

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 7» г. Рязань

ПРИНЯТО
Педагогическим советом
МБДОУ «Детский сад № 7»
Протокол от № 1
от « 31 » 08 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий МБДОУ
«Детский сад № 7»
С.В. Мернинова
от « 09 » 09 2023 г.
№ 01-19-98



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ
НАПРАВЛЕННОСТИ «ЮНЫЕ МЫСЛИТЕЛИ»**

Возраст детей – старший дошкольный возраст (6-7 лет)

Срок реализации – 1 год

Педагог – воспитатель Максимова Валентина Викторовна

Рязань
2023г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность программы

В системе образования уделяется внимание развитию сенсорных, познавательных, математических и других способностей детей, но развитие логического мышления отодвигается на второй план. В арсенале воспитателей, педагогов-психологов не так много методического и практического материала, позволяющего углубленно работать над развитием определенных способностей. Кроме того, последнее время акценты делаются на работу с детьми, имеющими трудности в усвоении программы. Дети те, имеющие высокий уровень познавательных способностей, остались без должного внимания. Разработанная программа позволит устранить этот недостаток.

Высшей стадией развития детского мышления является словесно-логическое мышление. Достижение этой стадии — длительный и сложный процесс, т.к. полноценное развитие логического мышления требует не только высокой активности умственной деятельности, но и обобщенных знаний об общих и существенных признаках предметов и явлений действительности, которые закреплены в словах.

Не следует ждать, когда мышление ребенка приобретет черты, характерные для мыслительных действий взрослых. Начинать развитие логического мышления следует значительно раньше.

Но зачем логика маленькому дошкольнику? По мнению Л.А. Венгера «для пятилетних детей одна «внешних» свойств вещей явно недостаточно. Они вполне готовы к тому, чтобы постепенно знакомиться не только с внешними, но и с внутренними, скрытыми свойствами и отношениями, лежащими в основе научных знаний о мире... Все это принесет пользу умственному развитию ребенка только в том случае, если обучение будет направлено на развитие умственных способностей, тех способностей в области *восприятия*, *образа мышления*, *воображения*, которые основываются на усвоении образцов внешних свойств вещей и их разновидностей...»

Навыки, умения, приобретенные ребенком в дошкольный период, будут служить фундаментом для получения знаний и развития способностей в старшем возрасте. Важнейшим среди этих навыков является навык логического мышления, способность «действовать в уме». Ребенку, не овладевшему приемами логического мышления, труднее будет решать задачи, выполнение упражнений потребует больших затрат времени и сил. В результате ослабнет или вовсе угаснет интерес к учению.

Овладев логическими операциями, ребенок будет более внимательным, научится мыслить ясно и четко.

В данной программе показано, как через специальные игры и упражнения можно сформировать умение детей самостоятельно устанавливать логические отношения в окружающей действительности. Работая с дошкольниками над развитием познавательных процессов, приходишь к выводу, что одним из необходимых условий их успешного развития и обучения является системность, т.е. система специальных игр и упражнений с последовательно развивающимся и усложняющимся содержанием, с дидактическими задачами, игровыми действиями и правилами. Отдельно взятые игры и упражнения могут быть очень интересны, но, используя их вне системы, нельзя достичь желаемого обучающего и развивающего результата. Программа адресована детям старшего дошкольного возраста.

Новизна, педагогическая целесообразность.

Использование сказки на занятиях заключается в объединении методических, педагогических и психологических приемов. Применение нового дидактического материала в образовательно-воспитательном процессе: логические блоки Дьенеша; игры и упражнения с цветными палочками из Еёра; учебно-игровые пособия «Танграм», «Зеркало», «Pantom ne». В процессе развития логического мышления формируется мировоззрение ребенка, умение рассуждать, делать умозаключения. Все это, в дошкольном возрасте, способствует развитию умственных способностей, что необходимо для успешного перехода детей к школьному обучению.

Цель программы: **Создание** условий для всестороннего развития детей старшего дошкольного возраста, направленных на развитие интеллектуальной сферы: мышления, внимания, памяти, восприятия.

Задачи:

- Обучать детей основным логическим операциям: анализу, синтезу, сравнению, отрицанию, классификации, систематизации, ограничению, обобщению, умозаключениям.
- Учить детей ориентироваться в пространстве.
- Развивать у детей умение рассуждать, доказывать.
- Воспитывать стремление к преодолению трудностей, уверенность в себе, желания прийти на помощь сверстнику.
- Воспитывать навыки самостоятельности.

. Способствовать проявлению фантазии и смелости в применении собственных замыслов.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 20 -30 минут.

Объем программы: 36 часов.

Срок реализации программы: 9 месяцев.

Форма обучения — очная.

Планируемые результаты освоения программы

К концу года дети:

. Умеют сравнивать, классифицировать, обобщать, систематизировать предметы окружающей действительности.

. Группировать объекты по определенным признакам.

. Осуществлять поиск предметов, ориентируясь на расположение карточек- символов.

. Умеют запоминать, воспроизводить усвоенный материал, доказывать, рассуждать.

. Могут работать в парах, микрогруппах; проявлять доброжелательное отношение к сверстнику, умеют его выслушать, помочь при необходимости.

. Принимают самостоятельные решения.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Методические материалы приведены в пособиях, которые указаны в списке литературы, приведенном в конце программы. В начале каждого занятия педагог объясняет суть задания и, если есть необходимость, повторяет его индивидуально. К каждому заданию заготавливается демонстрационный материал. Часть заданий выполняется на листах бумаги.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Для реализации программы используется помещение детского сада, в котором установлены 2 стола и Стулья. Для занятий используются различные дидактические игры, матрешки, кубики, пазлы, логические блоки Дьенеша, Танграммы, цветные палочки Кюизенера; учебно- игровые пособия «Зеркало», «Pantomine»; математические планшеты; цветные и простые карандаши, бумага.

В группе есть магнитная доска с магнитными.

ФОРМЫ И ВИДЫ КОНТРОЛЯ

В связи с тем, что на занятия могут приходить все желающие дети, первичная диагностика не производится. После знакомства с детьми педагог отслеживает работу каждого ребенка и исправляет его ошибки при необходимости. Педагог наблюдает за всеми детьми, задает вопросы, чтобы понять, насколько ребенок усвоил материал. В некоторых случаях дети самостоятельно проверяют, правильно ли выполнено задание.

В апреле проходит итоговое тестирование. Если ребенок выполнил более 80% заданий, его уровень можно считать высоким. Если выполнено от 50 до 80% заданий, средним, меньше 50% - низким.

Цель программы: развитие мыслительных способностей, которые обеспечат успешное освоение школьного материала.

Задачи первого блока обучения:

1. Совершенствовать умения детей по выявлению свойств, их абстрагированию, сравнению, классификации, обобщению.
2. Сформировать умения кодировать и декодировать информацию о свойствах.
3. Развивать логическое мышление через выполнение логических операций «не», «или», «и».
4. Развивать внимание, память, воображение.
5. Сформировать у детей способности и желание преодолевать интеллектуальные препятствия.

Задачи второго блока обучения:

1. Совершенствовать умения детей сравнивать элементы предметных изображений.
2. Развивать способности планировать и совершать действия в мысленном плане.
3. Развивать способности комбинировать.
4. Продолжить развивать способность рассуждать, умозаключать.
5. Совершенствовать логическое мышление.
6. Формировать самостоятельность мышления.

Каждый блок рассчитан на 36 занятий по 1 академическому часу в неделю: для детей пяти лет продолжительность занятия – 25 минут, для детей шести лет – 30 минут. Количество детей в группе на первом блоке обучения 12 человек, на втором - 10 человек.

Форма организации образовательного процесса, в котором осуществляется разностороннее развитие дошкольников, начиная с 4-х лет.

Во многих странах мира успешно используется дидактический материал "Логические блоки", разработанный венгерским психологом и математиком Дьенешем для развития логического мышления у детей.

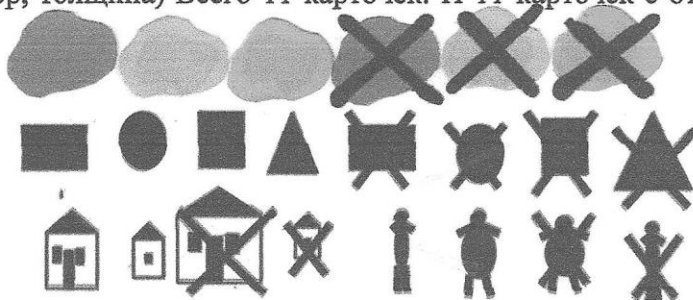
Последнее десятилетие этот материал завоевывает все большее признание у педагогов и родителей нашей страны.

Логические блоки Дьенеша представляют собой набор из 48 геометрических фигур:

- а) четырех форм (круг, треугольник, квадрат, прямоугольник);
- б) четырех цветов (красный, синий, желтый);
- в) двух размеров (большой, маленький);
- г) двух видов толщины (толстый, тонкий).

Каждая геометрическая фигура характеризуется четырьмя признаками: формой, цветом, размером, толщиной. В наборе нет ни одной одинаковой фигуры.

Во многих играх с логическими фигурами используются карточки с символами свойств. Знакомство ребенка с символами свойств важная ступенька в освоении всей знаковой культуры, грамоты математических символов, программирования и т.д. На карточках условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина) Всего 11 карточек. И 11 карточек с отрицанием свойств, например: Не красный.



Курс занятий по системе «Интеллектика» включает в себя 32 занятия . Предлагаемые поисково-творческие задания представляются в различных интеллектуальных играх:

- *Игры на развитие способностей анализировать и совершенствовать зрительное восприятие ,произвольное внимание:* «Что одинаковое у двух?», «Что разное у двух?», «Сколько одинаковых у двух?», «Сколько разных у двух?», «Что одинаковое у трех?», «Что разное у трех?», «Сколько одинаковых у трех?», «Сколько разных у трех?»
- *Игры на развитие способностей планировать и совершать действия в мысленном плане:* «По прямым дорожкам», «По косым дорожкам», «По узким дорожкам», «По широким дорожкам», «По прямым и косым дорожкам», «По узким и широкие дорожкам», «По точкам и черточкам», «По коротким и длинным дорожкам»
- *Игры ,связанные с развитием способностей комбинировать.* ' «Одна перестановка», «Две перестановки», «Три перестановки», «Один обмен», «Обмен и перестановка», «Обмен и две перестановки», «Два обмена отдельно», «Два обмена вместе».
- *Игры на развитие способности рассуждать и умозаключать, совершенствовать логическое мышление:* «Рядом, между», «Выше, ниже», «Левее, правее», «Ближе, дальше», «Рядом, выше», «Ниже, правее», «Левее, ближе», «Дальше, между».

Ожидаемые результаты

После освоения первого блока ребенок должен

ЗНАТЬ:

- форму, цвет, размер, толщину предметов- блоков.

УМЕТЬ:

- выявлять и абстрагировать свойства предметов.
- Сравнивать и обобщать предметы по заданным свойствам.
- Уметь кодировать и декодировать информацию о свойствах предметов.

После освоения второго блока ребенок должен

УМЕТЬ:

- сравнивать элементы предметных изображений.
- Планировать и совершать действия в мысленном плане.
- Комбинировать.
- Делать вывод из предположений суждений

Отслеживание результатов образовательного процесса

Результаты обучения подводятся на итоговых занятиях, которые включают выполнение детьми контрольных упражнений и заданий.

Учебно-тематический план Первый блок обучения (для детей в возрасте 5 лет)

№ п/п темы	Н. п/п	Темы	Всего часов	В том числе	
				Теория	Практика
1.		Введение	1		1
	1.1	Открытие объединения «Мальшіок»	1		1
2.		Выявление и абстрагирование свойств	12		
	2.1	Игра «Найди клад или куда спрятался щенок»	2		2
	2.2	Игра «Угадай-ка»	2		2
	2.3	Игра «Помоги муравьишкам»	2		2
	2.4	Игра «Автотрасса»	2		2

	2.6	Игра «Где чей гараж»	2		2
	2.7	Игра «Магазин»	2		2
3.		Сравнение, классификация, обобщение	11		
	3.1	Игра «Дорожки»	2		2
	3.2	Игра «Домино»	2		2
	3.3	Игра «Украсим елку бусами»	2		2
	3.4	Игра «Поймай тройку»	1 ”		1
	3.5	Игра«Заселядомики»	2		2
	3.6	Игра «У кого в гостях»	2		2
4.		Логические действия и операции	11		11
	4.1	Игра «Помоги фигурам выбраться из леса»	2		2
	4.2	Игра«Загадки без слов»	1		1
	4.2	Игра «Где спрятался Джерри?»	2		2
	4.3	Игра «Угадай, какая фигура»	2		2
	4.4	Игра«Постройдом»	2		2
	4.5	Игра«Раздели блоки»	1		1
	4.6	Игра«Раздели блоки»	1		1
5.		Итоговоезанятие	1		1
		ИТОГО:	36	1	35

Учебно-тематический план
Второй блок обучения
(для детей в возрасте 6-7 лет)

№ о/п	Темы	Всего часов	В том числе	
			Теория	Практика
i.	Вводное занятие	1		1
2	«Что одинаковое у двух?»	1		1
3	«По прямым дорожкам»	1		1
4	«Рядом, между»	1		1
5	«Одна перестановка»	1		1
6	«Что разное у двух?»	1		1
7	«По косым дорожкам»	1		1
8	«Выше, ниже»	1		1
9	«Две перестановки»	1		1
10	«Сколько одинаковых у двух?»	1		1
11	«По узким дорожкам»	1		1

12	«Левее, правее»	1		1
13	«Три перестановки»	1		1
14	«Сколько разных у двух?»	1		1
15	«По широким дорожкам»	1		1
16	«Ближе, дальше»	1		1
17	«Один обмен»	1		1
18	«Что одинаковое у трех?»	1	* -	1
19	«По прямым и косым дорожкам»	1		1
20	«Рядом, выше»	1		1
21	«Обмен и перестановка»	1		1
22	«Что разное у трех?»	1		1
23	«По узким и широким дорожкам»	1		1
24	«Ниже; правее»	1		1
25	«Обмен и две перестановки»	1		1
26	«Сколько одинаковых у трех?»	1		1
27	«По точкам и черточкам»	1		1
28	«Левее, блвже»	1		1
29	«Два обмена отдельно»	1	-	1
30	«Сколько разных у трех?»	1		1
31	«По коротким и длинным дорожкам»	1	-	1
32	«Дальше, между»	1		1
33	«Два обмена вместе»	1		>• 1
34	Итоговое занятие	1		1
	ИТОГО:	34		34

СОДЕРЖАНИЕ

ПЕРВЫЙ БЛОК ОБУЧЕНИЯ

РАЗДЕЛ 1. Введение

1.1 Занятия проводятся в форме игровой программы ,цель которой - создание теплой , доброжелательной атмосферы, знакомство детей предстоящими видами занятий, с правилами для обучающихся учреждения, с правилами по технике безопасности на занятиях.

РАЗДЕЛ 2. Выявление и абстрагирование свойств

2.1 Игра «Найди клад»

Цель: развитие умения выявлять в предметах ,абстрагировать и называть цвет, форму, размер, толщину.

Описание игры

Перед ребенком лежат 16 блоков В их число входят все блоки одного цвета, но разной формы, размера, толщины. Спрятана картинка ,например, щенок.

Кладоискатель отворачивается, ведущий под одним из блоков прячет клад. (картинку щенка). Кладоискатель ищет его, называя различные свойства блоков. Если малыш находит клад, то забирает его себе. Ведущий вначале сам выполняет роль кладоискателя и показывает, как вести поиск клада. Называет различные свойства блоков. Например, ведущий спрашивает:

- Клад под синим блоком?
- Нет, — отвечает ребенок.
- Под желтым?
- Нет.
- Под красным?

- Под большим?
- Да.
- Под круглым?
- Да.

Если детям поиск дается легко, то взрослый при поиске предлагает называть сразу два свойства. Например:

- Под красивым большим?
- Нет
- Под маленьким желтым?
- Да

Выигрывает тот, кто найдет больше кладов.

Про повторение игры на следующем занятии блоки меняются, увеличивается их количество до 24: все одинаковые по размеру, но разные по форме, цвету и толщине или все одинаковые по толщине, но разные по форме, цвету и размеру. При поиске указывается сразу три свойства:

- Под красным большим кругом?
- Под синим большим квадратом?

2.2 Игра «Угадай-ка»

Цель: развитие умения абстрагировать и называть свойства (цвет, форму, размер, толщину) предметов, обозначать словом отсутствие какого-либо конкретного свойства предмета (не красный, не треугольный и т.д.)

Описание игры

Ведущий прячет блок и дает задание угадать сразу два его свойства (например, цвет и форму). При отгадывании дети обязательно должны каждый раз два свойства блока. Если же ребенок указывает только одно свойство из двух, педагог указывает, что названо верно, а что неправильно («квадратный, но не синий, «желтый, но не треугольный»).

На следующем занятии задача усложняется. Ребенку предлагают угадать три, а затем четыре свойства блока

2.3 Игра «Помоги муравьишкам»

Цель: развитие устойчивой связи между образом свойства и словом, которое его обозначает, умение выявлять и абстрагировать свойства

Перед детьми выложены блоки (муравьишки). Взрослый рассказывает историю о том, что у мамы- муравьихи много детей -веселые и любознательных муравьишек. Они часто убегают из дома, а потом с трудом пахотают дорогу обратно. Решила мама муравьиха научить их быстро возвращаться в свой дом. Но одна не может и просит помочь детей. Каждый ребенок получает домик. Ведущий называет какие муравьишки должны спрятаться в домиках (например, красные), а дети прячут в свои домики соответствующие блоки. Домики открывают и проверяют, не попал ли туда блок(муравьишка) другого цвета. После проверки и исправления ошибок блоки возвращаются на место. Ведущий дает новую команду: спрятаться всем большим муравьишкам (всем круглым или всем не квадратных, не синим, не толстым и т.д.).

Затем детям предлагается сразу два свойства блоков(муравьишек),которые должны попасть в домики (круглые большие или маленькие красные, квадратные не красные, большие не треугольные и т.д.)

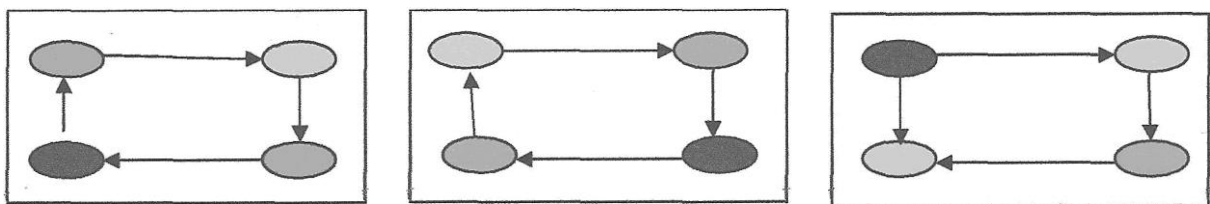
На следующем занятии дети, продолжая игру, используют сразу три свойства (муравьишек) , которые должны попасть в домики(круглые красные большие илч желтые маленькие квадратные, толстые не большие не синие, не желтые не тонкие не круглые)

2.4 Игра «Автотрасса»

Цель: развитие умений выделять свойства предметов, абстрагировать их от других, следовать определенным правилам при решении практических задач, самостоятельно составлять алгоритм простейших действий (линейный алгоритм).

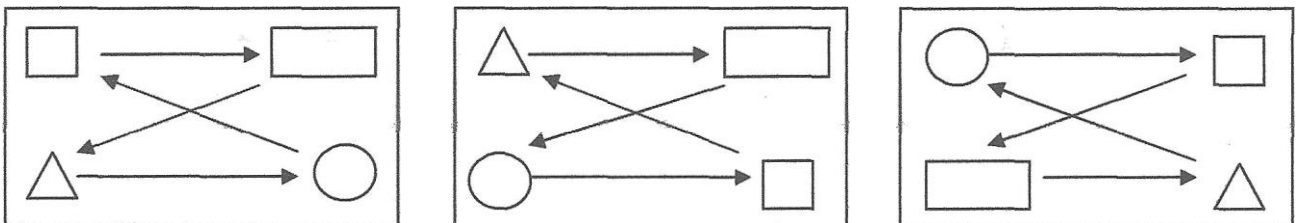
Описание игры

Ребятам предлагается подготовиться к автомобильным гонкам. Надо построить гоночную трассу. Для каждой машины в ней должна быть отдельная дорожка,построенная по своим правилам Правила записаны в таблицах:

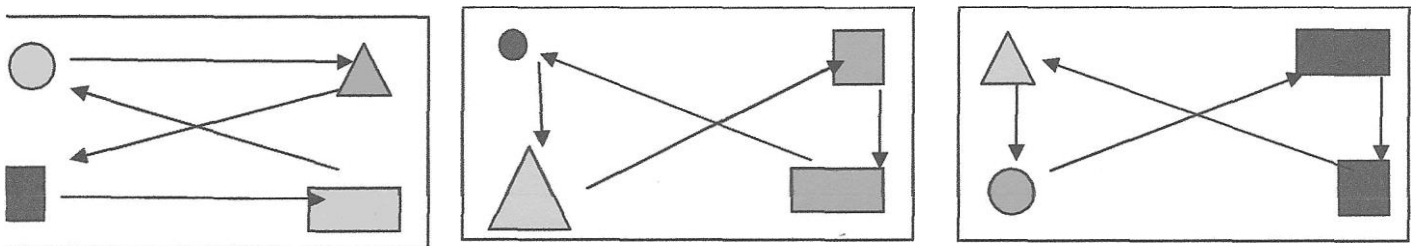


Стрелки показывают какой по цвету блок за каким должен идти: краёный за желтым, за желтым- красным, за красным — **синий**, за синим — красный. Решают с какого блока начнут дорожку, и строят ее.

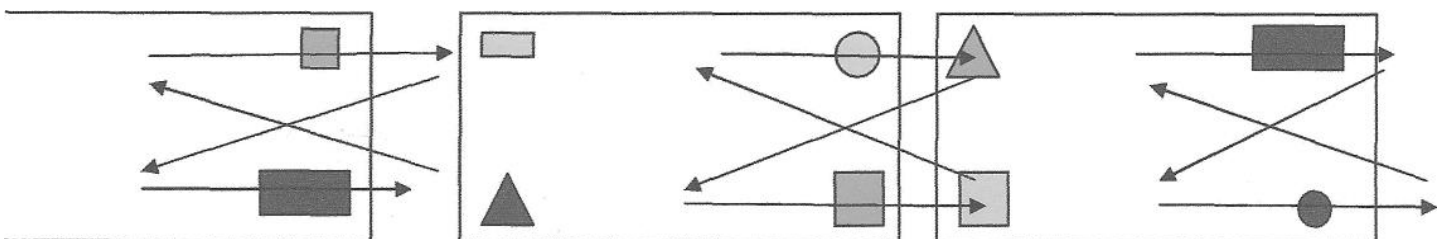
Затем меняются правила построения дорог:



На втором занятии в таблицах используются правила, ориентированные на два свойства блоков:



А затем по правилам, которые требуют учета трех свойств (цвет, размер, форма):



2.5 Игра «Где чей гараж?»

Цель: развитие умений выявлять и абстрагировать свойства предметов.

Перед детьми таблица. У каждого ребенка блоки- машинки. Надо поставить каждую машинку в свой гараж. Знаки на развилке дорог показывают на какую дорожку должна свернуть машина. На первом занятии предлагаются к работе таблица № 1,2. На втором занятии — таблицы №3,4

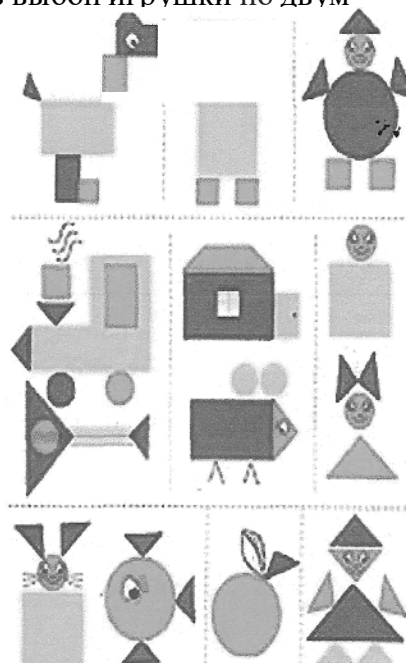
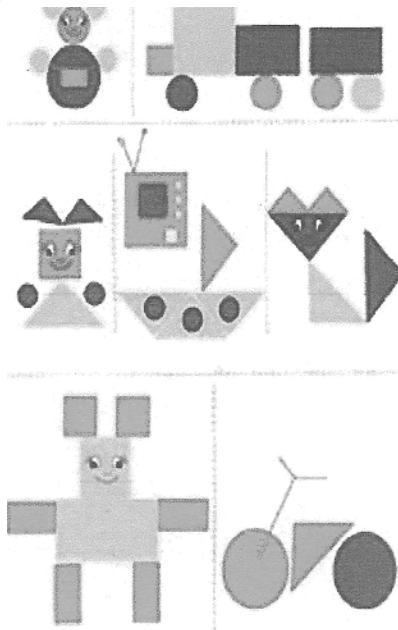
МАГАЗИН.

Цель: развитие умения выявлять и абстрагировать свойства блоков, умения рассуждать, аргументировать свой выбор

Описание игры

Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор игрушек. У каждого ребенка 3 логические фигуры "денежки". На одну "денежку" можно купить только одну игрушку.

Правила: можно купить только такую игрушку, в которой есть хотя бы одно свойство денежки. Можно усложнять выбор игрушки по двум



свойствам (например, большой квадрат, синий квадрат и т. д.)

РАЗДЕЛ 3. Сравнение, классификация, обобщение

3.1 Игра «Дорожки»

Цель: развитие умений выделить и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам.

На полу на расстоянии один метр друг от друга расставлены домики — дома игрушек-зверушек, между ними нужно проложить дорожки так, чтобы зверям удобно было ходить друг к другу в гости. Как построить первую дорожку, предлагает взрослый. Например так, чтобы в ней рядом не было фигур одинакового цвета. (одинакового размера. Ребенок, собравший наибольшее

количество таких блоков, получает право выбрать, между какими домиками будет строиться следующая дорожка, определить правила ее построения и начать строительство. Если дети легко справляются с заданием им предлагается построить дорожки ориентируясь сразу на два свойства.: построить дорожку так, чтобы рядом были фигуры одинакового цвета, но разной формы (одинаковой формы, но разного цвета; разные по цвету и форме, разные по цвету и размеру и т.д.) **На втором занятии** дети продолжают игру, но строят дорожки для других игрушек, ориентируясь на три свойства: построить дорожку так, чтобы рядом были фигуры одного цвета, но разные по форме и размеру; одной формы, но разного цвета и размера; одинаковые по размеру и цвету, но разные по форме; разные по цвету, форме и размеру и т.д.

3.2 Игра «Домино»

Цель. развитие умений выделять и абстрагировать цвет, форму, размер; сравнивать предметы по заданным свойствам.

Описание игры

Фигуры делятся поровну между детьми. Игроки договариваются о правилах: ходить фигурами другого цвета и размера или другими по цвету и форме; такими же по цвету, но другими по форме; такими же по размеру, но другими по цвету и т.д.

На втором занятии игра продолжается, но правила усложняются - указываются три свойства: ходить фигурами такого же цвета, но другого размера и формы или фигурами такого же размера, но другого цвета и формы; фигурами другого цвета, размера и формы и т.д.

3.3 Игра «Украсим елку бусами»

Цель. развитие умения выделять и абстрагировать свойства, сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам, умение читать схему

Описание игры

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

3.4 Игра «Поймай тройку»

Цель. развитие умения

сравнивать

Описание игры
Ведущий перемешивает фигуры и складывает их стопкой, затем снимает две верхние и кладет их на стол. Первый участник игры берет из стопки фигуру, прикладывает ее к паре на столе и ищет, чем похожи все три фигуры. Если он замечает какое-либо общее свойство (цвет, форма или размер), то забирает все три фигуры, как выигрыш; если же общего свойства не обнаруживает, то последнюю снятую фигуру кладет вниз стопки. Затем следующий участник берет из стопки фигуру и ищет общее свойство в тройке фигур.

3.5 Игра «Засели домики»

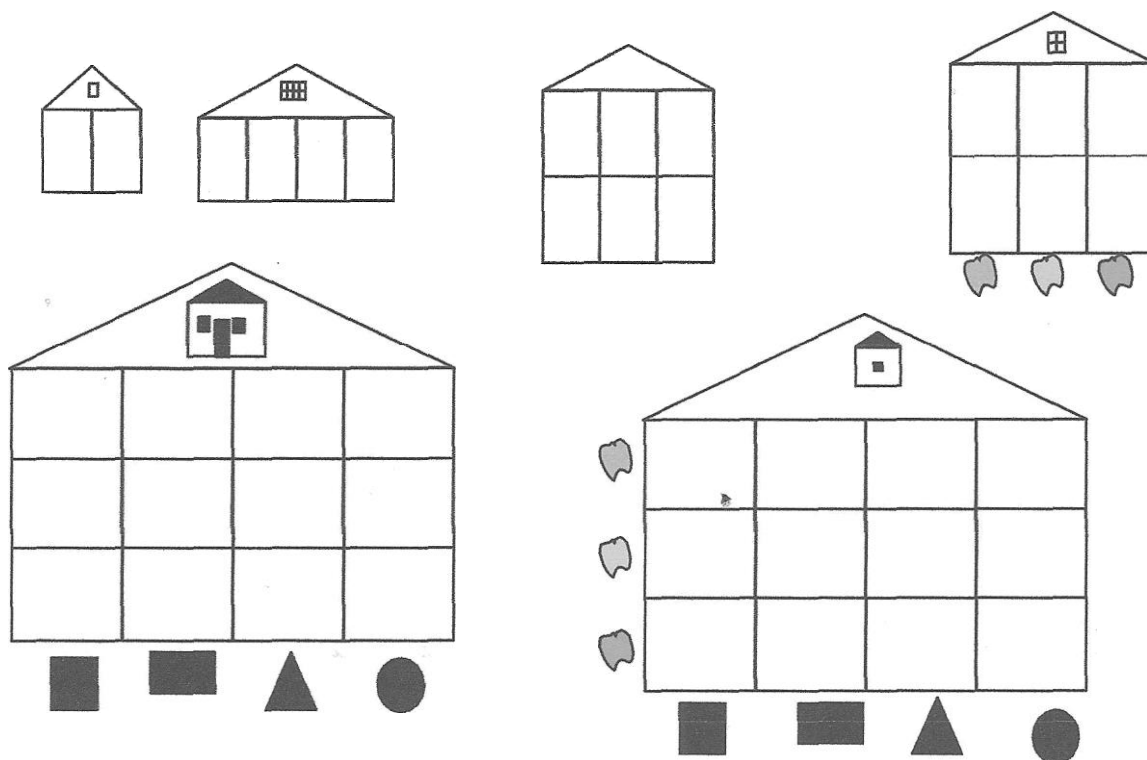
Цель: развитие классификационных умений.

Описание игры

Перед детьми карточки с домиками . Это новые дома в городе логических фигур. Но жители города — фигуры- никак не могут расселиться в домиках так, как приказал мэр. Для это на домиках есть специальнте указатели. В начале дети заселяют жильцов в одноэтажные дома (учитывая одно свойство).затем - двухэтажные(учитывая два свойства).

На втором занятии дети классифицируют фигуры сразу по трем свойствам (цвет, форма, толщина). У каждого ребенка два домика — большой и маленький.

Задача расселить фигурыв два эти домика так, бобы в каждой квартире оказались все одинаковье фиюры. При этом в маленьком домике поселяются маленькие фигуры, а в большом — большие.

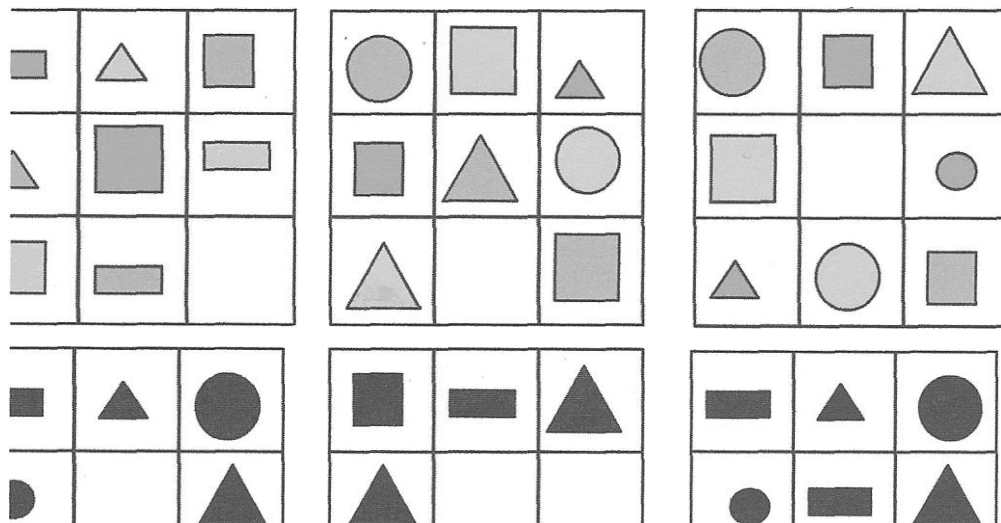


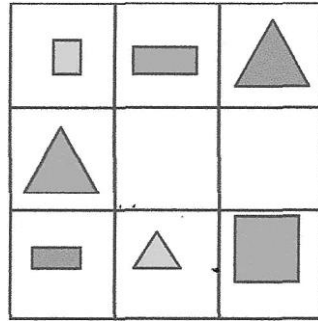
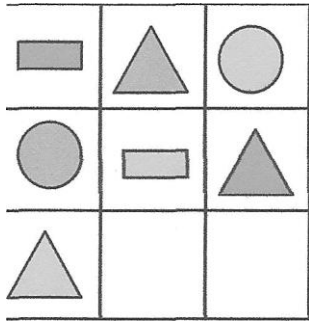
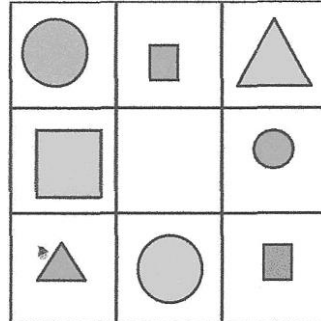
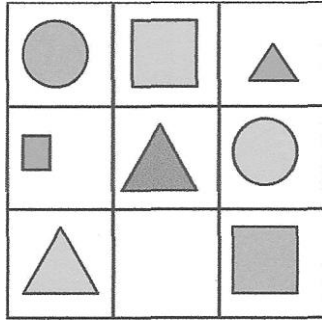
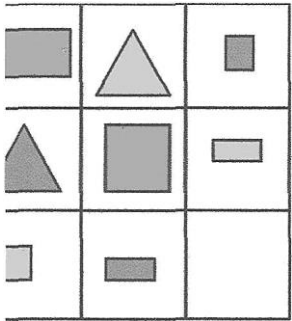
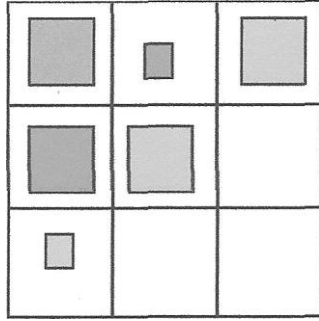
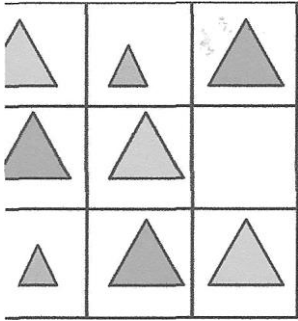
3.6 Игра «У кого в гостях»

Цель : Развитие способности к анализу, сравнению, обобщению

Описание игры

Винни Пух отправился в город логических фигур. У какой фигуры в гостях Винни Пух? При поиске недостающих фигур дети вначале ищут одну недостающую фигуру, затем две . На втором занятии детям предлагаются таб.кпцы которые требуют анализа, сравнения и обобщения по трем свойствам





РАЗДЕЛ 4 Логические действия и операции

4.1 Игра «Ямоги фигуркам выбраться из леса»

Цель: развитие логического мышления, умения размышлять.

Описание игры

Перед детьми таблица с изображением леса, в котором заблудились фигурки. Нужно помочь им выбраться из чащи. Сначала дети устанавливают, для чего на разветвлениях дорожки расставлены знаки (Каждый знак разрешает идти по своей дорожке только таким фигурам, как он сам.) Затем дети разбирают фигурки и по очереди выводят их из леса. При этом рассуждая вслух, на какую дорожку каждый раз надо свернуть.

Усложнения в игре происходят за счет увеличения количества знаков-меняются таблицы.

4.2 Игра «Загадки без слов»

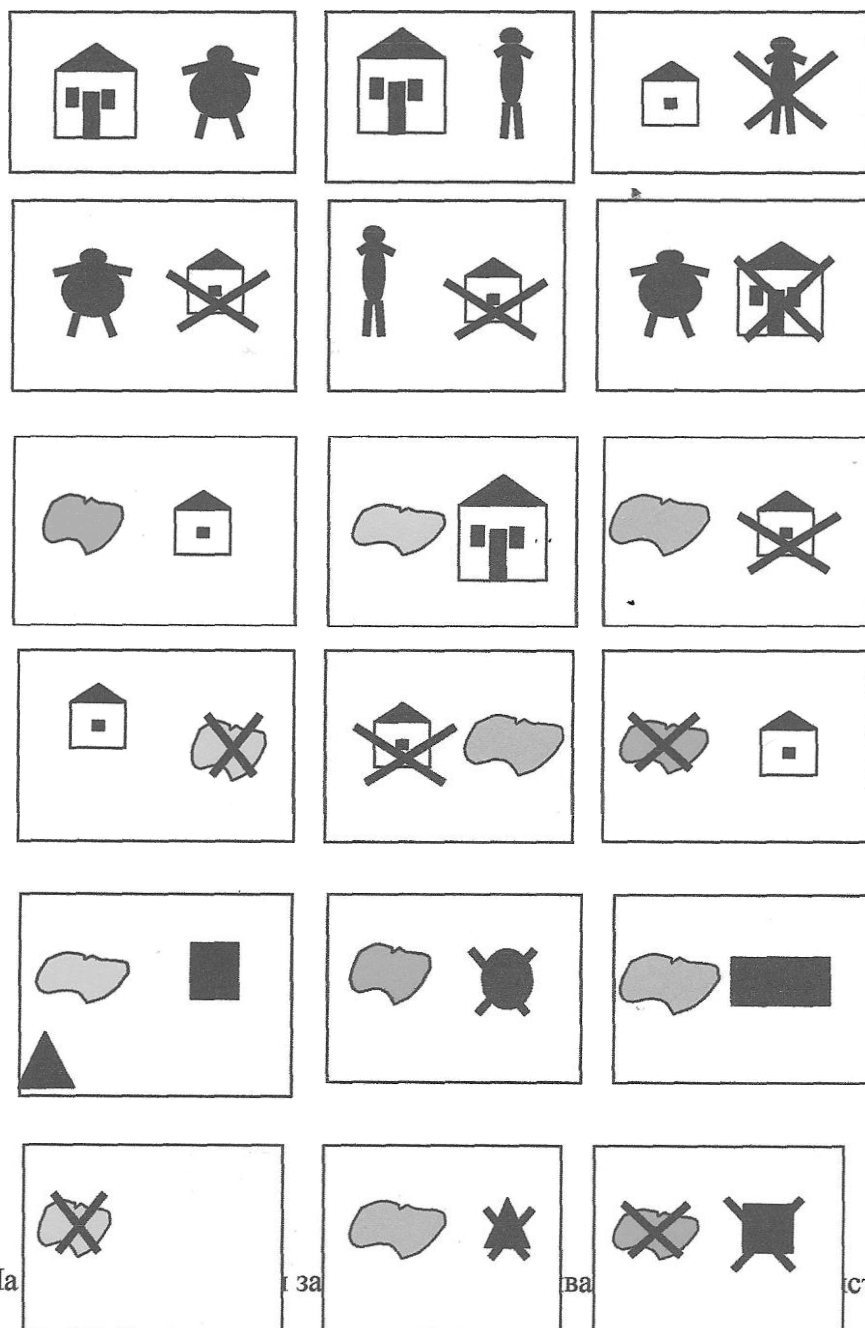
Цель: развитие умений расшифровывать (декодировать информацию о наличии и отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково-символическим обозначениям.

Описание игры

Взрослый предлагает детям отгадать необычные загадки: «Это загадки без слов. Я буду показывать карточки со знаками. Знаки подсказывают какие блоки загаданы. А вы отгадайте эти блоки.»

Взрослый показывает карточку, например, маленький домик. Дети ищут соответствующей блок — маленький домик — оставляют его себе. Тот, кто допустил ошибку, остается без блока.

На первом занятии детям предлагается карточки, обозначающие сразу два совместимых свойства: размер и толщина, цвет и размер, цвет и форма и другие.



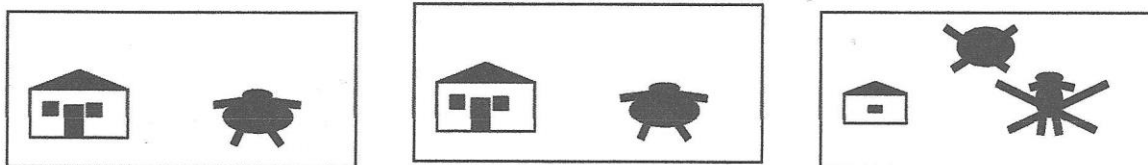
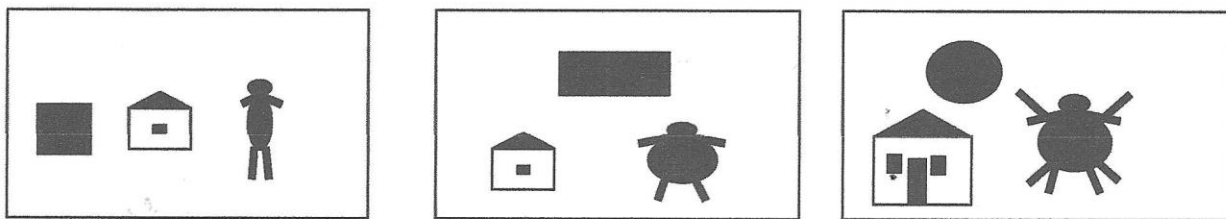
На

за

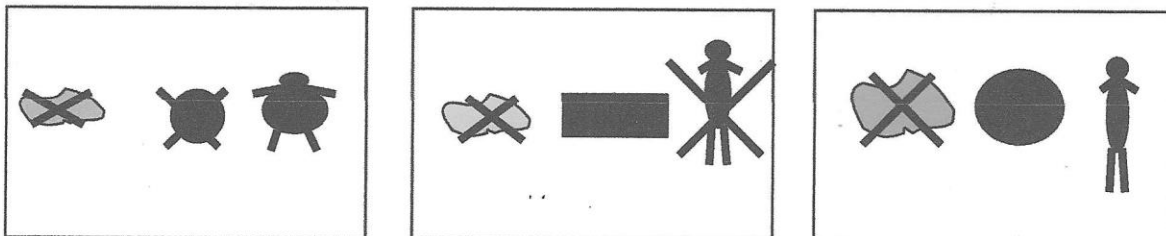
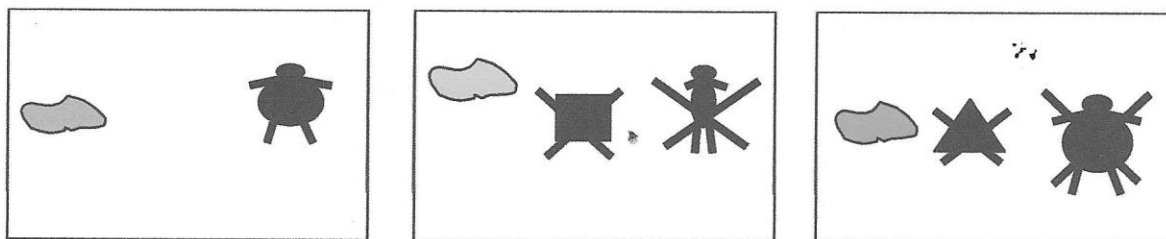
ва

ства:

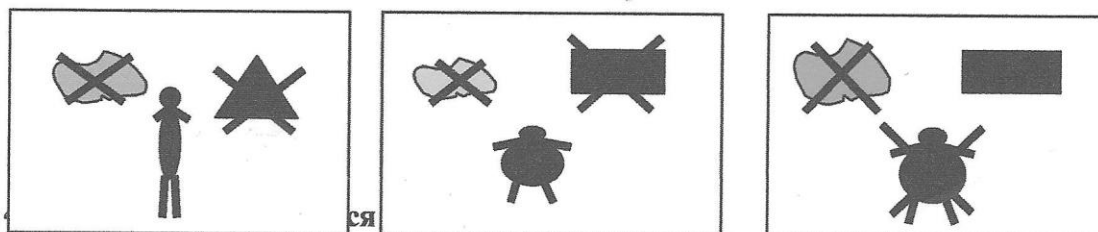
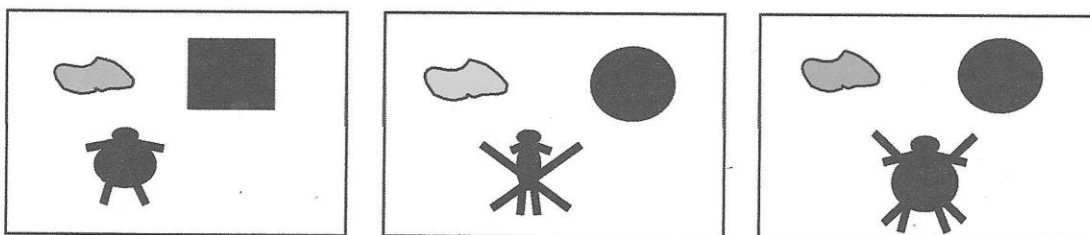
• форма, размер и толщина



• цвет, форма и размер



• цвет, форма и толщина



Цель: развитие логического мышления, умения декодировать информацию о свойствах предметов с помощью знаков-символов и декодировать ее.

Описание игры.

Перед детьми 12-18 блоков. Ведущий под одним из блоков прячет мышонка. Дети поворачиваются обратно. Ведущий показывает карточку, на которой обозначено свойство того блока, под которым спрятался мышонок. Тот, кто находит мышонка, становится ведущим. Он снова прячет мышонка и с помощью карточек показывает, под каким блоком находится мышонок.

Взрослый побуждает детей обозначать свойства блоков карточками с перечеркнутыми знаками-символами (так сложнее найти мышонка). Для того, чтобы с их помощью точно обозначить цвет блока, нужны две карточки (синий обозначения формы - три таких карточка (прямоугольник) о размере и толщину можно обозначать одной карточкой).

Использование карточек с перечеркнутыми знаками, самостоятельный переход к обозначению новых свойств, всякий раз поощряется взрослым.

Карточка на каждое свойство выкладываются в отдельные ряды или столбики:

- красный круг

"

* Количество блоков на втором занятии увеличивается до 24. Ведущий каждый раз указывает три свойства того блока, под которым спрятан мышонок. Свойства блоков он обозначает перечеркнутыми и неперечеркнутыми знаками:



- красный маленький тонкий круг

4.4 Игра «Угадай, какая фигура»

Цель: развитие логического мышления, умений декодировать и кодировать информацию о свойствах.

Описание игры

Логические фигуры выкладываются на столе. Дети выбирают себе одну фигуру так, чтобы ее не видели другие, запоминают ее и идут к своим столам, на которых находятся наборы кодовых карточек. Затем игроки договариваются о том, что при загадывании будут пользоваться только карточками-ютрициями. Затем карточками обозначают загадываемые свойства своей фигуры по очереди. А остальные должны будут угадать какую фигуру задумал игрок. Например, моя фигура не круглая, не квадратная, не треугольная; не синяя и не красная; не большая; не тонкая. Карточки дети выкладывают у себя на столах, затем по желанию угадывают фигуры друг у друга и находят их.

4.5 Игра «Построй дом»

Цель: развитие логического мышления, внимания

Описание игры

Дети получают карточки с домиками. Ведущий по очереди достает из коробочки фигуру называя ее свойства. Первый из детей, кто первым найдет соответствующее обозначение на карточке, тот закрывает его прямоугольником-кирпичиком. Тот, кто правильно закроет все знаки на своей карточке (построит свой дом, становится ведущим).

На первом этапе используются карточки, которые требуют выделения 1-2 свойств. На втором этапе используются карточки, которые требуют выделения 3-4 свойств.



4.6 Игра «Раздели блоки»

Цель. развитие умений разбивать множества по одному свойству на 2 подмножества, производить логическую операцию «не»

Описание игры

На полу на расстоянии метра друг от друга расположены две игрушки. Они собрались строить для себя дома из блоков, но поссорились из-за того, что не могут разделить между собой. Взрослый предлагает помирить игрушки и помочь им разделить блоки, так чтобы у одной игрушки оказались все красные блоки, а у другой все не красные.

Затем разделить блоки так, чтобы у одной игрушки были все маленькие, а у другой — все не маленькие.

Затем следующий набор блоков-цветов нужно разделить по вазочкам — коробочкам так, чтобы в одной вазе оказались все прямоугольные, а в другой - не прямоугольные.

Блоки могут наделяться самыми разными образами: обруч-пруд, блоки — утята; обруч — домик, блоки — его жильцы и т.д.)

4.7 Игра «Раздели блоки»

Цель: развитие умений разбивать множества по двум совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».

Перед детьми две игрушки между которыми необходимо разделить блоки-конфеты: одной нужно дать все желтые, а другой — все прямоугольные. Взрослый проверяет запомнили ли дети условие (можно рядом с игрушками поместить кодовые карточки).Затем дети делят блоки по условию.

Затем дети определяют какие блоки попали одной игрушке, а какие другой, а что можно дать и первой и второй игрушкам.

Затем взрослый меняет условие и предлагает вновь разделить блоки между игрушками: все синие - первой, все квадратные — другой; все квадратные — первой, все круглые — другой; все большие — первой, все маленькие другой.

Иногда место для общих блоков оказывается пустым. Почему так получается пусть доказывают дети.

(Обручи могут быть клумбой, а блоки — цветами,)

5. Итоговое занятие Занятие проводится в форме праздника .

Цель: доставить детям радость и удовольствие от игр развивающей направленности; поддержание интереса к интеллектуальной деятельности, желания проявлять настойчивость, целеустремленность, взаимопомощь.

ВТОРОЙ БЛОК ОБУЧЕНИЯ

Занятие 1.

Проводятся в форме игровой программы ,цель которой - поддержание интереса к занятиям. Повторение с детьми правил поведения для обучающихся учреждения, с правилами по технике безопасности на занятиях.

Занятие 2

1. Умственная разминка" Назови одним словом":

- Суп, каша, гуляю, кисель;
- Курица, гусь, утка, индейка;
- Россия, Германия, Индия, Америка;
- Лотадь, корова, овца, свинья;
- Волк, лиса, медвед, заяц;
- Капуста, картофель, лук, свекла;
- Пальто, шарф, куртка, костюм;
- Туфли, сапоги, кросовки, босоножки;
- Липа, береза, ель, сосна;
- Запад, восток, север, юг;
- Телевизор, уют, пылесос, холодильник;
- Автомобиль, трактор, трамвай, автобус.

2. Игра «Что одинаковое у двух?»

3. Письменное упражнение

Занятие 3

1. Умственная разминка .

Подберите как можно больше различных предметов, которые могут быть одновременно блестящими, красными, твердыми)(пуговица, петушок на палочке, леденец, брошь.)

2. Игра «По прямым дорожкам»

3. Письменное упражнение

Занятие 4

1. Умственная разминка

«Подберите как можно больше различных предметов, которые могут быть одновременно добрыми, шумными, живыми».(пчелы, дети.)

2. Игра «Рядом, между»

3. Письменное упражнение

Занятие 5

1. Умственная разминка

«Чем похожи и чем отличаются" Детям нужно назвать признаки сходства и различия

- Яблоко и арбуз;
- Кошка и собака;
- книга и тетрадь;

2. бгрл «Одна перестановка»

3. *Письменное упражнение*

Занятие 6

1. *Умственная разминка*

«Чем похожи и чем отличаются?» Детям нужно назвать признаки сходства и различия

- вилка и ложка;

- стол и стул;

- коза и корова.

2. перл «Что разное у двух»

3. *Письменное упражнение*

Занятие 7

1. *Умственная разминка* «Зачем и почему?»

Ребенку задаются вопросы на предположение, угадывание и додумывание

- Как ты думаешь, зачем мама ходит на работу?

- .. зачем эти люди пришли в магазин?

- .. для чего нам нужны книги*

- ... для чего нам нужны печки и плиты?

- ... для чего нам нужны ножницы?

- ... для чего человек спит?

... зачем нам нужен зонт?

2. бгрл «По косым дорожкам»

3. *Письменное упражнение*

Занятие 8

1. *Умственная разминка* «Зачем и почему?»

Ребенку задаются вопросы **на выяснение причины или смысла происходящих событий**

Почему масло тает на раскалённой сковородке?

Почему вода в холодильнике замерзает?

Почему зимой включают отопление?

Почему предметы падают вниз, а не вверх?

Что требуется для жизни собаке, кошке, рыбке?

2. *Игра* «Выше, ниже»

3. *Письменное упражнение*

Занятие 9

1. *Умственная разминка* Логические задачи с отрицанием

• Мышка едет не в первом и не в последнем вагоне.

Цыпленок не в среднем и не в последнем вагоне.

В каких вагонах едут мышка и цыпленок?

• Стрекоза сидит не на цветке и не на листке.

Кузнечик сидит не на грибочке и не на цветке.

Божья коровка сидит не на листке и не на грибочке. Кто на чем сидит? (лучше все нарисовать)

- Под елкой цветок не растет,
Под березой не растет грибок.
Что растет под елкой,
А что под березой?
- Антон и Денис решили поиграть.
Один с кубиками, а другой машинками.
Антон машинку не взял.
Чём играли Антон и Денис?
- Вика и Катя решили рисовать.
Одна девочка рисовала красками,
а другая карандашами.
Чем стала рисовать Катя?
- Рыжий и Черный клоуны выступали с мячом и шаром.
Рыжий клоун выступал не с мячиком,
А черный клоун выступал не с шариком.
С какими предметами выступали Рыжий и Черный клоуны?

2. *Игра «Две перестановки»*

3. *Письменное упражнение*

Занятие 10

1. *Умственная разминка* Логические задачки с отрицанием

- Три рыбки плавали
в разных аквариумах.
Красная рыбка плавала не в круглом
и не в прямоугольном аквариуме.
Золотая рыбка - не в квадратном
и не в круглом.
В каком аквариуме плавала зеленая рыбка?
- У Миши три тележки разного цвета:
Красная, желтая и синяя.
Еще у Миши три игрушки неваляшка, пирамидка и юла.
В красной тележке он повезет не юлу и не пирамидку.
В желтой - не юлу и не неваляшку.
Что повезет Мишка в каждой из тележек?
- » Ане, Юле и Оле мама купила ткани на платье.
Ане не зеленую и не красную.
Юле - не зеленую и не желтую.
Оле - не желтое и не красное.
Какая ткань для какой из девочек?
- В трех тарелках лежат разные фрукты.
Бананы лежат не в синей и не в оранжевой тарелке.
Апельсины не в синей и в розовой тарелке.
В какой тарелке лежат сливы?
А бананы и апельсины?
- Две машины ехали по широкой и по узкой дорогам.
Грузовая машина ехала не по узкой дороге.
По какой дороге ехала легковая машина?
А грузовая?

2. *Игра «Сколько одинаков у двух»*

3. *Письменное упражнение*

Занятие 11

1. Умственная разминка Игра «Что без чего не бывает»

Взрослый говорит детям: "Сейчас я прочитаю вам ряд слов. Из этих слов вы должны будете выбрать только два, обозначающие главные признаки основного слова, т.е. то, без чего этот предмет не может быть."

Другие слова тоже имеют отношение к основному слову, но они не главные. Вам нужно найти самые главные слова. Например, сад... Как вы думаете, какие из данных слов главные: растения, садовник, собака, забор, земля, т.е. то, без чего сада быть не может? Может ли быть сад без растений? Почему?.. Без садовника... собаки... забора... земли?.. Почему?"

Каждое из предполагаемых слов подробно разбирается. Главное, чтобы дети поняли, почему именно то или иное слово является главным, существенным признаком данного понятия.

Примерные задания:

- а) Сапоги (шнурки, **подотва**, каблук, молния, **голенище**)
- б) Река (берег, рыба, рыболов, тина, вода)
- в) **Форд** (автомобиль, здание, толпа, **улица**, велосипед)
- г) Сарай (сеновал, лошади, крыта, скот, стены)
- д) Еуб (углы, чертеж, сторона, камень, дерево)
- е) Деление (класс, делимое, карандаш, делитель, бумага)
- ж) Игра (карты, игроки, штрафы, наказания, **правила**)
- з) Чтение (глаза, книга, картинка, печать, слово)
- и) Война (самолет, пушки, сражения, ружья, солдаты)

2. Игра «По узким дорожкам»

3. Письменное упражнение

Занятие 12

1. Умственная разминка Игра «Скажи наоборот»

хорошо плохо мужчина женщина трудно легко поднимать опускать смеяться плакать близкий далекий молодой старый прямой кривой	рано поздно здоровый больной вход слева справа острый тупой день ночь - полный пустой мальчик девочка	узкий широкий трусливый храбрый мокрый сухой вежливый грубый живой мертвый быстрый медленный твердый жидкий чистый грязный
---	--	---

2. Игра «Левее, правее»

3. Письменное упражнение

Занятие 13

1. Умственная разминка Игра «Скажи наоборот»

красивый безобразный теплый холодный длинный короткий новый старый бедный богатый настоящий поддельный глубокий тьма свет	великан карлик спереди сзади блестящий матовый низ верх гладкий шероховатый хвалить ругать шумный тихий высокий низкий	открывать закрывать дикий ясной уходить приходить дешевый дорогой спать бодрствовать веселый грустный утро вечер
--	---	--

2. бери «Три перестановки»
3. Письменное упражнение

Запятие 14

1. Умственная разминка «Скажи наоборот»

гладкий шершавый хвалить ругать шумный тихий открывать закрывать дикий ручной уходить приходить дешевый дорогой спать бодрствовать	веселый грустный утро вечер л е т н ый юный красивы й безобразный тепл ый холодный длинный короткий новый старый	бедный богатый настоящий поддельный великан карлик спереди сзади блестящий матовый низ верх тьнь свет высокий низкий
---	--	---

2. Игра «Сколько разныт у двух»
3. Письменное упражнение

Занятие 15

1. Умственная рызминка Игра «Родственники»

Самолет родственник птицы ,потому то....» Мячик- лягушка Экскаватор — крот Водолаз — рыба Дятел- молоток	Осенний листок- солнце Роза — духи Елка — еж Клубок — еж Лампочка — светлячок Кузнечик — светлячок	Ежик — иголки Лампочка- солнце Ромаюка — мел Цыпленок — лимон
---	---	--

2. Игра «По широким дорожкам»
3. Письменное упражнение

Занятие 16

1. Умственная разминка Упражнение «Систематизация»

Скажите, какие ягоды вы знаете?

Сейчас я буду называть слова, если среди них вы услышите слово, обозначающее ягоду, то хлопните в ладоши".

Слова для предъявления - капуста, земляника, яблоко, груша, смородина, малина, морковь, клубника, картофель, укроп, черника, брусника, слива, клюква, абрикос, кабачок, апельсин.

"Сейчас я буду называть слова, если услышите слово, относящееся к ягодам, хлопните один раз, если к фруктам - два раза".

(Слова можно использовать те же самые, можно придумать другие.)

В качестве основания для систематизации может быть тема - инструменты, мебель, одежда, цветы и т.д.

2. Игра «Ближе,дальше»
3. Письменное упражнение

Занятие 17

1. *Умственная разминка* Упражнение «Систематизация»
 - Чем похожи по вкусу? цвету? величине?
лимон и груша
малина и земляника
яблоко и слива
смородина и крыжовник
 - Чем отличаются по вкусу? цвету? величине?"
2. бгрз «Один обмен»
3. *Письменное упражнение*

Занятие 18

1. *Умственная разминка* Упражнение «Найди общее слово»

"Найди, что общего у следующих слов:

- а) хлеб и масло (еда)
- б) нос и глаза (части лица, органы чувств)
- в) яблоко и земляника (плоды)
- г) часы и градусник (измерительные приборы)
- д) кит и лев (животные)
- е) эхо и зеркало (отражение)"

2. *Игра* «Что одинаковое у трех?»
3. *Письменное упражнение*

Занятие 19

1. *Умственная разминка*

- Саша ел яблоко большое и кислФ. Коля ел яблоко большое и сладкое. Что в этих яблоках одинаковое? разное?
 - Алик, Боря и Вова жили в разных домах. Два дома были в три этажа, один дом был в два этажа. Алик и Боря жили в разных домах, Боря и Вова жили тоже в разных домах. Где жил каждый мальчик?
 - Девочки Ася, Таня, Ира и Лариса занимались спортом. Кто-то из них играл в волейбол, кто-то плавал, кто-то бегал, кто-то играл в шахматы. Каким спортом увлекалась каждая девочка, если Ася не играла в волейбол, в шахматы и не бегала, Ира не бегала и не играла в шахматы, а Таня не бегала?
2. бери «По прямым и косым дорожкам»
 3. *Письменное упражнение*

Занятие 20

1. *Умственная разминка*

- » Маша и Нина рассматривали картинки. Одна девочка рассматривала картинки в журнале, а другая девочка - в книжке. Где рассматривала картинки Нина, если Маша не рассматривала картинки в журнале?
 - Коля, Ваня и Сережа читали книжки. Один мальчик читал о путешествиях, другой - о войне, третий - о спорте. Кто о чем читал, если Коля не читал о войне и о спорте, а Ваня не читал о спорте?
 - Мальчики Слава, Дима, Петя и Женя сажали плодовые деревья. Кто-то из них сажал яблони, кто-то - груши, кто-то - сливы, кто-то - вишни. Что сажал каждый мальчик, если Дима не сажал сливы, яблоня и груюи, Петя не сажал груши и яблони, а Слава не сажал яблони?
2. *Игра* «Рядом, выше»
 3. *Письменное упражнение*

Занятие 21

1. Умственная разминка

- Толя и Игорь рисовала. Один мальчик рисовал дом, а другой - ветку с листьями. Что рисовал Толя, если Игорь не рисовал дом?
- Зина; Лиза и Лариса вышивали. Одна девочка вышивала листочки, другая - птичек, третья - цветочки. Кто что выпивал, если Лиза не вышивала листочки и птичек, а Зина не вышивала листочки?
- Два мальчика сажали морковь и два - картошку. Что сажал Сережа, если Володя сажал картофель, Валера с Сашей и Саша с Володей сажали разные овощи, а Валера с Сережей тоже сажали разные овощи?

2. Игра «Обмен и перестановка»

3. Письменное упражнение

Занятие 22

1. Умственная разминка

- « Две девочки сажали деревья, а одна - цветы. Что сажала Таня, если Света с Ларисой и Лариса с Таней сажали разные растения? »
- Два мальчика жили на одной улице, а два - на другой. Где жили Петя и Коля, если Олег с Петей и Андрей с Петей жили на разных улицах?
- Мальчики читали разные книги: один - сказки, другой - стихи, двое других - рассказы. Что читал Витя, если Леша с Витей и Леша с Ваней читали разные книги, Дима читал стихи, а Ваня с Димой тоже читали разные книги?

2. Игра «Что разное у трех?»

3. Письменное упражнение

Занятие 23

1. Умственная разминка

- Три девочки нарисовали двух кошек и одного зайца, каждая по одному животному. Что нарисовала Ася, если Катя с Асей и Лена с Асей нарисовали разных животных?
- Две девочки играли в куклы, а две - в мяч. Во что играла Катя, если Алена с Машей и Маша со Светой играли в разные игры, а Маша играла в мяч?
- Две девочки плыли быстро и две медленно. Как плыла Таня, если Ира с Катей и Ира с Таней плыли с разной скоростью, Света плыла медленно, а Катя со Светой тоже плыли с разной скоростью?

2. Игра «По узким и широким дорожкам»

3. Письменное упражнение

Занятие 24

1. Умственная разминка

- Два мальчика купили марки, один - значок и один - открытку. Что купил Толя, если Женя с Толей и Толя с Юрой купили разные предметы, а Миша купил значок?
- Ира, Наташа, Оля и Оксана вышивали разные картинки. Две девочки вышивали цветок, две - домик. Что вышивала Наташа, если Ира с Наташей и Наташа с Олей вышивали разные картинки, а Оксана вышивала домик?
- Две девочки играли на пианино, одна на скрипке и одна на гитаре. На чем играла

Саша, если Юля играла на гитаре, Саша с Аней и Марина с Сашей играли на разных инструментах, а Аня с Юлей и Марина с Юлей тоже играли на разных инструментах?

2. Игра «Ниже, правее»
3. Письменное упражнение

Занятие 25

1. *Умственная разминка* Решение задач «Кто самый»
 - Саша грустнее, чем Толик. Толик грустнее, чем Алик. Кто веселее всех?
 - Ира аккуратнее, чем Лиза. Лиза аккуратнее, чем Наташа. Кто самый аккуратный?
 - Миша сильнее, чем Олег. Миша слабее, чем Вова. Кто сильнее всех?
 - Катя старше, чем Сережа. Катя младше, чем Таня. Кто младше всех?
 - Лиса медлительнее черепахи. Лиса быстрее, чем олень. Кто самый быстрый?
 - Заяц слабее, чем стрекоза. Заяц сильнее, чем медведь. Кто самый слабый?
2. Игра «Обмен и две перестановки»
3. *Письменное упражнение*

Занятие 26

1. *Умственная разминка* Решение задач «Кто самый»
 - Саша на 10 лет младше, чем Игорь. Игорь на 2 года старше, чем Леша. Кто младше всех?
 - Ира на 3 см ниже, чем Клава. Клава на 12 см выше, чем Люба. Кто выше всех?
 - Толик намного легче, чем Сережа. Толик немного тяжелее, чем Валера. Кто легче всех?
 - Вера немного темнее, чем Люда. Вера намного светлее, чем Катя. Кто светлее всех?
 - Леша слабее, чем Саша. Андрей сильнее, чем Леша. Кто сильнее?
2. Игра «Сколько одинаковых у трех»
3. *Письменное упражнение*

Занятие 27

1. *Умственная разминка* Решение задач «Кто самый»
 - Наташа веселее, чем Лариса. Надя грустнее, чем Наташа. Кто самый грустный?
 - Света старше, чем Ира, и ниже, чем Марина. Света младше, чем Марина, и выше, чем Ира. Кто самый младший и кто ниже всех?
 - Костя сильнее, чем Эдик, и медленнее, чем Алик. Костя слабее, чем Алик, и быстрее, чем Эдик. Кто самый сильный и кто самый медлительный?
 - Оля темнее, чем Тоня. Тоня ниже, чем Ася. Ася старше, чем Оля. Оля выше, чем Ася. Ася светлее, чем Тоня. Тоня младше, чем Оля. Кто самый темный, самый низкий и самый старший?

- Коля тяжелее, чем Петя. Петя грустнее, чем Паша. Паша слабее, чем Коля. Коля веселее, чем Паша. Паюа легче, чем Петя. Петя сильнее, чем Коля. Кто самый легкий, кто веселее всех, кто самый сильный?

2. Вгрл «По точкам и черточкам»

3. *Письменное упражнение*

Залятпе 28

1. *Умственная размика* Игра «Найди связь»

>неім8е*tnsc	пастбище, рога, молоко, теленок, бык
2. Яйцо	Картофель
в	курпшя. і,город, иаяу*жа, <'ys, **iv.ny
катиа	Вггптса
И	:ыасла, нос. гарелкв. іаісо. посуАа
	ИБО:лка
	лш няіок весло. мо пя
7. Пробка	Камень
8. Чай	
сахар	
9. Дерево	Яука
сук	вящор. Дерввгха, *іягщ. лебога. па-еп
10. Дождь	Мороз
11. Нож	Стол
сталь	вп +нв, дерево, стусп, ппкща, сыатеріь
1.D. НгигЕя	Человек

2. *Игра «Левее, ближе»*

3. *Письменное упражнение*

Занятие 29

1. *Умственная разминка* Упражнение «Найди смысл»

"Сейчас я прочитаю вам пословицу, а вы попробуйте подобрать к ней подходящую фразу, отражающую общий смысл пословицы, например:

- Семь раз отмерь,
а один раз отрежь
- а) Если сам отрезал
неправильно, то не
следует винить
ножницы
- б) Прежде чем сделать,
надо хорошо подумать
- в) Продавец отмерил
семь метров ткани и
отрезал

Правильный выбор здесь - "Прежде чем сделать, надо хорошо подумать", а ножницы или продавец - лишь частности и не отражают основного смысла".

1. Лучше меньше, да лучше.

- а) Одну хорошую книгу прочесть полезней, чем семь плохих.
б) Один вкусный пирог стоит десяти невкусных.
в) Важно не количество, а качество. *

2. Поспешишь - людей насмешишь.

- а) Клоун смешит людей.
б) Чтобы сделать работу лучше, надо о ней хорошо подумать.
в) Торопливость может привести к нелепым результатам.

3. Куй железо, пока горячо.

- а) Кузнец куёт горячее железо.
б) Если есть благоприятные возможности для дела, надо сразу их использовать.
в) Кузнец, который работает не торопясь, часто успеваёт больше, чем тот, который торопится.

2. *Игра* «Два обмена отдельно»

3. *Письменное упражнение*

Занятие 30

1. *Умственная разминка* Упражнение «Найди смысл»

1. Нечего на зеркало пенять, коли рожа крива.

- а) Не стоит причину неудач сваливать на обстоятельства, если дело в тебе самом.
б) Хорошее качество зеркала зависит не от рамы, а от самого стекла.
в) Зеркало висит криво.

2. Не красна изба углами, а красна пирогами.

- а) Нельзя питаться одними пирогами, надо есть и ржаной хлеб.
б) О деле судят по результатам.
в) Один вкусный пирог стоит десяти невкусных.

3. Сделал дело - гуляй смело.

- а) Если вытолкнул работу хорошо, можешь отдохнуть.
б) Мальчик вышел на прогулку.

2. *Игра* «Сколько разных у трех?»

3. Письменное упражнение

Занятие 31

1. Умственная разминка Упражнение « Найди смысл»

1. Умелые руки не знают скуки.

а) Петр Иванович никогда не скучает.

б) Мастер своего дела любит и умеет трудиться.

2. Не в свои сани не садись.

а) Если не знаешь дела, не берись за него.

б) Зимой ездят на санях, а летом на телеге.

в) Езди только на своих санях.

3. Не все золото, что блестит.

а) Медный браслет блестел, как золотой.

б) Не всегда внешний блеск сочетается с хорошим качеством.

в) Не всегда то, что кажется нам хорошим, действительно хорошо.

2. *Игра* «По коротким и длинным дорожкам»

3. *Письменное упражнение*

Занятие 32

*•

1. Умственная разминка Игра «Дапетки»,

Взрослый загадывает слово, а дети с помощью вопросов должны разгадать слово или объяснить ситуацию, задавая такие вопросы, на которые можно дать один из пяти ответов: "да"; "нет"; "и да и нет"; "об этом нет информации"; "это не существенно". *Задача*- научить детей задавать сильные вопросы, научить отыскивать критерии классификации любых объектов окружающего мира, научиться слушать других, быть внимательным (не повторять вопросы).

Какой овощ я задумала?

- Это корнеплод? (Морковь, свекла, редис)

- Это листовой овощ? (Капуста, салат)

- Это плодовой овощ? (Помидоры, огурцы)

Какое имя я загадала?

- Это мужское имя?

- Имя начинается с гласной?

- В нашей группе есть такое имя?

Какую часть одежды я задумала?

- Это верхняя одежда?

- Это мужская одежда?

Какую сказку я задумала?

- Это русская сказка?

2. *Игра* «Дальное, между»

3. *Письменное упражнение*

Занятие 33

Список литературы

1. Бортникова Е.Ф. Развиваем математические способности. г.Екатеринбург, ООО «Издательский дом ЛИТУР», 32с.
2. Земцова О.Н. НАЙДИ ОТЛИЧИЯ Развиваем внимание. Для детей 6-7 лет. — г.Москва, ООО «Издательская группа «Азбука-Аттикус», 16с.
3. РАЗВИВАЕМ ЛОГИКУ. Для детей 6-7 лет, под ред.А.Жилинской. - ООО «Издательство «Эксмо», 32с.
4. Захарова Н.И. Играем с логическими блоками Дьенеша. 2017г.
5. Бахтина С.В. Судоку для мальчиков. - г.Москва, Издательство «Экзамен», 8с.
6. Бахтина С.В. Судоку для девочек. — г.Москва, Издательство «Экзамен», 8с.
7. Веселые домашние задания. Для детей 6 лет. Сост. М.Султанова. — г.Москва, ООО «Хатбер-пресс», 16с.
8. Школа семей гномов. ЛОГИКА. МЫШЛЕНИЕ, под ред.в.Вилунова. — г.Москва, издательство «МОЗАИКА-СИНТЕЗ», 16с.
9. Бушмелева И. ЛОГИКА. Тестовые задания для детей. — г.Москва, ООО «Хатбер-пресс», 16с.
10. Вахтин В.Л. ВЕСЕЛЫЕ УРОКИ. Развиваем память, мышление, внимание, мелкую моторику. — г.Москва, ООО «Издательство «Фламинго», 16с.
11. Клемёнтович Т.Ф. НАРИСУЮ по ОБРАЗЦА! Задания для девочек. Для детей 5-7 лет. — г.Санкт-Петербург, Издательский дом «Литера», 16с.
12. Клементович Т.Ф. НАРИСУЙ по ОБРАЗЦА! Задания для мальчиков. Для детей 5-7 лет. — г.Санкт-Петербург, Издательский дом «Литера», 16с.
13. РАЗВИВАЮЩИЕ ПРОПУСК Сост.Н.М.Трифонова. — г.Москва, Издательство «Цитадель-трейд», 17с.
14. ЗАДАНИЯ 6-7. Для детей дошкольного возраста. Худ.И.Н.Приходкин. — г.Москва, ООО «Издательство «Фламинго», 16с.
15. Соколова Ю. Тесты на интеллектуальное развитие ребенка.—г. Москва, ООО «Издательство «Эскимо», 64с.
16. Синякина Е. Что должен знать ребенок 6-7 лет.- г.Москва, ООО «Стрекоза», 64с.
17. Методическая разработка воспитателя высшей квалификационной категории Давыдовой Л.С.