	Знатоки спешат на помощь	Кабинет «Горница»	Игровые задания и упражнения
10.	03	06	16.15-16.45	Комбинированное занятие	1	Сказочная математика	Кабинет «Горница»	Беседа
11.	03	11	16.15-16.45	Практическое занятие	1	Сказочная математика	Кабинет «Горница»	Игровые задания и упражнения

12.	03	13	16.15-16.45	Комбинированное занятие	1	В царстве Смекалки.	Кабинет «Горница»	Беседа.
13.	03	18	16.15-16.45	Практическое занятие	1	В царстве Смекалки.	Кабинет «Горница»	Игровые задания и упражнения
14.	03	20	16.15-16.45	Комбинированное занятие	1	Веселый счет	Кабинет «Горница»	Беседа.
15.	03	25	16.15-16.45	Практическое занятие	1	Веселый счет	Кабинет «Горница»	Игровые задания и упражнения
16.	03	27	16.15-16.45	Комбинированное занятие	1	Машина времени	Кабинет «Горница»	Дидактическая игра, игровые упражнения
17.	04	01	16.15-16.45	Практическое занятие	1	Машина времени	Кабинет «Горница»	Дидактическая игра, игровые упражнения
18.	04	03	16.15-16.45	Комбинированное занятие	1	Веселая геометрия	Кабинет «Горница»	Дидактическая игра, игровые упражнения
19.	04	08	16.15-16.45	Практическое занятие	1	Веселая геометрия	Кабинет «Горница»	Дидактическая игра, игровые упражнения
20.	04	10	16.15-16.45	Практическое занятие	1	Загадочные фигуры	Кабинет «Горница»	Дидактическая игра, игровые упражнения
21.	04	15	16.15-16.45	Практическое занятие	1	Загадочные фигуры	Кабинет «Горница»	Дидактическая игра, игровые упражнения
22.	04	17	16.15-16.45	Практическое занятие	1	Плоскостное конструирование.	Кабинет «Горница»	Дидактическая игра, игровые упражнения
23.	04	22	16.15-16.45	Практическое занятие	1	Плоскостное конструирование	Кабинет «Горница»	Дидактическая игра, игровые упражнения
24.	04	24	16.15-16.45	Практическое занятие	1	Волшебные палочки	Кабинет «Горница»	Дидактическая игра, игровые упражнения
25.	05	06	16.15-16.45	Промежуточная аттестация	1	Что? Зачем? Почему?	Кабинет «Горница»	Игра «Шаги к успеху»
26.	05	08	16.15-16.45	Комбинированное занятие	1	Поиск сокровищ. Блоки Дьенеша	Кабинет «Горница»	Дидактическая игра, игровые упражнения

27.	05	13	16.15-16.45	Практическое занятие	1	Поиск сокровищ. Блоки Дьенеша	Кабинет «Горница»	Дидактическая игра, игровые упражнения
28.	05	15	16.15-16.45	Комбинированное занятие	1	Загадки без слов	Кабинет «Горница»	Дидактическая игра, игровые упражнения
29.	05	20	16.15-16.45	Практическое занятие	1	Загадки без слов	Кабинет «Горница»	Дидактическая игра, игровые упражнения
30.	05	22	16.15-16.45	Комбинированное занятие	1	Волшебные превращения. Зашумления	Кабинет «Горница»	Дидактическая игра, игровые упражнения
31.	05	27	16.15-16.45	Практическое занятие	1	Волшебные превращения. Зашумления	Кабинет «Горница»	Дидактическая игра, игровые упражнения
32.	05	29	16.15-16.45	Итоговая аттестация	1	Викторина в Клубе знатоков	Кабинет «Горница»	Логический батл

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Краткое описание разделов и тем занятий (разделы соответствуют определенной логической операции, которой будут обучаться дети на занятии):

1. Анализ – синтез. Цель – учить детей делить целое на части, устанавливать между ними связь; учить мысленно соединять в единое целое части предмета. Игры и упражнения: нахождение логической пары (кошка – котенок, собака – ? (щенок)). Дополнение картинки (подбери заплатку, дорисуй карман к платью). Поиск противоположностей (легкий – тяжелый, холодный – горячий). Работа с пазлами различной сложности. Выкладывание картинок из счетных палочек и геометрических фигур.

2. Сравнение. Цель – учить мысленно устанавливать сходства и различия предметов по существенным признакам; развивать внимание, восприятие детей. Совершенствовать ориентировку в пространстве. Игры и упражнения: закрепление понятий: большой – маленький, длинный – короткий, низкий – высокий, узкий – широкий, выше – ниже, дальше – ближе и т.д. Оперирование понятиями «такой же», «самый». Поиск сходства и различий на 2-х похожих картинках.

3. Ограничение. Цель – учить выделять один или несколько предметов из группы по определенным признакам. Развивать наблюдательность детей. Игры и упражнения: «обведи одной линией только красные флажки», «найди все некруглые предметы» и т.п. Исключение четвертого лишнего.

4. Обобщение. Цель – учить мысленно объединять предметы в группу по их свойствам. Способствовать обогащению словарного запаса, расширять бытовые знания детей. Игры и упражнения на оперирование обобщающими понятиями: мебель, посуда, транспорт, овощи, фрукты и т.п.

5. Систематизация. Цель – учить выявлять закономерности; расширять словарный запас детей; учить рассказывать по картинке, пересказывать. Игры и упражнения: магические квадраты (подобрать недостающую деталь, картинку). Составление рассказа по серии картинок, выстраивание картинок в логической последовательности.

6. Классификация. Цель – учить распределять предметы по группам по их существенным признакам. Закрепление обобщающих понятий, свободное оперирование ими.

7. Умозаключения. Цель – учить при помощи суждений делать заключение. Способствовать расширению бытовых знаний детей. Развивать воображение. Игры и упражнения: поиск положительного и отрицательного в явлениях (например, когда идет дождь, он питает растения – это хорошо, но плохо то, что под дождем человек может промокнуть, простудиться и заболеть). Оценка верности тех или иных суждений («ветер дует, потому что деревья качаются». Верно?). Решение логических задач.

Перспективный план Февраль

1-я неделя

1. Упражнение «Колечко»
2. Игра «Быстро сообрази»
3. И/у «Соедини линиями одинаковые картинки»
4. И/у «В каждом ряду обведи одинаковые предметы»
5. И/у «Найди домик каждого животного и проводи к нему дорожку».
6. «Развивалки» - альбом для раскрашивания с логическими играми, простой карандаш

2-я неделя

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь»
2. Игра «Антонимы»
3. И/у «Подбери родителей для каждого малыша»
4. И/у «Подбери для каждого животного его любимое лакомство».
5. И/у «В каждом ряду обведи общие предметы и дай им общее название»
6. «Развивалки», альбом для раскрашивания с логическими играми, простой карандаш

3-я неделя

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь».
2. Игра «Палочки»
3. И/у «Найди лишний предмет».
4. И/у «Найди подходящие друг другу предметы и обведи их линией».
5. Д/и «Где моя тень?»
6. «Развивалки» - альбом для раскрашивания с логическими играми простой карандаш
Карточки «Где моя тень?»

4-я неделя

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон».
2. Игра «Так бывает или нет»
3. И/у «Найди предмет, отличающийся от остальных»
4. И/у «Объедини все музыкальные предметы»
5. И/у «Найди отличия»
6. «Развивалки» - альбом для раскрашивания с логическими играми простой карандаш
Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр. 4,5

Март

1-я неделя

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту».
2. Игра «Один - несколько»
3. И/у «Где моя тень»
4. Развивающая игра «Подбери по форме»
5. Д/у в рабочей тетради «Раскрась правильно»
6. «Развивалки»
Развивающая игра Карточки «Где моя тень»,
Д/и «Найди пару»
Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр. 7

2-я неделя

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан».
2. Игра «Что внутри?»
3. И/у «Что получится»
4. И/у «Найди предметы, противоположные по вкусу»
5. И/у «Что за чем?»
6. «Развивалки»
Н.В. Ермолаева «Учимся узнавать, различать, называть», стр. 1

3-я неделя

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони».
2. Игра «Что вокруг нас?» (по цвету)
3. И/у. «Найди легкие и тяжелые предметы»
4. И/у «Чего боится воздушный шарик»
5. И/у «Что забыл художник?»
6. «Развивалки»
Н.В. Ермолаева «Учимся узнавать, различать, называть», стр. 2

4-я неделя

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони».

2. Игра «Что вокруг нас?» (по форме)
3. И/у «Объедини по признаку»
4. И/у «Найди одинаковых клоунов»
5. Д/у в рабочей тетради «Раскрась одинаковые предметы»
6. «Развивалки»

Н.В. Ермолаева «Учимся узнавать, различать, называть», стр. 3

Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр. 8,9

Апрель

1-я неделя

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони».
 2. Игра «Летает – не летает»
 3. И/у «Покажи правильно»
 4. И/у «Найди такую же», «Сравни предметы»
 5. Д/и «Побери узор»
- «Развивалки» - альбом заданий
«Веселые задания. Логика в картинках»
«Развиваем, играя. Подбери узор»

2-я неделя

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони».
 2. Игра «Части тела»
 3. И/у «Покажи правильно»
 4. И/у «Помоги найти рыбок», «Раскрась звезды»
 5. Д/и «Побери узор»
- «Развивалки» - альбом заданий
«Веселые задания. Логика в картинках»
«Развиваем, играя. Подбери узор»

3-я неделя

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони».
 2. Игра «Запретное движение»
 3. И/у «Покажи правильно»
 4. И/у «Чей головной убор?», «Назови одним словом»
 5. Д/и «Побери узор»
- «Развивалки» - альбом заданий
«Веселые задания. Логика в картинках», стр. 5,6
«Развиваем, играя. Подбери узор»

4-я неделя

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони».
 2. Игра «Дед Мороз»
 3. И/у «Покажи правильно»
 4. И/у «Что лишнее?», «Что бывает вместе?»
 5. Д/у в рабочей тетради «Найди ошибку»
 6. «Развивалки»: «Веселые задания. Логика в картинках»
- Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр.36-37

Май

2-я неделя

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони».
2. Игра «Запретное движение»
3. И/у «Покажи правильно»
4. И/у «Найди рифму»
5. Д/и «Что лишнее?»
6. «Развивалки»: «Веселые задания. Логика в картинках»
Карточки «Что лишнее?»

3-я неделя

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони».
2. Игра «Движения со словами»
3. Д/и «Что лишнее?»
4. И/у «Что получится?»
5. Д/у в рабочей тетради «Найди ошибку»
6. «Развивалки»
Карточки «Что лишнее?»
Д/и «Что получится?»
Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи»

4-я неделя

1. Упражнения «Колечко», «Кулак-ребро-ладонь» «Рисующий слон» «Рубим капусту», «Барабан», «Не урони».
2. Игра «Закончи фразу»
3. Д/и «Что лишнее?»
4. Д/у в рабочей тетради «Найди ошибку»
5. Д/у в рабочей тетради «Умозаключения»
6. «Развивалки»
Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи», стр.41-42

МОНИТОРИНГ

Результативность программы отслеживается в ходе проведения педагогической диагностики, которая предусматривает выявление уровня развития познавательных процессов: развитие внимания; развитие памяти; развитие восприятия; развитие воображения; развитие мышления. Данная диагностика носит рекомендательный характер, позволяет оценить общий уровень развития познавательных процессов дошкольников. Сравнение первоначальных и итоговых результатов позволяет оценить уровень усвоения программного материала на каждом этапе реализации программы.

Критерии оценки усвоения программы:

Высокий уровень: ребёнок владеет основными логическими операциями; умеет мысленно устанавливать сходства и различия предметов по существенным признакам; способен объединять и распределять предметы по группам; свободно оперирует обобщающими понятиями; умеет мысленно делить целое на части и из частей формировать целое, устанавливая между ними связь; у ребёнка достаточно большой словарный запас, широкий спектр бытовых знаний; он наблюдателен, внимателен, усидчив, заинтересован в результатах своей работы; владеет навыками сотрудничества, умеет работать в паре и микрогруппе.

Средний уровень: ребёнок владеет такими логическими операциями, как сравнение, обобщение, классификация, систематизация; умеет мысленно устанавливать сходства и различия предметов, но не всегда видит все их существенные признаки; умеет объединять предметы в группы, но

испытывает трудности в самостоятельном распределении их по группам, так как не всегда оперирует обобщающими понятиями; деление целого на части и наоборот вызывает затруднения, но с помощью взрослого справляется с заданиями; ребёнок не всегда видит закономерности в явлениях, но способен составить описательный рассказ о них; затрудняется самостоятельно делать умозаключения; ребёнок имеет достаточный словарный запас; способен ориентироваться в пространстве и на листе бумаги; ребёнок внимателен, наблюдателен, но не усидчив; умеет работать в паре, но испытывает трудности при работе в микрогруппах.

Литература для педагога:

1. Будько, Т.С. Теория и методика формирования элементарных математических представлений у дошкольников: конспект лекций / сост. Т.С.Будько Брестский государственный университет им. А.С. Пушкина - Брест: Издательство БрГУ, 2006.
2. Верещагина Н. В., Результаты мониторинга образовательного процесса. Уровни овладения необходимыми навыками и умениями по образовательным областям Подготовительная к школе группа / сост. Н.В. Верещагина - Издательство Детство - Пресс, 2011.
3. Васильева М.А., Гербова В.В., Комарова Т.С. Комплексные занятия, изд. «Учитель» Волгоград 2010г.
4. Волчкова В.Н., Степанова Н.В. «Конспекты занятий по математике», изд. ТЦ «Учитель» Воронеж 2009г
5. Горячев А.В., Ключ Н.В. «Всё по полочкам», изд. ООО «Баласс» Москва 2004г.
6. Колесникова Л.В. «Математическое развитие детей 4-7 лет», изд. «Учитель» Волгоград 2014г.
7. Лекомцев А. «Развиваем логику», изд. «Феникс» Ростов- на- Дону 2014г.
8. Михайлова Л.З., Иоффе Э.Н. «Математика от трех до шести» / – Изд. Детство - Пресс, 2006.
9. Носова, Е.А., Непомнящая, Р.Л. «Логика и математика для дошкольников»/ Библиотека программы Детство - СПб Детство – Пресс, 2002.
10. Новикова, В.П. «Математика в детском саду». Конспекты занятий с детьми 6 – 7 лет/ М.Мозаика-Синтез, 2008.
11. Панова, Е.Н. Дидактические игры-занятия в ДОУ. Старший возраст Выпуск 1/-ТЦ Учитель Воронеж, 2007.
12. Рылеева, Е.В. Вместе веселее Дидактические игры для развития навыков сотрудничества у детей 4-6 лет./ Айрис – Пресс, 2004.
13. Федеральный Государственный образовательный стандарт дошкольного образования [Текст] - Режим доступа: <http://bda-expert.com/2014/01/federalnyj-gosudarstvennyj-obrazovatelnyj-standart-doshkolnogo-obrazovaniya-minobrnauki/>
14. Реуцкая О.А. «Логические задачи». изд. «Феникс» Ростов –на-Дону 2012г.
15. Щербакова Ю.В., Зубанова С.Г. «Развивающие игры для детей дошкольного возраста», Москва ООО «Глобус», 2013г.
16. «Логические игры для дошкольников» изд. ООО «Ранок» Харьков 2010г.
17. «Развитие пространственного мышления и речи» изд. ООО «Хатреп-пресс» Москва 2013г.
18. «Большая книга заданий и упражнений для детей» изд. ЗАО «ОЛМА МЕДИА ГРУПП» Москва 2011г.

Игры, направленные на развитие логики у детей старшего дошкольного возраста

Игра «Найди варианты».

Цель: развивать логическое мышление, сообразительность.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображением 6 кругов.

Описание: ребенку дать карточку с изображением 6 кругов, предложить закрасить их таким образом, чтобы закрашенных и не закрашенных фигур было поровну. Затем просмотреть и просчитать все варианты закрашивания. Так же можно провести соревнование: кто найдет наибольшее количество решений.

Игра «Волшебники».

Цель: развивать мышление, воображение. Игровой материал и наглядные пособия: листы с изображением геометрических фигур.

Описание: детям раздаются листы с изображением геометрических фигур. На их основе необходимо создать более сложный рисунок. Например: прямоугольник - окно, аквариум, дом; круг - мяч, снеговик, колесо, яблоко. Игру можно провести в форме соревнований: кто придумает и нарисует больше картинок, используя одну геометрическую фигуру. Победителю вручается символический приз.

Игра «Собери цветок».

Цель: развивать мышление, способность к анализу, синтезу.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображением предметов, относящихся к одному понятию (одежда, животные, насекомые и т. д.).

Описание: каждому ребенку выдается круглая карточка - середина будущего цветка (одному - платье, второму - слон, третьему - пчела и т. д.). Затем игра проводится так же, как в лото: ведущий раздает карточки с изображением различных предметов. Каждый участник должен собрать из карточек цветок, на лепестках которых изображены предметы, относящиеся к одному понятию (одежда, насекомое и т. д.).

Игра «Логические концовки».

Цель: развивать логическое мышление, воображение, способность к анализу.

Описание: детям предлагается закончить предложения:

- Лимон кислый, а сахар... (сладкий).
- Ты ходишь ногами, а бросаешь... (руками).
- Если стол выше стула, то стул... (ниже стола).
- Если два больше одного, то один... (меньше двух).
- Если Саша вышла из дома раньше Сережи, то Сережа... (вышел позже Саши).
- Если река глубже ручейка, то ручеек... (мельче реки).
- Если сестра старше брата, то брат... (младше сестры).
- Если правая рука справа, то левая... (слева).
- Мальчики вырастают и становятся мужчинами, а девочки... (женщинами).

Игра «Орнамент».

Цель: развивать логическое мышление, способность к анализу.

Игровой материал и наглядные пособия: 4-5 групп геометрических фигур (треугольники, квадраты, прямоугольники и т. п.), вырезанные из цветного картона (фигуры одной группы подразделяются на подгруппы, отличающиеся цветом и размером).

Описание: предложить ребенку рассмотреть, как на игровом поле (лист картона) можно создавать орнаменты из геометрических фигур. Затем выложить орнамент (по образцу, по собственному замыслу, под диктовку), оперируя такими понятиями, как «право», «лево», «вверху», «внизу».

Игра «Полезно - вредно».

Цель: развивать мышление, воображение, умение анализировать.

Описание: рассмотреть какой-либо объект или явление, отмечая его положительные и отрицательные стороны, например: если идет дождь - это хорошо, потому что растения

пьют воду и лучше растут, но, если дождь идет слишком долго - это плохо, потому что корни растений могут сгнить от переизбытка влаги.

Игра «Что я загадала?».

Цель: развивать мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: 10 кругов разного цвета и размера.

Описание: разложить перед ребенком 10 кругов разного цвета и размера, предложить ребенку показать тот круг, который загадал воспитатель. Объяснить правила игры: отгадывая, можно задавать вопросы, только со словами больше или меньше. Например:

- Это круг больше красного? (Да.)

- Он больше синего? (Да.)

- Больше желтого? (Нет.)

- Это зеленый круг? (Да.)

Игра «Посади цветы».

Цель: развивать мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: 40 карточек с изображениями цветов с разной формой лепестков, размера, цветом сердцевинки.

Описание: предложить ребенку «рассадить цветы на клумбах»: на круглую клумбу все цветы с круглыми лепестками, на квадратную - цветы с желтой сердцевинкой, на прямоугольную - все большие цветы.

Вопросы: какие цветы остались без клумбы? Какие могут расти на двух или трех клумбах?

Игра «Группируем по признакам».

Цель: закреплять умение употреблять обобщающие понятия, выражая их словами.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображением предметов (апельсин, морковь, помидор, яблоко, цыпленок, солнце).

Описание: разложить перед ребенком карточки с изображением разных предметов, которые можно объединить в несколько групп по какому-либо признаку. Например: апельсин, морковь, помидор, яблоко - продукты питания; апельсин, яблоко - фрукты; морковь, помидор - овощи; апельсин, помидор, яблоко, мяч, солнце - круглые; апельсин, морковь - оранжевые; солнце, цыпленок - желтые.

Игра «Вспомни быстрее».

Цель: развивать логическое мышление.

Описание: предложить ребенку быстро вспомнить и назвать три предмета круглой формы, три деревянных предмета, четыре домашних животных и т. п.

Игра «Все, что летает».

Цель: развивать логическое мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: несколько картинок с различными предметами.

Описание: предложить ребенку отобрать предложенные картинки по названному признаку.

Например: все круглое или все теплое, или все оживленное, что умеет летать, и т. п.

Игра «Из чего сделано».

Цели: развивать логическое мышление; закреплять умение определять, из какого материала изготовлен предмет.

Описание: воспитатель называет какой-либо материал, а ребенок должен перечислить все то, что можно из него сделать. Например: дерево. (Из него можно сделать бумагу, доски, мебель, игрушки, посуду, карандаши.)

Игра «Что бывает...».

Цель: развивать логическое мышление.

Описание: предложить ребенку поочередно задавать друг другу вопросы следующего порядка:

- Что бывает большим? (Дом, машина, радость, страх и т. п.)

- Что бывает узким? (Тропа, лепта, лицо, улица и т. п.)

- Что бывает низким (высоким)?

- Что бывает красным (белым, желтым)?

- Что бывает длинным (коротким)?

Игры, направленные на развитие речи у у детей старшего дошкольного возраста

Игра «Закончи предложение».

Цель: развивать умение употреблять в речи сложноподчинённые предложения.

Описание: детям предложить закончить предложения:

- Мама положила хлеб... куда? (В хлебницу.)
- Брат насыпал сахар... куда? (В сахарницу.)
- Бабушка сделала вкусный салат и положила его... куда? (В салатницу.)
- Папа принес конфеты и положил их... куда? (В конфетницу.)
- Марина не пошла сегодня в школу, потому что... (заболела).
- Мы включили обогреватели, потому что... (стало холодно).
- Я не хочу спать, потому что... (ещё рано).
- Мы поедем завтра в лес, если... (будет хорошая погода).
- Мама пошла на рынок, чтобы... (купить продукты).
- Кошка забралась на дерево, чтобы... (спасти от собаки).

Игра «Режим дня».

Цели: активизировать речь детей; обогащать словарный запас.

Игровой материал и наглядные пособия: 8-10 сюжетных (схематических) картинок с изображением режимных моментов.

Описание: предложить рассмотреть картинки, а затем расположить их в определённой последовательности и объяснить.

Игра «Кому угощение?».

Цель: развивать умение употреблять трудные формы существительных в речи.

Игровой материал и наглядные пособия: картинки с изображением медведя, птиц, лошади, лисы, рыси, жирафа, слона.

Описание: воспитатель говорит, что в корзинке подарки для зверей, но боится перепутать, кому что. Просит помочь. Предложить картинки с изображением медведя, птиц (гусей, кур, лебедей), лошади, волка, лисы, рыси, обезьяны, кенгуру, жирафа, слона.

Вопросы: Кому мед? Кому зерно? Кому мясо? Кому фрукты?

Игра «Назови три слова».

Цель: активизировать словарь.

Описание: дети становятся в шеренгу. Каждому участнику по очереди задаётся вопрос. Нужно, делая три шага вперёд, давать с каждым шагом три слова-ответа, не замедляя темпа ходьбы.

- Что можно купить? (Платье, костюм, брюки.)

- Что можно варить? Что можно читать? Чем можно рисовать? Что может летать? Что может плавать? Что (кто) может скакать? И т. д.

Игра «Кто кем хочет стать?».

Цель: развивать умение употреблять трудные формы глагола в речи.

Игровой материал и наглядные пособия: сюжетные картинки с изображением трудовых действий.

Описание: детям предлагаются сюжетные картинки с изображением трудовых действий. Чем заняты мальчики? (Мальчики хотят сделать макет самолёта.) Кем они хотят стать? (Они хотят стать лётчиками.) Детям предлагается придумать предложение со словом «хотим» или «хочу».

Игра «Зоопарк».

Цель: развивать связную речь.

Игровой материал и наглядные пособия: картинки с животными, игровые часы.

Описание: дети садятся в круг, получая по картинке, не показывая их друг другу. Каждый должен описать свое животное, не называя его, по такому плану:

1. Внешний вид.
2. Чем питается.

Для игры используются «игровые часы». Вначале крутят стрелку. На кого она укажет, тот начинает рассказ. Затем вращением стрелки определяют, кто должен отгадывать описываемое животное.

Игра «Сравни предметы».

Цели: развивать наблюдательность; расширять словарь за счет названий деталей и частей предметов, их качеств.

Игровой материал и наглядные пособия: вещи (игрушки), одинаковые по названию, но отличающиеся какими-то признаками или деталями, например: два ведра, два фартука, две рубашки, две ложки и т. д.

Описание: воспитатель сообщает, что в детский сад принесли посылку: «Что же это?» Достает вещи: «Сейчас мы их внимательно рассмотрим. Я буду рассказывать об одной вещи, а кто-то из вас - о другой. Рассказывать будем по очереди».

Например:

- У меня нарядный фартук.
- У меня рабочий фартук.
- Он белого цвета в красный горошек.
- А мой - темно-синего цвета.
- Мой украшен кружевными оборками.
- А мой - красной лентой.
- У этого фартука по бокам два кармана.
- А у этого - один большой на груди.
- На этих карманах - узор из цветов.
- А на этом нарисованы инструменты.
- В этом фартуке накрывают на стол.
- А этот надевают для работы в мастерской.

Игра «Кто кем был или что чем было».

Цели: активизировать словарь; расширять знания об окружающем мире.

Описание: кем или чем раньше был цыпленок? (Яйцом.) А лошадь (жеребёнком), лягушка (головастиком), бабочка (гусеницей), ботинки (кожей), рубашка (тканью), рыба (икринкой), шкаф (доской), хлеб (мукой), велосипед (железом), свитер (шерстью) и т. д.?

Игра «Назови как можно больше предметов».

Цели: активизировать словарь; развивать внимание.

Описание: дети становятся в ряд, им предлагается по очереди называть предметы, которые их окружают. Назвавший слово делает шаг вперед. Выигрывает тот, кто правильно и четко произносил слова и назвал большее количество предметов, не повторяясь.

Игра «Подбери рифму».

Цель: развивать фонематический слух.

Описание: воспитатель объясняет, что все слова звучат по-разному, но есть среди них звучащие похоже. Предлагает помочь подобрать слово.

По дороге шел жучок,

Песню пел в траве... (сверчок).

Можно использовать любые стихи или отдельные рифмы.

Игра «Назови части предмета».

Цели: обогащать словарь; развивать умение соотносить предмет и его части.

Игровой материал и наглядные пособия: картинки с изображением дома, грузовика, дерева, птицы.

Описание: воспитатель показывает картинки:

1-й вариант: дети по очереди называют части предметов.

2-й вариант: каждый ребёнок получает рисунок и сам называет все части.

Игры для обучения грамоте у детей старшего дошкольного возраста

Игра «Узнай, кто какие звуки издает?»

Цель: развивать слуховое восприятие.

Игровой материал и наглядные пособия: набор предметных картинок (жук, змея, пила, насос, ветер, комар, собака, паровоз).

Описание: воспитатель показывает картинку, дети называют изображенный на ней предмет. На вопрос «Как звенит пила, жужжит жук и т. д.» ребенок отвечает, а все дети воспроизводят этот звук.

Игра «Чей голосок?».

Цель: развивать слуховое восприятие.

Описание: водящий становится к детям спиной, и все они хором читают стихотворение, последнюю строчку которого произносит один из детей по указанию воспитателя. Если водящий угадывает его, указанный ребенок становится водящим.

Примерный материал:

- Мы немножко поиграем, как ты слушаешь, узнаем.

Постарайся, отгадай, кто позвал тебя, узнай. (Имя водящего.)

- К нам кукушка в огород залетела и поет.

А ты, (имя водящего), не зевай, кто кукует, отгадай!

Ку-ку-ку!

- Сел петух на забор, закричал на весь двор.

Слушай, (имя водящего), не зевай, кто петух у нас, узнай!

Ку-ка-реку!

Игра «Угадай звук».

Цель: отрабатывать четкость артикуляции.

Описание: ведущий произносит звук про себя, четко артикулируя. Дети по движению губ ведущего угадывают звук и произносят его вслух. Угадавший первым становится ведущим.

Игра «У кого хороший слух?».

Цель: развивать фонематический слух, умение слышать звук в слове.

Игровой материал и наглядные пособия: набор предметных картинок.

Описание: воспитатель показывает картинку, называет ее. Дети хлопают в ладоши, если слышат в названии изучаемый звук. На более поздних этапах воспитатель может молча показывать картинку, а ребенок проговаривает название картинки про себя и реагирует так же. Воспитатель отмечает правильно определивших звук и тех, кто не смог его найти и выполнить задание.

Игра «Кто в домике живет?».

Цель: развивать умение определять наличие звука в слове.

Игровой материал и наглядные пособия: домик с окошками и кармашком для выкладывания картинок, набор предметных картинок.

Описание: воспитатель объясняет, что в домике живут только звери (птицы, домашние животные), в названиях которых есть, например, звук [л]. Надо поместить этих животных в домик. Дети называют всех изображенных на картинках животных и выбирают среди них тех, в названиях которых есть звук [л] или [л']. Каждая правильно выбранная картинка оценивается игровой фишкой.

Примерный материал: еж, волк, медведь, лиса, заяц, лось, слон, носорог, зебра, верблюд, рысь.

Игра «Кто больше?».

Цель: развивать умения слышать звук в слове и соотносить его с буквой.

Игровой материал и наглядные пособия: набор известных уже детям букв, предметные картинки.

Описание: каждому ребенку раздается карточка с одной из известных детям букв. Воспитатель показывает картинку, дети называют изображенный предмет. Фишки получает тот, кто услышит звук, соответствующий его букве. Выигрывает набравший большее количество фишек.

Игра «Вертолина».

Цель: развивать умение подбирать слова, начинающиеся с заданного звука.

Игровой материал и наглядные пособия: два фанерных диска, наложенных друг на друга (нижний диск закреплен, на нем написаны буквы; верхний диск вращается, в нем вырезан узкий, шириной с букву, сектор); фишки.

Описание: дети по очереди вращают диск. Ребенок должен назвать слово на ту букву, на которой останавливается сектор-прорезь. Выполнивший задание правильно получает фишку. В конце игры количество фишек подсчитывается, определяется победитель.

Игра «Лого».

Цель: развивать умения выделять первый звук в слове, соотносить его с буквой.

Игровой материал и наглядные пособия: большая карточка лото, разделенная на четыре квадрата (в трех из них изображения предметов, один квадрат пустой) и карточки-покрышки с изученными буквами для каждого ребенка; для ведущего набор отдельных маленьких карточек с изображениями тех же предметов.

Описание: ведущий берет из набора верхнюю картинку и спрашивает, у кого есть этот предмет. Ребенок, имеющий на карточке лото данную картинку, называет предмет и первый звук в слове, после чего закрывает картинку карточкой соответствующей буквы. Выигрывает тот, кто первый закрыл все картинки на карточке лото.

Примерный материал: аист, утка, ослик, хвост, сом, роза, лампа и т. д.

Игра «Цепочка».

Цель: развивать умение выделять первый и последний звук в слове.

Описание: один из детей называет слово, рядом сидящий подбирает новое слово, где начальным звуком будет последний звук предыдущего слова. Продолжает следующий ребенок ряда и т. д. Задача ряда: не разорвать цепочку. Игра может проходить как соревнование. Победителем окажется тот ряд, который дольше всех «тянул» цепочку.

Игра «Где спрятался звук?».

Цель: развивать умение устанавливать место звука в слове.

Игровой материал и наглядные пособия: у воспитателя набор предметных картинок; у каждого ребенка карточка, разделенная на три квадрата, и цветная фишка (красная с гласным звуком, синяя с согласным).

Описание: педагог показывает картинку, называет изображенный на ней предмет. Дети повторяют слово и указывают место изучаемого звука в слове, закрывая фишкой один из трех квадратов на карточке, в зависимости от того, где находится звук: в начале, середине или конце слова. Выигрывают те, кто правильно расположил фишку на карточке.

Игра «Где наш дом?».

Цель: развивать умение определять количество звуков в слове.

Игровой материал и наглядные пособия: набор предметных картинок, три домика с кармашками и цифрой на каждом (3, 4, или 5).

Описание: дети делятся на две команды. Ребенок берет картинку, называет изображенный на ней предмет, считает количество звуков в произнесенном слове и вставляет картинку в кармашек с цифрой, соответствующей числу звуков в слове. Представители каждой команды выходят по очереди. Если они ошибаются, их поправляют дети другой команды. За каждый правильный ответ засчитывается очко, выигравшим считается тот ряд, игроки которого наберут большее количество очков. Эту же игру можно проводить индивидуально.

Примерный материал: ком, шар, сом, утка, муха, кран, кукла, мышка, сумка.

Игра «Чудесный мешочек».

Цель: развивать умение делить слова на слоги.

Игровой материал и наглядные пособия: мешочек из пестрой ткани с различными предметами, в названиях которых два-три слога.

Описание: дети по порядку подходят к столу, вынимают из мешочка предмет, называют его. Слово повторяется по слогам. Ребенок называет количество слогов в слове.

Игра «Телеграф».

Цель: развивать умение делить слова на слоги.

Описание: педагог говорит: «Ребята, сейчас мы с вами поиграем в телеграф. Я буду называть слова, а вы их по очереди будете передавать по телеграфу в другой город». Первое слово педагог произносит по слогам и сопровождает каждый слог хлопками. Затем он называет слово, а вызванный ребенок самостоятельно произносит его по слогам, сопровождая хлопками. Если ребенок неправильно выполнил задание, телеграф ломается: все дети начинают потихоньку хлопать в ладоши, испорченный телеграф можно починить, то есть произнести слово правильно по слогам и отхлопать.

4.4 Игры по математике для детей старшей группы

Игра «Будь внимателен».

Цель: закреплять умение различать предметы по цвету.

Игровой материал и наглядные пособия: плоские изображения предметов разного цвета: красный помидор, оранжевая морковь, зеленая елка, синий шар, фиолетовое платье.

Описание: дети стоят полукругом перед доской, на которой размещены плоские предметы. Педагог, называя предмет и его цвет, поднимает руки вверх. Дети делают то же самое. Если цвет назван педагогом неправильно, дети не должны поднимать руки вверх. Тот, кто поднял руки, проигрывает.

фант. При разыгрывании фантов детям можно предложить задания: назвать несколько красных предметов, сказать, какого цвета предметы на верхней полке шкафа, и т. д.

Игра «Сравни и заполни».

Цели: развивать умение осуществлять зрительно-мыслительный анализ; закреплять представления о геометрических фигурах.

Игровой материал и наглядные пособия: набор геометрических фигур.

Описание: играют двое. Каждый из игроков должен внимательно рассмотреть свою табличку с изображениями геометрических фигур, найти закономерность в их расположении, а затем заполнить пустые клеточки со знаком вопроса, положив в них нужную фигуру. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием. Игру можно повторить, расположив по-другому фигуры и знаки вопроса.

Игра «Заполни пустые клетки».

Цели: закреплять представление о геометрических фигурах; развивать умения сопоставлять и сравнивать две группы фигур, находить отличительные признаки.

Игровой материал и наглядные пособия: геометрические фигуры (круги, квадраты, треугольники) трех цветов.

Описание: играют двое. Каждый игрок должен изучить расположение фигур в таблице, обращая внимание не только на их форму, но и на цвет, найти закономерность в их расположении и заполнить пустые клеточки со знаками вопроса. Выигрывает тот, кто правильно и быстро справится с заданием. Затем игроки могут поменяться табличками. Можно повторить игру, по-иному расположив в таблице фигуры и знаки вопроса.

Игра «Чудесный стаканчик».

Цель: учить определять место заданного предмета в числовом ряду.

Игровой материал и наглядные пособия: 10 стаканчиков из-под йогуртов, небольшая игрушка, помещающаяся в стаканчик.

Описание: на каждый стаканчик наклеить цифру, выбрать водящего, он должен отвернуться. За это время спрятать под один из стаканчиков игрушку. Водящий поворачивается и угадывает, под каким стаканчиком спрятана игрушка. Он спрашивает: «Под первым стаканчиком? Под шестым?» И т. д., пока не угадает. Можно отвечать подсказками: «Нет, больше», «Нет, меньше».

Игра «Праздник в зоопарке».

Цель: учить сопоставлять число и количество предметов.

Игровой материал и наглядные пособия: мягкие игрушки, счетные палочки (пуговицы).

Описание: поставить перед ребенком игрушки животных. Предложить их «покормить». Воспитатель называет число, а ребенок выкладывает перед каждой игрушкой нужное количество палочек (пуговиц).

Игра «Длинномер».

Цель: закреплять понятия «длина», «ширина», «высота».

Игровой материал и наглядные пособия: полоски бумаги.

Описание: педагог загадывает какой-нибудь предмет (например шкаф) и делает узкую бумажную полоску, равную его ширине. Чтобы найти отгадку, ребенку надо будет сравнить ширину разных предметов, находящихся в комнате, с длиной полоски. Потом можно загадать другой предмет, измерив его высоту, и следующий, измерив его длину.

Игра «Пройди в ворота».

Цели: закреплять умение считать, знание состава числа; развивать внимание, сообразительность.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки, «ворота» с изображением чисел.

Описание: детям раздаются карточки с разным числом кругов. Чтобы пройти в «ворота», каждому необходимо найти пару, то есть ребенка, число кругов которого в сумме с кругами на собственной карточке даст число, показываемое на «воротах».

Игра «Разговор чисел».

Цель: закреплять прямой и обратный счет.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с числами.

Описание: дети-«числа» получают карточки и становятся друг за другом по порядку. «Число 4» говорит «числу 5»: «Я меньше тебя на один». Что же «число 5» ответило «числу 4»? А что сказало «число 6»?

Игра «Не зевай!».

Цели: закреплять знание счета от 1 до 10, умение читать и записывать числа.

Игровой материал и наглядные пособия: числовые карточки, фанты.

Описание: детям раздаются карточки с цифрами от 0 до 10. Педагог рассказывает сказку, в которой встречаются разные числа. При упоминании числа, которое соответствует цифре на карточке, ребенок должен ее поднять. Кто не успел быстро выполнить это действие, тот проигрывает (он должен отдать фант). В конце игры проводится «выкуп» фантов (решить задачу, задачу-шутку, отгадать загадку и др.).

Семантические игры

Игры со словами-антонимами

Это слова-наоборот, символом для них может служить перевернутый человечек.

Задачи антонимичных игр: осознание смысла и оттенков значений через противопоставления; привлечение внимания к звуковому составу и структуре противоположных слов.

Ощущение противопоставлений-противоречий пространства

Проговаривание слов-антонимов с одновременным изменением положений тела, рук, головы, предметов (вверху - внизу, справа - слева).

Подключение личностного плана (Я - так, ты – этак; Ты - одно, я – другое; Мое – твое; Наше - ваше).

☐ ☐ Ощущение противопоставлений-противоречий по всем чувствам

Определение антонимичной пары в восприятии зрения, слуха, осязания, обоняния, вкуса, эмоций с опорой на схемы.

☐ ☐ Перевод антонимичной пары из слов-предметов в слова-признаки и слова-действия.

☐ ☐ “Закончи предложение словом-неприятелем”.

У подберезовика ножка темная, а шляпка....

Затем нужно было повторить пару антонимов светлая – темная. Придумать свое предложение с этой парой.

Березовая кора светлая, а еловая... темная.

☐ ☐ “Сравни” Детям предлагается два предмета и параметр, по которому их можно противопоставить. Нужно построить предложение с противительным союзом “а” и самостоятельно подобрать нужную пару антонимов. Например, сравни по высоте куст и дерево – Дерево высокое, а куст низкий.

Игры-противоречия

«Федот, да не тот».

«Я вижу не..., а наоборот».

«Третий (четвертый, пятый) - лишний». Выделенный предмет должен быть противоположен оставшимся.

Игры-мостики

Подбор промежуточных слов для постепенного перехода от одного антипода к другому (жара - тепло - холод).

Игры грамматики

«Верно - неверно».

«Упрямые слова» с символом ослик - несклоняемые существительные.

Игры анти-грамматики

«Незнайка», «Дразнилки», «Недоумение», «Речевая маска», «Веселая грамматика».

Деформация слов по фонетическим, грамматическим, интонационным признакам, привлекающая внимание к структуре слов через антонимию и способствующая прочному запоминанию.

Обучая детей вслушиваться в содержание стихотворения, учим замечать и исправлять неточности, допущенные в стихотворении «Овощи»:

Слушай сказку – не скучай,
Да ошибки примечай!
Любит овощи наш Тихон:
Грушу, яблоко, лучок,
И морковку, и лимон, -
С овощами дружит он!

Игры со словами-синонимами

Это - разные слова об одном и том же, символом для них может служить знак человечки-близнецы. Задача синонимичных игр: поиск общности значений в лексемах, различных по форме.

□□ «Как сказать?» Самостоятельный подбор синонимов к данному слову на основе предварительной работы. Как сказать, если что-то или кто-то движется по кругу? - кружится, вьется, вращается, вертится, крутится...

□□ «Когда так говорят?». Колочий ветер – с помощью синонимического ряда дети объясняют семантику выражения.

Игры на классификацию предметов

Нахождение обобщающего слова для группы близких по смыслу предметов. Детям даются задания типа – «Назови одним словом»; «Продолжи»;

«Выбери только...»; «Объедини в группы»; «Раздели на группы»; «Подбери пару» и т.п.

«Третий (четвертый, пятый) - лишний». После выделения лишнего предмета остаются близкие по значению слова.

Игры с многозначными словами

□□ «Кто назовет больше?». Игра проводится с опорой на картинки и действия (летит - спешит, несется, падает).

□□ «У кого? У чего?» У кого и у чего бывают слезы? – у девочки, у бабушки, у дождя, у росы, у природы, у неба... Каждый вариант рассматривается в контексте, включается в предложение, подбираются синонимы, уточняется семантика.

Игры с образными выражениями

Определение переносного значения слов (руки - это ветви деревьев).

Придумывание сравнений (руки - лапы, вилы, крылья).

Игры на определение понятийных, родовых и видовых связей

Объясняемое слово и разъясняющая фраза должны быть синонимичны по смыслу.

Собеседование взрослого с детьми «В гостях у толкового словаря».

Беседа детей друг с другом «Толкушка слов».

Игры «Объяснялки», «Пойми меня».

Игры с загадками, пословицами, поговорками

Отгадывание загадок, синонимичных слову-отгадке.

Подбор разных высказываний об одном и том же (пословицы).

Истолкование своими словами фраз, пословиц, поговорок (перефраз).

Игры с рифмующимися словами

«Я - поэт, я - писатель». Сочинение стихов по прозе или перевод в прозу стихов.

Сочинение лимериков, метафор.

Игры на звуковые связи слов

«Братья-путаники».

Подмена значений слов, близких по звучанию (дом - дым, вошел - вышел).

Игры на ощущение тавтологий

«Масло масляное». Нахождение слов, дублирующих смысл (купил покупку, спросил вопрос).

Игры со словами и предложениями

хлеб - пышный, душистый, румяный;

хлеб - режем, крошим, надкусываем.

☐ ☐ Загадки с перечислением предметов, свойств или действий (Серый, зубастый, злой - волк).

☐ ☐ Загадки на сравнение (С хвостом, а немышь - репка, редиска, собака, самолет).

☐ ☐ «Сломанное предложение». Восстановление предложений с пропущенным, с искаженным словом, незаконченных.

☐ ☐ «Цепочки слов» или «Носик - хвостик». Придумывание фраз, следующих одна за другой (Кошка лакает молоко. Молоко дает корова. Корова пасется на лугу и т.д.).

☐ ☐ «Конкурс слов-сравнений».

Задание: Кто придумает самое красивое, самое точное слово?

Утренний густой туман похож на... сметану, снег, сугроб, вату...

Блестящая на солнце паутинка похожа на ...

Вместе с детьми выяснить, чем похожи подобранные слова, что у них общего, почему их можно назвать словами – приятелями (цвет, непрозрачность).

Эти олицетворения дети позже могут использовать при составлении рассказов

☐ ☐ «Сравни и объясни». Дети должны самостоятельно предположить, как появилось данное значение слова, уточнить его, подобрать синонимы, включить словосочетание в предложение.

Сыплет черемуха снегом – сыплет муку – сыплет дождь – сыплет частушки. Сыплет – роняет что-то частое, мелкое, сеет. Можно ли сказать «сыплет ливень»? Нельзя, потому что во время ливня капли крупные, сильные, как струи. Поэтому ливень бьет, хлещет.

Хмурое утро – хмурое лицо; сырой картофель – сырой день;

полная корзина – полная женщина; гложет тоска – гложет кость;

погода расстроилась – гитара расстроилась – мама расстроилась;

Игры с ситуативными словами

Это - связанные слова, символом для них может служить клубок ниток со спицами.

Задача ситуативных игр: состыковка отдельных слов, выражающих относительно законченную мысль, в виде словосочетаний и предложений.

Общность ситуации или последовательность событий связывает лексемы по двум взаимообусловленным планам.

1. взаимосвязь одновременно существующих фактов в конструкциях типа птица летит, летит под облаками, птица с добычей, пестрая птица, в голубом небе, летит быстро;

2. взаимосвязь последовательно существующих фактов в цепочках смыслов типа: одежда - ткань - фабрика - хлопок (по всем категориальным формам).

Игры на развитие ассоциаций.

Способствуют развитию мыслительной деятельности, в частности операций сериации, обобщения, сравнения, классификации, установлению причинно-следственных связей.

☐ ☐ «Пара к паре». Догадайтесь, почему слова стоят в паре и найдите такую же пару одинокому слову. Туча – дождь, стручок - ... (грядка, урожай, горошина).

Пара слов: стручок – горошина, потому что дождик падает из тучи, а горошина из стручка.

Осина – лист, сосна -... (хвоя, бор, береза). Пара слов: сосна – хвоя, потому что на осине растут листья, а на сосне – хвоя.

☐ ☐ «Смысловые ряды». Продолжи: Осень - весна, сок - бутылка, варенье -... банка вместилище, тара).

☐ ☐ «Что общего у предметов?» Крокодил, киви, огурец – зеленый цвет.

Носок, пятка, голенище, каблук, молния, подошва – сапог.

Игры с родственными словами.

□□ “Семья слов” Дождь – дожди – дождик – дождичек – дождевик – дождевичок – дождевка – дождиночка – дождливый – дождить – дождевой. Сырость – сырой – отсыреть – сыроватый – сыроежка...

□□ “Чужое слово”. В ряд родственных слов включала одно слово, созвучное остальным, но отличное по семантике (рис, рисунок, рисовать, зарисовка; осень, синий, осенний; дождь, дрожь, дождевка, дождливый).

Логические игры

Поиск истоков словообразования.

Подберезовик - под березой, земляника - к земле никнет, синь - синяя, зашел - вышел - ушел - перешел и т.д.

Наполнение смыслом звукового состава слова в соответствии с его содержанием (по ассоциациям детей).

В слове жук звук [ж] жужжит при взлете, [у] - гудит в полете, [к] - хлопок крыльев, жук сел на ветку и т.п.