

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение №175
«Детский сад общеразвивающего вида с приоритетным осуществлением
деятельности по художественно-эстетическому направлению развития воспитанников»

Принята на заседании
Педагогического совета
от 28.08.2023г.
Протокол №1



Утверждаю
Заведующая МБДОУ №175
О.В. Урусова
Приказ № 366 от 30.08.2023г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
«Весёлые блоки»**

Возраст обучающихся: 3-5 лет
Срок реализации: 2 года

Разработчик:
Карматкова Галина
Анатольевна, воспитатель

г. Кемерово, 2023

Содержание.

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы.

| | |
|---------------------------------|----|
| 1.1 Пояснительная записка | 3 |
| 1.2 Цель, задачи | 5 |
| 1.3 Содержание программы | 6 |
| 1.4 Планируемые результаты..... | 15 |

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий.

| | |
|---------------------------------------|----|
| 2.1 Календарный учебный график..... | 17 |
| 2.2 Условия реализации программы..... | 17 |
| 2.3 Формы аттестации..... | 18 |
| 2.4 Оценочные материалы..... | 18 |
| 2.5 Методические материалы..... | 19 |
| 2.6 Список литературы..... | 20 |
| Приложение № 1..... | 22 |
| Приложение № 2..... | 35 |

1. Комплекс основных характеристик программы.

1.1 Пояснительная записка.

Дополнительная общеразвивающая общеобразовательная программа «Весёлые блоки» имеет социально-гуманитарную направленность, разработана на основе авторских работ Дьенеша З.П., Лелявина Н.О., Финкельштейн Б.Б. «Давайте вместе поиграем». Программа разработана согласно нормативным документам, регламентирующим образовательную деятельность в системе дополнительного образования:

1. Закон Российской Федерации «Об образовании в РФ» (Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ);
2. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
4. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
5. Постановление Государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
6. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (протокол заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 г. № 3);
7. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025года, (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. №996-р);
8. Устав МБДОУ № 175 «Детский сад общеразвивающего вида».

Актуальность программы.

Эффективное развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста – одна из актуальных проблем современности. Дошкольники с развитым интеллектом быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе.

Программа стартового уровня.

Для освоения программы предполагается использование и реализация общедоступных и универсальных форм организации учебного материала.

Адресат программы. Объем

Программа адресована детям 3-5 лет. Объем программы – 72 часа.

Отличительные особенности программы в том, что она предусматривает одновременное воздействие информации на сенсорную, двигательную, интеллектуальную и эмоциональную сферы детей.

Срок реализации программы – 2 года.

Форма и режим занятий

1. Фронтальные занятия – беседа, дидактические игры.
2. Подгрупповые занятия – беседа, практические упражнения.
3. Индивидуальные занятия – беседа, дидактическая игра, практические упражнения.

Занятия проводятся 1 раз в неделю (1 час в неделю).

1.2. Цель и задачи программы.

Цель:

-
создание условия для обогащения и накопления сенсорного опыта детей, их познавательного развития в ходе различных видов детской деятельности – игровой, продуктивной, конструктивной, экспериментальной.

Задачи:

Обучающие:

1. Научить определять форму, цвет, размер, толщину объектов.
2. Научить выявлять свойства в объектах, называть их, адекватно обозначать их отсутствие, обобщать объекты по их свойствам (по одному, двум, трем), объяснять сходства и различия объектов, обосновывать свои рассуждения.
3. Формировать представления о математических понятиях (алгоритм, кодирование и декодирование информации, кодирование со знаком отрицания).

Развивающие:

1. Развивать логическое мышление, представление о множестве, операции над множествами (сравнение, разбиение, классификация, абстрагирование).
2. Развивать пространственные представления.
3. Развивать знания, умения, навыки, необходимые для самостоятельного решения учебных и практических задач.
4. Развивать познавательные процессы, мыслительные операции.
5. Развивать творческие способности, воображение, фантазию, способности к моделированию и конструированию.
6. Развивать психические функции, связанные с речевой деятельностью.

Воспитательные:

1. Воспитывать самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели, преодолении трудностей.
2. Воспитывать доброжелательные отношения, смелость, веру в собственные силы.
3. Воспитывать волевые качества: целеустремлённость, выдержку.

1.3. Содержание программы.

Учебно-тематический план (возраст 3-4 года).

| № | Наименование темы | Количество занятий | | | Форма контроля |
|-------|--------------------------------|--------------------|-----------|-----------|-------------------|
| | | всего | теория | практика | |
| 1-2 | «Чудесный мешочек» | 2 | 1 | 1 | Беседа, практика |
| 3-4 | «Сухой бассейн» | 2 | 1 | 1 | Беседа, практика |
| 5-6 | «Найди меня» | 2 | 1 | 1 | Беседа, практика |
| 7-8 | «Найди не такую фигуру» | 2 | 1 | 1 | Беседа, практика |
| 9-12 | Серия игр «Выложи картинку» | 4 | 2 | 2 | Беседа, практика |
| 13-14 | «Магазин» | 2 | 1 | 1 | Беседа, практика |
| 15-16 | «Что изменилось?» | 2 | 1 | 1 | Беседа, практика |
| 17-20 | «Какая фигурка лишняя?» | 4 | 2 | 2 | Беседа, практика |
| 21-22 | “Угощение” | 2 | 1 | 1 | Беседа, практика |
| 23-26 | «Найди пару» | 4 | 2 | 2 | Беседа, практика |
| 27-28 | “Паровозик” | 2 | 1 | 1 | Беседа, практика |
| 29-32 | «Внутри-снаружи» | 4 | 2 | 2 | Беседа, практика |
| 33-34 | «Подбери по цвету» | 2 | 1 | 1 | Беседа, практика |
| 35-36 | «Составь картинку» | 2 | 1 | 1 | Беседа, практика |
| | Итого: | 36 | 18 | 18 | |

1-2. «Чудесный мешочек».

Теория: знакомство с блоками Дьенеша (объемными), развитие сенсорного опыта путем тактильных ощущений.

Практика: воспитатель приносит «Чудесный мешочек» с блоками, рассматривает, сравнивает их по форме, цвету, размеру, толщине

3-4. «Сухой бассейн».

Теория: развитие тактильных ощущений.

Практика: в небольшую емкость – кастрюлю, тазик, отрезанную нижнюю часть большого бутыля из-под питьевой воды, - насыпать промытый и просушенный горох (или фасоль, рис, гречку), в который «закопать» фигуры.

Игры с использованием «сухого бассейна» очень нравятся малышам, они доставляют большое удовольствие, способствуют развитию координации движений, производится нежный массаж рук, пальчики становятся более чувствительными.

5-6. Игра «Найди меня» (классификация по двум признакам).

Теория: найти фигуры, которые соответствуют двум признакам.

Практика: найди квадраты красного (желтого, синего) цвета; найди все фигуры по цвету и размеру, найди тонкие (толстые) круги.

7-8. «Найди НЕ такую же фигуру».

Теория: найти фигуры по просьбе воспитателя.

Практика: положить перед ребенком любую фигуру и попросить его найти все фигуры, которые не такие, как эта, по цвету, размеру, форме, толщине.

9-12. Серия игр «Выложи картинку».

Теория: выложить картинку по заданию.

Практика: готовый альбом «блоки Дьенеша для самых маленьких», маленькие логики (альбом с заданиями к блокам Дьенеша, 3-4 года), так и самостоятельно подготовленные карточки, при выкладывании которых используются все фигуры комплекта. Накладывая цветные блоки на изображения, дети испытывают радость созидателя, наблюдая, как под их руками плоскостные изображения превращаются в объемные предметы.

13-14. Игра «Магазин».

Теория: выполнить все задания, подбирая фигуры по форме, цвету, толщине.

Практика: все фигуры раскладываются на «витрине». Это магазин, где продается самое вкусное «печенье». Дети по очереди выступают в роли продавца (покупатель – взрослый) в начале года, и покупателя (продавцом может быть и взрослый, и другой ребенок) в конце учебного года. Взрослый

говорит: «Здравствуйте! Я хотела бы купить большое красное круглое печенье. Продай мне его, пожалуйста» Ребенок-продавец должен найти и «продать» именно то печенье, которое просит «покупатель».

15-16. Игра «Что изменилось».

Теория: найти фигуры по просьбе воспитателя.

Практика: перед детьми выкладывают несколько фигур (начиная от 3-4 до 5-6), предлагают внимательно рассмотреть и запомнить их. Потом считалочкой «Раз, два, три, четыре, пять, будем глазки закрывать!» просят закрыть глаза и убирают одну из фигур. Произносят считалочку: «Раз, два, три, четыре, пять, можно глазки открывать!» и просят сказать, какой фигуры не стало. Когда дети уже хорошо справляются с заданием, усложнить его: фигурки не убираются, а меняются местами.

17-20. Игра «Какая фигурка лишняя».

Теория: определить и найти соответствующие фигуры.

Практика: выложить три фигурки – две со схожими свойствами, а одна – отличающаяся. Например: два круга и один треугольник; две красные фигуры и одна – желтая; две тонкие и одна – толстая; две большие и одна – маленькая. Предлагают назвать, какая фигура лишняя, и почему.

21-22. Игра “Угощение”.

Теория: подобрать фигуры в соответствии с цветом.

Практика: ребенок угощает свои игрушки “печеньями” (фигурами). Кукла любит круглое печенье, а мишка квадратное, или мышка хочет маленькое печенье, а жираф – большое. Подобным образом “печенье” делится также на толстое-тонкое. В отношении цвета: кукла любит синие “сливы”, мишка – красную “малину”, а мышка желтый “сыр”.

23-26. Игра “Найди пару”.

Теория: найти пару в соответствии с формой, цветом, толщиной.

Практика: выложить перед ребенком вертикальный ряд из фигур.

Предложить ребенку каждой фигуре подобрать пару по определенному признаку, например: большой синий квадрат встает в пару с маленьким

синим треугольником (фигуры объединены цветом); большой желтый квадрат встает в пару с большим красным квадратом (фигуры объединены размером); аналогично – для формы и толщины фигур.

27-28. Игра “Паровозик”.

Теория: вспомнить виды транспорта, подобрать фигуры по заданию.

Практика: предложить ребенку построить “паровозик”, но “вагончики” нужно составить в определенном порядке, например: чередуем “вагончики” по цвету, например : красный – желтый, красный – желтый, (варианты: чередуем по форме: круглый – квадратный, по размеру: большой – маленький, по толщине: толстый – тонкий); “вагончики” должны быть одинаковые по цвету, но разные по форме; “вагончики” должны быть одинаковые по размеру, но разные по цвету; “вагончики” должны быть одинаковые по форме, но разные по размеру и т.д.

29-32. Игра “Внутри-снаружи”.

Теория: вспомнить название геометрических фигур.

Практика: нарисовать большой круг. Предложить ребенку сложить внутрь круга фигуры одного цвета (все красные), а снаружи расположить фигуры другого цвета (все желтые). Можно объединять фигуры и другими признаками (все большие – все маленькие, все круглые – все треугольные, и т.д.)

33-34. Игра «Подбери по цвету».

Теория: вспомнить основные цвета фигур, сложить фигуры по заданию.

Практика: детям предлагается 3 обруча – желтого, красного, синего цвета. Предлагается все красные сложить в красный, синие – синий, желтые – в желтый обруч.

35-36. Игра “Составь картинку”.

Теория: поговорить с детьми о фигурах и предложить сложить из них фигуры по желанию.

Практика: предложить ребенку по образцу составить из фигур какое-нибудь изображение: елочку, мишку, машину.

Учебно-тематический план (возраст 4-5 лет).

| № | Наименование темы | Количество занятий | | | Форма контроля |
|--------|---|--------------------|--------|----------|-------------------|
| | | всего | теория | практика | |
| 1. | «Волшебный мешочек» | 1 | 0,5 | 0,5 | Беседа, практика |
| 2. | «Кто быстрее соберет блоки» | 1 | 0,5 | 0,5 | Беседа, практика |
| 3. | «На свое место» | 1 | 0,5 | 0,5 | Беседа, практика |
| 4. | «Цепочка» | 1 | 0,5 | 0,5 | Беседа, практика |
| 5-8 | «Цепочка» (усложнение) | 4 | 2 | 2 | Беседа, практика |
| 9-10. | «Какую фигуру я загадала?» | 2 | 1 | 1 | Беседа, практика |
| 11-12. | «Что изменилось?» | 2 | 1 | 1 | Беседа, практика |
| 13. | «Подбери» | 1 | 0,5 | 0,5 | Беседа, практика |
| 14. | «Собери бусы» | 1 | 0,5 | 0,5 | Беседа, практика |
| 15-16 | «Второй ряд» | 2 | 1 | 1 | Беседа, практика |
| 17. | Игра “Где больше?” | 1 | 0,5 | 0,5 | Беседа, практика |
| 18-19. | “Заполни таблицу” | 2 | 1 | 1 | Беседа, практика |
| 20-23. | “Построй многоэтажный дом | 4 | 2 | 2 | Беседа, практика |
| 24. | “Построй дорожку” | 1 | 0,5 | 0,5 | Беседа, практика |
| 25. | Игра “Найди собачку” | 1 | 0,5 | 0,5 | Беседа, практика |
| 26-29. | Игра “Не-свойство” | 4 | 2 | 2 | Беседа, практика |
| 30-31. | Игра “Сортировка” | 2 | 1 | 1 | Беседа, практика |
| 32. | “Раздели блоки” | 1 | 0,5 | 0,5 | Беседа, практика |
| 33-36. | Серия игр « <u>Лепим нелепицы</u> » (Альбом с <u>заданиями к блокам Дьенеша, 4-5 лет</u>) | 4 | 2 | 2 | Беседа, практика |

| | | | | | |
|--|---------------|-----------|-----------|-----------|--|
| | Итого: | 36 | 18 | 18 | |
|--|---------------|-----------|-----------|-----------|--|

1. «Волшебный мешочек» (определяем форму и величину).

1 вариант. Все фигурки складываются в мешок. Попросить ребенка на ощупь достать все круглые блоки (все большие или все толстые).

2 вариант. Все фигурки складываются в мешок. Ребенок достает фигурку из мешка и характеризует ее по одному или нескольким признакам. Либо называет форму, размер или толщину, не вынимая из мешка.

2. «Кто быстрее соберет блоки» Детям предлагается игровое упражнение: «Кто быстрее всех соберет все красные большие блоки?» и т. д.

3. «На свое место» Все толстые блоки положите на свое место - в большой обруч. и т. д.

4. «Цепочка».

Вариант 1. Выложить перед малышом ряд фигур, чередуя их по цвету: красный, желтый, красный. (можно чередовать по форме, размеру и толщине). Предложить ему продолжить ряд.

Вариант 2. Выкладываем фигуры друг за другом так, чтобы каждая последующая отличалась от предыдущей всего одним признаком: цветом, формой, размером, толщиной.

5-8. «Цепочка» (усложнение)

Вариант 3. Выкладываем цепочку из блоков Дьенеша, чтобы рядом не было фигур одинаковых по форме и цвету (по цвету и размеру; по размеру и форме, по толщине и цвету и т. д.)

Вариант 4. Выкладываем цепочку, чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, но разные по форме и т. д.

Вариант 5. Выкладываем цепочку, чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (одинакового размера, но разного цвета).

9-10. «Какую фигуру я загадала?»

Выкладываем перед ребенком 8 логических блоков Дьенеша, и пока он не видит, под одним из них прячем «клад» (монетку, камешек, вырезанную

картинку и т. п.). Ребенок должен задавать вам наводящие вопросы, а вы можете отвечать только "да" или "нет": «Клад под синим блоком?» - «Нет», «Под красным?» - «Нет». Ребенок делает вывод, что клад под желтым блоком, и расспрашивает дальше про размер, форму и толщину. Затем "клад" прячет ребенок, а взрослый задает наводящие вопросы

11-12. «Что изменилось?»

Перед ребенком выкладывается несколько фигур, которые нужно запомнить, а потом одна из фигур исчезает или заменяется на новую, или две фигуры меняются местами. Ребенок должен заметить изменения.

13. «Подбери».

Предлагаем таблицу из девяти клеток с выставленными в ней фигурами. Ребенку нужно подобрать недостающие блоки.

14. «Собери бусы».

Ребенку предлагается выложить блоки Дьенеша по начерченной схеме-картинке, например, нарисован красный большой круг, за ним синий маленький треугольник и т. д.

15-16. «Второй ряд».

Вариант 1. Выложить в ряд 5-6 любых фигур. Построить под ним второй ряд, но так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы (цвета, размера).

Вариант 2. Выложить в ряд 5-6 любых фигур. Построить под ним второй ряд, но так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура такой же формы, но другого цвета (размера).

Вариант 3. Выложить в ряд 5-6 любых фигур. Построить под ним второй ряд, но так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другая по цвету и размеру.

Вариант 4. Выложить в ряд 5-6 любых фигур. Построить под ним второй ряд, но так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура не такая по форме, размеру и цвету.

17. Игра «Где больше?» Перед ребенком выкладывается два ряда фигур –

в одном 4 блока, в другом – 5. Ребенок определяет в каком ряду блоков больше, и как сделать равное количество блоков в каждом ряду (убрать лишний или добавить еще один).

18-19. Игра “Заполни таблицу” Начертить таблицу из 9 клеток – 3 на 3.

В каждой строке заполнить только 2 клетки блоками, объединенные определенным признаком (формой, цветом, размером). Предложить ребенку заполнить пустые клетки

20-23. Игра “Построй многоэтажный дом” Перед ребенком выкладывается ряд из 4 фигур – это “жители первого этажа”. “Второй этаж” строится таким образом, чтобы каждый “житель” первого этажа отличался от своего “верхнего соседа” по цвету. Следующий “этаж” – фигуры отличаются от нижних по форме, еще один “этаж” – по размеру, и т.д.

24.Игра “Построй дорожку” Нарисовать схему – правило построения дорожки. Ребенок строит дорожку по правилу: чередует блоки с учетом цвета или формы: сначала красный, потом квадратный, затем желтый, и треугольный.

25. Игра “Не-свойство” Выбрать один блок, например, красный большой круг. Предложить ребенку описать свойства этой фигуры, используя приставку “не”, например: - Это блок какой? - Не-желтый, не-маленький, не-треугольный. Предложить ребенку найти все такие же блоки – “не-желтые, не-маленькие, не-треугольные”.

26-29. Игра “Угадайка” Спрятать один блок. Предложить ребенку угадать, какую фигуру вы спрятали, задавая вопросы, на которые можно ответить только “да” или “нет”, например: “Эта фигура синего цвета?”, “Это – треугольник?”

30-31. Игра “Найди собачку” Выложить перед ребенком 8 блоков, под одним спрятать изображение собачки. По аналогии с предыдущей игрой, предложить ребенку найти собачку, задавая вопросы, на которые можно ответить только “да” или “нет”, например: - Собачка под синим блоком? - Нет. - Под желтым? - Нет. - Под красным? - Да. - Под большим? - Да. -

Под круглым? - Да.

32. Игра “Сортировка” Нарисовать 2 пересекающихся круга. Предложить ребенку поместить в левый круг блоки желтого цвета, в правый – блоки квадратной формы, а в зоне пересечения кругов – блоки желтого цвета квадратной формы. Вариант – в левом круге – блоки круглой формы, в правом – квадратной формы, а в центре – не-круглые и не-квадратные блоки, и т.д.

33. Игра “Раздели блоки” Игра является вариацией предыдущей игры, но здесь понадобится уже 3 круга. Предложить ребенку разделить все блоки следующим образом: лисе – все маленькие блоки, медведю – все толстые, а волку все- круглые. Необходимо догадаться, что маленькие круглые блоки относятся к блокам и лисы и волка, – их нужно расположить на пересечении двух соответствующих кругов. По аналогии, круглые толстые блоки располагаются на пересечении кругов волка и медведя, а все маленькие круглые толстые блоки – на пересечении всех трех кругов.

33-36. Серия игр из альбома «Лепим нелепицы» (Альбом с заданиями к блокам Дьенеша, 4-5 лет)

1.4. Планируемые результаты.

В результате освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Весёлые блоки» ребёнок:

К концу первого года обучения:

Знает:

- как выполнять задания по ориентировке на 2 свойства одновременно: цвет и величину (большой и маленький красные круги), форму и цвет (красные круг и квадрат).

Умеет:

- выполнять дидактические задания на подбор, соотнесение и группировку блоков, сравнение (по форме, цвету, величине и др. признакам); обобщение (по выделенным признакам).

Владеет:

- навыками установления тождества и различия предметов по их свойствам: величине, форме, цвету.

К концу второго года обучения:

Знает:

- форму, цвет, размер, толщину объектов;
- свойства в объектах, их названия, обозначает их отсутствие, обобщает объекты по их свойствам (по одному, двум, трем), объясняет сходства и различия объектов, обосновывает свои рассуждения.
- математические понятия (алгоритм, кодирование и декодирование информации, кодирование со знаком отрицания).

Умеет:

- фиксировать полученные впечатления в речи;
- сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать, абстрагировать, кодировать и декодировать информацию.

Владеет:

- навыками обследования предметов и объектов;
- элементарными навыками алгоритмической культуры мышления.

Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий».

2.1. Календарный учебный график на 2022-2023 уч. год

ДООП – «Весёлые блоки»

Стартовый уровень (72 часа)

| | | | |
|----------------------------|---|---------|-------|
| Режим работы | 1 раз в неделю во второй половине дня | | |
| Выходные | Суббота, воскресенье, праздничные дни, установленные законодательством Российской Федерации | | |
| Каникулы | 02.01.2023-10.01.2023 01.01.2024-10.01.2024 | | |
| Педагогическая диагностика | 25.09.2023-29.09.2023 20.05.2024-31.05.2024 | | |
| Количество занятий | в неделю | в месяц | в год |
| | 1 | 4 | 36 |

2.2 Условия реализации программы.

Для реализации Программы необходимо, прежде всего, создание социальной ситуации развития детей в детском саду. Социальная ситуация развития – социальные условия, в которых происходит психологическое и поведенческое развитие человека по следующим показателям:

1. организация жизни детей в группе;
2. стиль взаимоотношения воспитателя с детьми;
3. воспитание у детей социальных качеств и навыков сотрудничества;
4. вовлечение родителей в образовательный процесс.

Материально-технической обеспечение:

Программа предусматривает проведение 1 занятия в неделю длительностью 15-20 мин.

Оборудование:

1. логические блоки Дьенеша (на каждого ребенка);
2. карточки с изображением символов, схемы;
3. альбомы к занятиям по блокам Дьенеша.

Организационно-педагогические условия реализации программы:

Итоговыми мероприятиями по реализации программы:

1. фотовыставка «Цветные логические картинки»;
2. отчетное мероприятие для родителей «Кукла в гостях у малышей»;
3. «Квест – игра» совместно с родителями.

2.3. Формы аттестации.

Аттестация проходит в форме мониторинга.

Выполнение практических заданий и упражнений.

2.4. Оценочные материалы:

Диагностика уровня сенсорных способностей, способности действия наглядного моделирования 2 раза в год: сентябрь и май.

Формы контроля: наблюдения, вопросы, беседы, проводимые в процессе игры.

Критерии отслеживания усвоения программы:

3 балла – выполняют задания, отвечают правильно и уверенно

2 балла – отвечают с ошибками, справляются с заданиями с не большой помощью взрослого

1 балл – затрудняются

Высокий уровень – 17-21 баллов

Средний уровень – 8-16 баллов

Низкий уровень – 1-7 баллов

| № | Фамилия, имя ребёнка | Знание геометрических фигур, умение показать по слову. | Знание 4-х свойств (цвет, форма, величина, толщина). | Нахождение по карте-схеме | Нахождение по слову, удерживая в памяти | Отсутствие свойства с использованием карт «НЕ» | Умение оперировать 2-мя свойствами | Умение оперировать 3-мя свойствами | Итого баллов |
|-----|----------------------|--|--|---------------------------|---|--|------------------------------------|------------------------------------|--------------|
| 1. | | | | | | | | | |
| 2. | | | | | | | | | |
| 3. | | | | | | | | | |
| 4. | | | | | | | | | |
| 5. | | | | | | | | | |
| 6. | | | | | | | | | |
| 7. | | | | | | | | | |
| 8. | | | | | | | | | |
| 9. | | | | | | | | | |
| 10. | | | | | | | | | |
| 11. | | | | | | | | | |
| 12. | | | | | | | | | |
| 13. | | | | | | | | | |

2.5. Методы обучения:

1. Словесные методы обучения:

- а) объяснение;
- б) чтение стихотворений, рассказов;
- в) загадывание загадок,
- г) ситуативный разговор.

2. Наглядные методы обучения:

- а) показ схем;
- б) использование дополнительных пособий (иллюстрации, карточки);
- в) показ способов действия.

3. Практические методы обучения:

- а) блоки Дьениша;
- б) совместная деятельность взрослого и детей;
- в) самостоятельная детская деятельность.

Формы организации учебного занятия:

- а) занятие-игра;
- б) мини-занятие;
- в) открытое занятие.

Оснащение занятий:

- а) один набор на два ребёнка;
- б) обручи трёх цветов (красный, синий, жёлтый) по одному;
- в) шнуры трёх цветов (красный, синий, жёлтый) по одному набору на два ребёнка;
- г) альбом заданий с образцами.

Воспитательная работа:

Приучать детей внимательно слушать воспитателя, выполнять задания по инструкции, не мешать окружающим, соблюдать порядок во время игр и при выполнении заданий, развивать умение взаимодействовать с педагогом и друг с другом.

2.6 Список литературы.

- 1.Альтхауз Д., Дум Э. Цвет - форма - количество: Опыт работы по развитию познавательных способностей детей дошкольного возраста / Рус. Пер. под ред. В.В.Юртайкина. - М.: Просвещение, 1984.- 64 с.
- 2.Афанасьева И.П. Маленькими шагами в большой мир знаний. Первая младшая группа: Учебно-методическое пособие для воспитателей ДООУ. - СПб.: «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2005. - 128 с.
- 3.Бондаренко Т.М. Комплексные занятия во второй младшей группе детского сада: Практическое пособие для воспитателей и методистов ДООУ. - Воронеж: Издательство «Учитель», 2003.- 270 с.
- 4.Венгер Л.А. и др. Воспитание сенсорной культуры ребёнка от рождения до 6 лет: Кн. для воспитателя дет. Сада/Л.А.Венгер, Э.Г.Пилюгина, Н.Б.Венгер; Под ред. Л.А.Венгера.- М.: Просвещение, 1988.- 144 с.
- 5.Галанова, Т. В. Развивающие игры с малышами 3 лет / Т. В. Галанова. - Ярославль: Академия развития, 2007.
- 6.Кук Дж. Раннее сенсорное развитие малышей. (Перевод с англ.)- М., 1997.

- 7.Максаков А.И., Тумакова Г.А. Учите, играя: Игры и упражнения со звучащим словом. Пособие для воспитателя дет. сада. - 2-е изд., исправленное и дополненное - М.: Просвещение, 1983. - 144 с.
- 8.Е.А.Носова, Р.Л.Непомнящая Логика и математика для дошкольников. Санкт-Петербург «Детство-Пресс», 2005 – 95 с.
- 9.Пилюгина Э.Г. Занятия по сенсорному воспитанию с детьми раннего возраста: Пособие для воспитателя дет. сада.- М.: Просвещение, 1983.
- 10.Е. А. Янушко «Сенсорное развитие детей раннего возраста» / М.: Мозаика – Синтез, 2010.
11. Источники интернета -<https://mosmama.ru/2456-bloki-denesha.html> -
<https://infourok.ru/kartoteka-igr-s-blokami-denesha-1258765.html> -
<https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2016/03/28/metodicheskie-rekomendatsiiispolzovanie-blokov-denesha-dlya-razvitiya> -
<https://melkie.net/zanyatiya-sdetmi/igrovytehnologii/igryi-s-blokami-denesha-dlyastarshey-gruppyi.html>.

КАРТОТЕКА ДИДИКТИЧЕСКИХ ИГР ДЛЯ СРЕДНЕЙ ГРУППЫ ПО
БЛОКАМ ДЬЕНЕША.

СЕНТЯБРЬ.

Знакомство с логическими блоками Дьенеша. Для начала надо познакомить ребенка с блоками. Нужно выложить перед ребенком набор и дать ему возможность изучить фигуры, потрогать, перебрать, подержать и поиграть с ними. Чуть позже можно предложить следующие задания: - найти все фигуры такого же цвета, как на образце (покажите, например, желтую фигуру). Затем можно попросить ребенка показать все блоки треугольной формы (или все большие фигуры и т.д.). Попросите ребенка дать мишке все синие фигуры, а зайчику – желтые, а мышке – красные, затем подобным образом группируем фигуры по размеру, форме, толщине. Попросите ребенка определить любую фигуру по цвету, форме, размеру, толщине.

Дидактическая игра «Найди».

Цель: знакомиться с логическими блоками. Называет геометрические фигуры, основные цвета, понятия «большой – маленький», «толстый – тонкий». Умеет сравнивать геометрические фигуры между собой, выявляет общий признак и находит фигуру по заданному признаку.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры: педагог дает детям задания – найди все фигуры (блоки), как эта по цвету (по размеру, форме). Найди не такую фигуру, как эта по цвету (по форме, размеру). Найди все такие фигуры, как эта по цвету и форме (по форме и размеру, по размеру и цвету). Найди не такие фигуры как эта по цвету и размеру (по цвету и форме, по форме и размеру; по цвету, форме и размеру). Найди такие же, как эта по цвету, но другой формы или такие же по форме, но другого размера, или такие же по размеру, но другого цвета. Найди такую же, как предъявляемая фигура, по цвету и форме, но другие по размеру (такие же по размеру и цвету, но другие по форме; такие же по форме и размеру, но другого цвета).

Дидактическая игра «Чудесный мешочек».

Цель: находит геометрические фигуры, узнает форму.

Материал: мешочек, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры: все фигуры складываются в мешок. Попросить ребенка на ощупь достать все круглые блоки (все большие или все толстые). Затем все квадратные, прямоугольные, треугольные.

Дидактическая игра «Что изменилось».

Цель: замечает изменения в расположении предметов, отражает в речи эти изменения.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры: перед ребенком на стол выкладывается несколько фигур, которые нужно запомнить, а потом одна из фигур исчезает или заменяется на новую, или две меняются местами. Ребенок должен заметить изменения.

ОКТЯБРЬ.

Дидактическая игра «Найди не такую».

Цель: выделяет существенные признаки, называет их.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры: положите перед ребенком любую фигуру и попросите его найти все фигуры, которые не такие, как эта, по цвету (размеру, форме, толщине).

Дидактическая игра «Рассели жильцов».

Цель: классифицирует и обобщает геометрические фигуры по признакам.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, «домик для блоков».

Ход игры: в группе детского сада жили – были блоки. И домом для них была одна общая коробка, в которой блокам было темно и тесно. И дети вместе с воспитателем решили поселить их в большом и просторном доме. Для каждой фигуры определен этаж, номер квартиры. Дети, расселяя блоки, называют номер квартиры, этаж.

Дидактическая игра «Продолжи ряд».

Цель: находит закономерности в ряду и продолжает этот ряд. Анализирует и сравнивает их в соответствии с заданием.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры: выкладываем на столе цепочку из блоков Дьенеша, чтобы рядом не было фигур одинаковых по форме и цвету (по цвету и размеру; по размеру и форме, по толщине и цвету и т.д.). Предлагаем ребенку продолжить ряд из фигур.

Дидактическая игра «Собери бусы».

Цель: находит закономерности в ряду и продолжает этот ряд. Анализирует и сравнивает их в соответствии с заданием.

Материал: мешочек, набор логических блоков Дьенеша, цветная нить для бус.

Ход игры: выложите перед ребенком ряд фигур, чередуя их по цвету: красный, желтый, синий (можно чередовать по форме, размеру и толщине). Предложите сделать бусы, как эти. Продолжить ряд по образцу.

Дидактическая игра «Цепочка».

Цель: анализирует, выделяет свойства фигур, находит фигуру по заданному признаку.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры: от произвольно выбранной фигуры постарайтесь построить как можно более длинную цепочку. Варианты построения цепочки: чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины); чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету фигур (по цвету и размеру, по размеру и толщине и т.п.); чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, но разные по форме и т.д.; чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (одинакового размера, но разного цвета).

Дидактическая игра «Алгоритм» (для индивидуальной работы с детьми)

Цель: называет геометрические фигуры, размещает блоки в определенной последовательности. Читает карточки – символы.

Материал: набор логических блоков Дьенеша; карточки – схемы; карточки с кодами геометрических фигур.

Ход игры: ребенку выдаются карточки – схемы. Рядом выкладываются карточки с кодами геометрических фигур. Ребенок «читает» кодовую карточку и берет нужный блок, затем кладет его на карте – схеме, в соответствии с указанным направлением стрелки.

НОЯБРЬ

Дидактическая игра «Найди пару».

Цель: называет геометрические фигуры, цвет, величину, толщину.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры: предложить детям каждой фигуре найти пару, например, по размеру: большой желтый круг встает в пару с маленьким желтым кругом, большой красный квадрат станет в пару с маленьким красным квадратом...

Дидактическая игра «Второй ряд».

Цель: выкладывает по образцу, объясняет последовательность действий.

Находит закономерности в ряду, делает выводы.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры: выложить в ряд 5 – 6 любых фигур. Построить под ними второй ряд, но так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы (цвета, размера); такой же формы, но другого цвета (размера); другая по цвету и размеру; не такая по форме, размеру, цвету.

Дидактическая игра «Поможем Золушке».

Цель: классифицирует и обобщает геометрические фигуры по признакам.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры: ребята, давайте вспомним знакомую нам сказку про Золушку.

Жила – была Золушка. Однажды ее мачеха получила приглашение на бал во дворец. Золушке так хотелось тоже побывать на балу. Но ее не взяли. Мачеха и ее дочери уехали, а Золушке поручили рассортировать овощи и положить на свои полочки. Красную фасоль разложить по полочкам на первом этаже. Тыквы (желтые блоки) разместить на втором этаже. Баклажаны (синие блоки) положить на полках третьего этажа. Усложнение игры: разложить овощи с указанием их размера.

ДЕКАБРЬ

Дидактическая игра «Украсим елку бусами»

Цель: выявляет и абстрагирует свойства предмета. «Читает схему».

Материал: изображение елки, 15 карточек с символами, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры: надо украсить елку бусами. На елке должно быть 5 рядов бус. В каждом ряду три бусинки. Цифра на карточке указывает порядковый номер нитки бус (счет начинаем с верхушки елки). Повесим первый ряд бус (карточки с цифрой 1). Закрашенный кружок показывает нам место бусинки на ниточке. Первая бусинка маленький желтый круг, вторая большой желтый квадрат, третья маленький желтый треугольник. Аналогично развешиваем остальные бусы.

Дидактическая игра «Клад».

Цель: классифицирует по признаку (цвет – цвет), выполняет игровое действие в соответствии с выделенным признаком.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры: выкладываем перед ребенком 8 логических блоков Дьенеша, и пока он не видит, по одним из них прячем «клад» (монетку, камешек, вырезанную картинку и т.п.). Ребенок должен задавать вам наводящие вопросы, а вы можете отвечать только «да» или «нет». «Клад под синим блоком?» - «Нет». «Клад под красным блоком» - «Нет». Ребенок делает вывод, что клад под желтым блоком, и спрашивает дальше про размер, форму и толщину. Затем «клад» прячет ребенок, а воспитатель задает наводящие вопросы. Затем в эту игру дети могут играть сами, соревнуясь в нахождении клада.

Дидактическая игра «Один обруч».

Цель: умеет разбивать множество по одному свойству на два подмножества, производить логическую операцию «не».

Материал: обруч, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры: перед началом игры выясняют, какая часть игрового листа находится внутри обруча и вне его, устанавливают правила: например, располагать фигуры так, чтобы все красные фигуры (и только они) оказались вне обруча. После расположения всех фигур предлагается два вопроса: какие фигуры лежат внутри обруча? Какие фигуры оказались вне обруча? (Предполагается ответ: «вне обруча лежат все не красные фигуры»). При повторении игры дети могут сами выбирать, какие блоки положить внутри обруча, а какие вне.

ЯНВАРЬ

Дидактическая игра «Угощение для медвежат».

Цель: обобщает свойства предметов, называет их. Использует карточки – символы. Подбирает предмет в соответствии с карточкой, обосновывает в речи свой выбор.

Материал: 9 изображений медвежат, карточки со знаками – символами, набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры: в гости к детям пришли медвежата. Чем же будем гостей угощать. Наши медвежата сладкоежки и очень любят печенье, причем разного цвета, разной формы. Какой материал нам удобно «превратить» в печенье. Конечно, блоки и логические фигуры. Давайте угостим медвежат. Угощают девочки. Печенье в левой руке и правой лапах должны отличаться только формой. Если в левой лапе у медвежонка круглое «печенье», а правой может быть или квадратное, или прямоугольное, или треугольное (не круглое), а сейчас угощают мальчики. Печенье в лапах медвежат отличается только цветом. В дальнейшем условие игры: отличие печенья по двум признакам: цвету и форме. Цвету и размеру, форме и размеру и т.д.

Дидактическая игра «Улитка».

Цель: классифицирует блоки по двум признакам (цвет и форма). Отражает в речи цвет, форму предмета.

Материал: игровое поле с изображением спирали; набор объемных блоков Дьенеша.

Ход игры: воспитатель предлагает детям построить домик для улитки из волшебных фигур. Домик получается нарядным и красивым. Выкладывание блоков начинается с середины спирали. Произвольно берется любой блок, в котором будет присутствовать один признак предыдущего блока и так далее.

Дидактическая игра «Домино».

Цель: сравнивает свойства предмета, действует на основе выделенных свойств.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры: в эту игру можно играть нескольким участникам одновременно (но не более 4х). Блоки делим поровну между игроками. Каждый делает ход по очереди. Если фигуры нет, нужно пропустить ход. Побеждает тот, кто первым выложит все фигуры. Как ходить? Фигурами другого размера (цвета, формы). Фигурами того же цвета, но другого размера или такого же размера, но другой формы. Фигурами другого размера и формы (цвета размера). Такими же фигурами по цвету и форме, но другого размера. Ходим фигурами другого цвета, формы, размера, толщины.

Дидактическая игра «Два обруча».

Цель: использует знание свойств геометрических фигур для распределения блоков в двух обручах.

Материал: набор логических блоков Дьенеша, два обруча (красный и синий).

Ход игры: расположите блоки так, чтобы внутри синего обруча оказались все круглые блоки, а внутри красного обруча – все красные. Беседа по вопросам: - какие блоки лежат внутри обоих обручей? - внутри синего, но вне красного обруча? - внутри красного, но вне синего обруча? - вне обоих обручей?

ФЕВРАЛЬ

Дидактическая игра «Художники».

Цель: анализирует и сравнивает свойства предмета, использует их в творческой деятельности.

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

Ход игры: детям предлагается «написать картины» по эскизам. Одну картину могут «писать» сразу несколько человек. Дети выбирают «эскиз» картины, бумагу для фона, детали к будущей картине, необходимые блоки. Если на эскизе деталь только обведена (контур детали) – выбирается тонкий блок, если деталь окрашена – толстый блок. Так, например, к эскизу картины со слонами ребенок возьмет дополнительные детали: «голова слоников, солнышко, озеро, верхушку пальмы, кактус, животное и блоки. В конце работы художники придумывают название к своим картинам.

Дидактическая игра «Лабиринт».

Цель: «читает» карточки – символы. Выбирает необходимый блок из нескольких.

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

Ход игры: на полу расположен «лабиринт», в конце которого стоит «домик», где лежат любимые игрушки детей (призы). Для того, чтобы дойти до этого «домика» нужно двигаться по направлению, которое указывают стрелочки и брать только те блоки, которые описаны знаками на карточках. Из нескольких фигур выбирается одна. Усложнение игры: карточки с кодами геометрических фигур (цвет, форма, размер, толщина).

Дидактическая игра «На свою веточку».

Цель: определяет свойства блоков по карточкам, называет их. Анализирует, выделяет свойства фигур. Классифицирует фигуры по нескольким признакам.

Материал: комплект из 24 фигур (четыре формы, три цвета, две величины). Каждая фигура – носитель трех важных свойств: формы, цвет, величины, и в соответствии с этим название фигуры состоит из трех свойств: красный,

большой прямоугольник; желтый маленький круг; зеленый большой квадрат и т.п.

Ход игры: на рисунке изображено дерево, на котором должны «вырасти» фигуры. Чтобы узнать, на какой ветви, какая «вырастет» фигура, возьмем, например, зеленый, маленький прямоугольник и начнем двигать его от корня дерева вверх по веткам. Следуя указателю цвета, мы должны двигать фигуру по правой ветви. Дошли до разветвления. По какой ветви двигаться дальше? По правой, где которой изображен прямоугольник. Дошли до следующего разветвления. Дальше показано, что по левой веточке должна продвигаться большая фигура, а по правой – маленькая. Значит, мы пойдем по правой веточке. Здесь и должен «вырасти» маленький зеленый прямоугольник. Так же поступаем с остальными фигурами.

МАРТ

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

Цель: анализирует, обобщает свойства предмета, использует их для решения игровой задачи.

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

Ход игры: Вини – Пух и Пятачок отправились в город логических фигур. В каждом доме они побывали только у одной фигуры. Зашли они в первый дом. У какой фигуры в гостях Вини Пух и Пятачок? Дети находят недостающую фигуру и кладут в клетку, где нарисованы Вини – Пух и Пятачок. Если дети не могут самостоятельно решить задачу, взрослый предлагает рассмотреть, какие фигуры находятся в верхнем и среднем рядах, установить, чем похожи эти ряды, и определить, какой фигуры недостает. При поиске недостающих фигур дети анализируют, сравнивают и обобщают фигуры по двум свойствам.

Дидактическая игра «Помоги муравьишкам».

Цель: называет свойства предмета.

Материал: набор логических блоков, непрозрачные открывающиеся коробочки с прорезью сверху (домики) по числу детей.

Ход игры: перед детьми выложены блоки (муравьишки). Воспитатель рассказывает детям историю о том, что у мамы муравьихи – много детей – веселых и любознательных муравьишек. Они часто убегают из дома, а потом с трудом находят дорогу обратно, некоторые даже теряются в большом лесу. Решила мама - муравьишек научить быстро возвращаться в свой дом. Но одной ей не справиться, и она просит помощи у детей. Каждый ребенок получает домик. Ведущий указывает сразу три свойства блоков (муравьишек), которые должны попасть в домики (круглые, красные, большие или желтые, маленькие квадратные и т.д.)

Дидактическая игра « Гусеница».

Цель: выделяет и абстрагирует цвет, форму, величину.

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

Ход игры: воспитатель предлагает детям построить гусеницу из волшебных фигур. Для этого раскладываются в ряд обручи путем наложения одного на другой, для создания общей области. Раскладываются карточки – символы в каждый обруч. Например: 1 обруч – синее цветное пятно; 2 обруч – все маленькие; 3 обруч - желтое цветное пятно; 4 обруч – все квадратные; 5 обруч – все большие; 6 обруч – все круглые и так далее. Коды – символы можно располагать в любом порядке. Длина «гусеницы» любая. Необходимо разложить блоки в обручи и области их пересечения, в соответствии с признаками.

АПРЕЛЬ

Дидактическая игра «Волшебное дерево».

Цель: классифицирует блоки по трем признакам (цвет – форма – размер) и выделяет основные признаки.

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

Ход игры: воспитатель предлагает вырастить волшебное дерево, на котором вместо листьев геометрические фигуры. Каждая ветка имеет свой цвет. Дети выбирают геометрические фигуры по цвету и располагают «листки» на ветках.

Дидактическая игра «Паровозики».

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

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

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

Подвижная игра: «По порядку становись», «Найди свое место» и другие. Мы весело играли с нашими друзьями, а теперь пора возвращаться домой. До свидания Мишка и Зайка. Теперь мы приглашаем вас в гости к нам.

Дидактическая игра «Этажи».

Цель: развивать умение классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам. Упражнять в счете. Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры: предлагаем выложить в ряд несколько фигур – 4 – 5 шт. Это жители первого этажа. Теперь строим второй этаж дома так, чтобы под каждой фигурой предыдущего ряда оказалась деталь другого цвета (или размера, формы). Вариант 2: деталь такой же формы, но другого размера (или цвета). Вариант 3: строим дом с другими деталями по цвету и размеру.

МАЙ

Дидактическая игра «Магазин»

Цель: выделяет и абстрагирует свойства предмета, сравнивает предметы по самостоятельно выделенным свойствам.

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

Ход игры: дети приходят в магазин, где большой выбор игрушек, у каждого ребенка 3 логические фигуры «денежки». На одну «денежку» можно купить только одну игрушку, в которой есть хотя бы одно свойство логической фигуры. Правило можно усложнить выбор игрушки по двум свойствам (например, большой квадрат, синий квадрат и т.д.).

Дидактическая игра «Найди цветок».

Цель: выделяет и абстрагирует цвет, форму, размер. Сравнивает предметы по заданным свойствам.

Материал: набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры: перед детьми поляна с «цветами» (из логических блоков, отличающихся цветом, формой, размером). Задание для детей: найти цветок, который цветет только в начале весны – его лепестки должны быть одинаковыми по размеру и цвету, но разными по форме. Дети отыскивают,

объясняют, почему так решили. Затем загадывают другой цветок, игра продолжается.

Взаимодействие с родителями.

Необходимо вовлекать родителей в образовательный процесс для этого проводятся консультации, семинары-практикумы, информирование о задачах развития и достижениях ребенка. Игры с блоками Дьенеша организуются в совместной деятельности родителя с ребёнком.

Конспект родительского собрания «Блоки Дьенеша». «Волшебный город».

Добрый день, уважаемые родители! Тема нашего родительского собрания - мастер – класса: «Волшебный город».

Цель: взаимодействие с родителями в процессе творческой, познавательно - исследовательской деятельности.

Ход собрания: научные понятия не усваиваются и не заучиваются ребенком, не берутся памятью, а возникают и складываются с помощью напряжения всей активности Л. С. Выгодский. «Палка, палка, огуречик - получился человечек» - я думаю эта фраза известна всем: и взрослым, и детям. Эту строчку песенки – можно перевести на детский язык примерно так: «Схема предмета состоит из следующих составляющих». Начиная развивать ребенка и знакомить его с миром математики, все мы наверняка хотим, чтобы малыш не просто «подготовился к школе», а действительно заинтересовался математикой и понимал эту науку. Чтобы достигнуть успеха на этом поприще важно учитывать следующее: язык математики - это язык абстракции, логики и символа. Чтобы действительно понимать эту науку, впоследствии, научиться решать любые интеллектуальные задачи, малышу прежде всего необходимо понять, а не заучить, о чем идет речь. Это особенно актуально, поскольку в настоящее время, время информационного бума, быстроменяющейся обстановки, обществу необходимо поколение молодых людей, с такими качествами личности как инициативность, способность

творчески мыслить и находить нестандартные решения. Перед педагогами становится актуальным поиск альтернативных форм и методов работы с детьми. В своей работе по развитию интеллектуальных способностей я использую логические блоки Золтана Дьенеша, всемирно-известного венгерского профессора, математика, специалиста по психологии, создателя прогрессивной авторской методики обучения детей - «новая математика».

Почему я взяла для работы именно эти блоки? Потому, что они способствуют развитию таких мыслительных операций как классификация, группировка предметов по свойствам, исключение лишнего, анализ и синтез, дети учатся догадываться, доказывать. Сегодня при нашем общении я предлагаю следовать древней китайской поговорке: «Я слышу - и забываю, я вижу - и я запоминаю, я делаю - и я понимаю». Сегодня мы будем создавать «Волшебный город» из строительного материала блоков Дьенеша, который представляет собой набор из 48 блоков, они различаются четырьмя свойствами: цветом, формой, размером, толщиной. Посмотрите, пожалуйста каждое свойство имеет свой символ: 1. Как вы думаете, какое свойство обозначают эти символы? Правильно, цвет блоков, их всего 3: красный, желтый, синий. Покажите блоки с этими цветами. 2. Какое свойство обозначают эти символы? (форму) Правильно, их всего 4: круг, квадрат, треугольник, прямоугольник. Найдите блоки, имеющие такие формы. 3. Эти символы какое свойство обозначают? (размер) Правильно, блоки большие и маленькие. Покажите их. 4. Какое свойство обозначают ваши символы? (толщину) Теперь, когда вы уже знаете свойства блоков, скажите, какой блок закодирован в этой карточке? Покажите этот блок. Возьмите карточки, которые перед вами и декодируйте каждый свою карточку и найдите соответствующий блок. Молодцы, вы теперь знаете все секреты нашего строительного материала, из которого будет построен наш волшебный город. Сейчас я вам раздам планы-проекты, будущего «Волшебного города». Вы уже познакомились с условными обозначениями блоков Дьенеша. Я вам предлагаю раскодировать планы-схемы нашего «Волшебного города», чтобы

узнать из каких объектов, мы построим наш «Волшебный город» (раздаю карточки) Молодцы, справились со своей задачей. Вы раскодировали свои планы - схемы, а сейчас я вам предлагаю выбрать подходящие объекты, согласно ваших раскодированных планов-схем, для строительства «Волшебного города». (выбрали) Для осуществления плана-схемы я вам предлагаю пройти на «строительную площадку». Возьмите с собой проекты будущего города и мы на время станем строителями. Для строительства города вы будете использовать логические плоскостные фигуры и, согласно ваших проектных схем, вам надо достроить недостроенные объекты. Предлагаю вам объединиться в группы. Посмотрите внимательно на свои объекты и найдите их на плане города. Вам предстоит их достроить. А так как наш город волшебный, то его можно заселить волшебными героями, дорисовать волшебные предметы. Как вы украсите свой город - это только ваша фантазия и воображение! Вот и готов наш «Волшебный город».

Рефлексия: какие трудности вы испытали, выполняя задания? Игры с логическими блоками у детей вызывают живой интерес. А вам интересно было играть? А как вы считаете, какими мыслительными операциями овладевают дети в подобных играх? Так незаметно, в игре дети овладевают и сложными мыслительными операциями, и получают знания элементарных математических представлений. Методика Дьенеша на основе логических блоков постепенно готовит детей к решению более сложных логических задач, возбуждают у ребенка живой интерес к обучению, расширяет его словарный запас и способствует интеллектуальному развитию ребенка. Работу с логическими блоками можно проводить во всех сферах деятельности:

- а) в подвижных играх (предметные ориентиры, обозначение домиков, дорожек, лабиринтов);
- б) как настольно-печатные (изготовить карты к играм «Рассели жильцов», «Какой фигуры не хватает», «Найди место фигуре», «Головоломки»);
- в) в сюжетно-ролевых играх: «Магазин» (деньги обозначаются блоками,

цены на товар обозначаются кодовыми карточками). «Почта» (адрес на посылке, письме, открытке обозначается блоками, адрес на домике обозначается кодовыми карточками). Аналогично: «Поезд» (билеты, места). Вариативность игр с блоками обеспечивает возможность использования их практически в любой режимный момент. А так же позволяют реализовать индивидуальный подход за счет усложнения или упрощения заданий (использование 1,2,3 или 4 признаков одновременно).

Уважаемые родители, нам интересно Ваше мнение. Поэтому просим Вас заполнить небольшие анкеты и ответить на вопросы:

- Что нового Вы узнали?
- Будете ли Вы использовать развивающие игры со своими детьми?
- Ваши пожелания и предложения.
- Оцените нашу работу по 5-ти бальной системе.

В заключении мы Вам вручаем памятки о нашей сегодняшней встрече.

Памятка для родителей «Играем от души – играем вместе».

1. Игра должна приносить радость и ребёнку, и взрослому. Радуйтесь успеху малыша – это окрыляет его, что является залогом будущих достижений.
2. Заинтересовывайте ребёнка игрой, но не заставляйте его играть насильно. Не обижайте ребёнка в игре. Игра длится до тех пор, пока она всем приятна.
3. Развивающие игры - игры творческие. Все задания дети должны делать самостоятельно. Наберитесь терпения и не подсказывайте ребёнку ни единым словом. Дайте возможность думать и делать всё самому, отыскивая ошибки. Поднимаясь постепенно и справляясь с более трудными заданиями, ребёнок развивает свои творческие способности, а подсказка останавливает развитие ребёнка.
4. Чтобы ощутить сравнительную трудность задач, прежде чем давать задания детям, обязательно попробуйте выполнить их сами. Записывайте время, за которое вам удалось сделать ту или иную задачу. Учитесь делать её быстрее.
5. Обязательно начинайте с посильных задач или с более простых частей.

Успех в самом начале – обязательное условие.

6. Если ребёнок не справляется с заданием, значит, вы переоцениваете уровень его развития. Сделайте перерыв, а через несколько дней начните с более лёгких заданий. Ещё лучше, если малыш сам начнёт выбирать задания с учётом своих возможностей. Не торопите его!

7. Увлечения детей проходят «волнами», поэтому, когда у ребёнка остывает интерес к игре, «забудьте» об игре на месяц или два, а потом «случайно» пусть малыш вспомнит о ней.

8. Берегите игры, не ставьте их по доступности вровень с остальными игрушками. Пусть они стоят на видном, но не очень доступном месте. Лучше, если ребёнок их сам попросит.

9. Оживляйте игру сказкой или рассказом, давайте имена вдвоём с малышом рисунками, фигурами. Фантазируйте с ребёнком, пока его самого не начнёт увлекать процесс преодоления трудностей в решении задач.

10. Как можно больше хвалите ребёнка за успехи, а в случае неудачи, подбодрите малыша.

11. Создавайте в игре непринуждённую обстановку. Не сдерживайте двигательную активность малыша. Заведите альбом, куда малыш или вы будете зарисовывать новые модели, узоры, фигуры той или иной игры. Желаем вам успеха!