**Составила воспитатель МДОУ детский сад №39 «Золотой ключик» Московская обл. г. Серпухов, Лузгина Е. А.**

**«Развитие логического мышления у старших дошкольников».**

**Программа по дополнительному образованию дошкольников.**

**Пояснительная записка.**

Данная программа составлена на основе авторской программы «Математические ступеньки» Е. В. Колесниковой. В программе есть отдельный раздел – ЛОГИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ. С помощью логических упражнений дошкольники направляют внимание на конечный результат, и в меньшей степени – на способ его достижения. Для возникновения мыслительной деятельности необходимо научить ребенка осознавать эти способы, поскольку поиск ответа всегда сопровождается активной работой ума: сравнением, классификацией, абстрагированием. Логические задачи разделены на несколько групп:

* поиск недостающей фигуры;
* продолжение ряда;
* нахождение ошибки;
* поиск ответа путем рассуждений;
* анализ и синтез предметов сложной формы;

Рабочая тетрадь «Я решаю логические задачи» входит в авторскую программу «Математические ступеньки» и предназначена для детей 5-7лет. Цель этой книги – представить детям систему игровых заданий, выполнение которых позволит, используя уже имеющиеся знания и умения, упражняться в решении более сложных логических задач и лучше подготовиться к последующему обучению в школе.

Первые задачи и упражнения в тетради «Я решаю логические задачи» ребенку предлагается решить с помощью конкретных действий (дорисовать, обвести, закрасить, показать стрелочкой). Постепенно задания усложняются, и у ребенка формируется умение решать логические задачи в уме, не выполняя практических действий.

В предлагаемую программу по дополнительному образованию дошкольников включены также занятия с использованием :

«Логических блоков Дьенеша», «Цветных счетных палочек Кюизенера».

**Программное содержание в подготовительной к школе группе.**

**раздел: Логические задачи.**

* Развитие произвольного внимания.
* Развитие избирательности зрительного внимания.
* Развитие концентрации зрительного внимания.
* Развитие познавательных процессов: восприятия, памяти, воображения.
* Развитие мыслительных операций (анализ и синтез предметов сложной формы, обобщение и классификация).
* Развитие умений устанавливать последовательность событий.
* Усвоение элементарных навыков алгоритмической культуры мышления.

**Показатели развития**

* Умение решать логические задачи на классификацию, установление последовательности событий, анализ, синтез.
* Умение решать логические задачи на основе зрительного восприятия.
* Умение решать логические задачи на разбиение по свойствам.
* Умение понимать задание и выполнять его самостоятельно.
* Проводить самоконтроль и самооценку выполненной работы.
* Самостоятельно формулировать учебные задачи.

**Подготовительная к школе группа.**

**Раздел: Логические задачи.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Название темы | Кол-во часов |
| 1 | Поиск недостающей фигуры | 4 |
| 2 | Продолжение ряда | 4 |
| 3 | Нахождение ошибки | 4 |
| 4 | Поиск ответа путем рассуждения. | 4 |
| 5 | Анализ и синтез предметов сложной формы |  |
| 6 | Работа с цветными счетными палочками. | 4 |
| 7 | Словесные логические игры и упражнения. | 4 |
| 8 | Логические упражнения на цветовую последовательность. | 4 |
| 9 | Логические блоки. | 4 |
| 10 |  | **36** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Месяц** | **Тема занятия** | **Программное содержание** | **Кол-во занят** |
| **С**  **Е**  **Н**  **Т**  **Я**  **Б**  **Р**  **Ь** | Игра «Фигурки спрятались» | Развивать умение выявлять и абстрагировать свойства, умение «читать схему», закреплять навыки порядкового счета | 1 |
| Игра «Сравни и заполни» | Умение осуществлять зрительно мысленный анализ способа расположения фигур, закрепление представлений о геометрических фигурах. | 1 |
| **О к т я б р ь** | Игра «Посчитаем с гномами» | Счет в пределах десяти. Порядковые числительные. Понятия: первый, последний, сложение, вычитание. | 1 |
| Словесная логическая игра  «Назови слово, которое я пропустила». | Формировать умение внимательно слушать задание.  Учить решать логическую задачу на установление  закономерностей. | 2 |
| Игра «Где спрятался заяц» | Развивать умение выявлять и абстрагировать свойства, умение «читать схему», закреплять навыки порядкового счета | 1 |
| Игра «Состав чисел из единиц», «Путешествие на поезде» | Учить отбирать полоски нужного цвета и числового значения по словесному указанию, составлять числа из единиц, развивать глазомер. Закреплять понятия: который по счету. Учить ориентироваться в пространстве. | 1 |
| **Н о я б р ь** | Решение примеров в тетради в клетку. Игра «рассеянный художник». Игра «Сколько, какой?» | Развитие наблюдательности и счета пределах десяти. Порядковые числительные. Понятия: первый, последний, сложение, вычитание. | 2 |
| Призма и пирамида. Игра «найди фигуру». Игра «Продолжение ряда». | Формировать представление о призме и пирамиде на основе сравнения с цилиндром и конусом. Формировать умение находить в окружающей обстановке предметы призмы и пирамиды. | 1 |
| Игра «Архитекторы» | Учить выбирать необходимый строительный материал, учить строить объекты детской площадки. | 1 |
| Игра «Как узнать номера домов?», «Как разговаривают числа?» | Учить составлять число из двух меньших. Учить оперировать числовыми значениями цветных полосок. Познакомить с понятиями: больше, меньше. , со знаками <, >. | 1 |
| **Д е к а б р ь** | Решение примеров в тетради в клетку. Игра «художник». Игра «Какой по счету?» | Развитие наблюдательности и счет до шести. Порядковые числительные. Понятия: первый, последний, сложение, вычитание. | 1 |
| Игра-головоломка «Пифагор» | Закреплять умения составлять фигуры из частей. | 1 |
| Игра «измерь дорожки шагами», «О чем говорят числа?» | Учить определять значение цветных палочек. Учить устанавливать логические связи и закономерности. Развивать зрительный глазомер. | 1 |
| Игра «Украсим елку бусами» | Развивать способности к логическим действиям и операциям, умение декодировать *(расшиф)* информацию, изобр-ю на карточке, умение действовать последовательно. | 1 |
| **Я н в а р ь** | Игра «Сравни и заполни» | Умение осуществлять зрительно мысленный анализ способа расположения фигур, закрепление представлений о геом. Фигурах. | 1 |
| Цилиндр. Игра «Паспортный стол». | Формировать представление о цилиндре, умение распознавать цилиндр в предметах окружающей обстановки. | 1 |
| Игра «Логические кубики» | Закреплять умение задавать вопросы, выделять свойства | 1 |
| Задачки-шутки | Учить решать учебную задачу на основе зрительно воспринимаемой информации. | 1 |
| **Ф е в р а л ь** | Игра «Дорисуй четвертый круг»  Игра «Логический поезд» | Закреплять умения составлять фигуры из частей.  Развивать умение выявлять и абстрагировать свойства, умение «читать схему», закреплять навыки порядкового счета | 1 |
| Игра «Палочки можно складывать» | Учить ориентироваться в пространстве, развивать количественные представления, учить находить полоски, по сумме равные двум данными. | 1 |
| Игра «Мозаика цифр» | Развитие способностей декодировать информацию. Умение выбирать блоки по заданным свойствам. Закреплять навыки вычисления. | 2 |
| Игра «Состав чисел из единиц», «Путешествие на поезде» | Учить отбирать полоски нужного цвета и числового значения по словесному указанию, составлять числа из единиц, развивать глазомер. Закреплять понятия: который по счету. Учить ориентироваться в пространстве. | 1 |
| **М а р т** | Игра «Логические кубики» | Закреплять умение задавать вопросы, выделять свойства | 1 |
| Математические задачки | Закрепить навыки ориентировки в пространстве *(справа, слева)*; количественного и порядкового счета, сложения и вычитания в пределах 10. | 1 |
| Игра «Закрась фигуры, из которых состоит рыбка». | Продолжать развивать умение решать логическую задачу на анализ и синтез. | 1 |
| Игра «Как узнать номера домов?», «Как разговаривают числа?» | Учить составлять число из двух меньших. Учить оперировать числовыми значениями цветных полосок. Познакомить с понятиями: больше, меньше. , со знаками <, >. | 1 |
| **А п р е л ь** | Математические задачки | Закрепить навыки ориентировки в пространстве *(справа, слева)*; количественного и порядкового счет в пределах20. Развивать логическое мышление | 1 |
| Игра «В стране геометрических фигур». Игра «Найди фигуру». | Познакомить с понятием таблицы *(строка, столбец)*, учить пользоваться простейшими таблицами. Закреплять представления о геометрических фигурах, умение сравнивать фигуры по свойствам и находить закономерность в их расположении. | 1 |
| Логическая задача на цветовую последовательность | Учить решать логич. задачи на основе зрительного восприятия. Учить понимать предложенную задачу и решать ее самостоятельно. | 1 |
| Игра «Построй предметы» | Развивать способности к логическим действиям и операциям, умение декодировать *(расшиф)* информацию, умение действовать последовательно. | 1 |
| **М а**  **й** | Игра «Цвет и число», «Число и цвет» | Учить отбирать полоски нужного цвета и числового значения по словесному указанию. Развивать представления о ширине, умение подбирать палочки по размеру, развивать глазомер. | 1 |
| Задачки-шутки | Учить решать учебную задачу на основе зрительно воспринимаемой информации. | 1 |
| Игра «Раздели фигуры» | Развивать умение выявлять и абстрагировать свойства, рассуждать, аргументировать свой выбор. | 1 |
| Логическая задача «Детская железная дорога» | Учить решать логические задачи на основе зрительного восприятия. Учить понимать предложенную задачу и решать ее самостоятельно. | 1 |
| **ИТОГО** | | | **36** |

**Практический материал.**

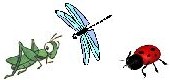
# Логические задачи для дошкольников

Жираф, крокодил и бегемот  
жили в разных домиках.  
Жираф жил не в красном  
и не в синем домике.  
Крокодил жил не в красном  
и не в оранжевом домике.  
Догадайся, в каких домиках жили звери?  
  
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?

Жили-были три девочки:  
Таня, Лена и Даша.  
Таня выше Лены, Лена выше Даши.  
Кто из девочек самая высокая,  
а кто самая низкая?  
Кого из них как зовут?

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?

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 грибке и не на цветке.   
Божья коровка сидит не на листке и не на грибке. Кто на чем сидит?

**МАТЕМАТИКА-ЭТО ИНТЕРЕСНО.**

**ИГРА 1. ТОМ И ДЖЕРРИ**

Кот Том и мышонок Джерри давние враги. Джерри ужасно надоел коту своими проделками, кот мечтает поймать и съесть мышонка, но мышонок хитрый. Он прячется от Тома не в круглой, не в квадратной, не в треугольной норке. Обведите карандашом мышонка в норке. В какой норке сидит Джерри. Кот тоже хитер, он стал искать Джерри, и мышонку пришлось убегать. Помогите Джерри выбраться к своей норке.

**ИГРА 2. МЫШИНЫЕ ИСТОРИИ**

Мышки играют. У них 2 больших мяча и 1 маленький. Раскрасьте мячи. Догадайтесь, у кого какой мяч, если у первой мышки мяч не такой, как у последней, а у последней не такой как у средней. Нарисуйте мяч для каждой мышки.

Мышки построили башню из разноцветных кубиков. Кубики были такие: желтый, зелёный, красный, белый. Какие карандаши нужны, что бы раскрасить башню? Нужен ли белый карандаш?

Кубики в башне стоят так: желтый- между зелёным и красным, а белый выше всех. Раскрасьте кубики.

Некоторые мышки проголодались и стали есть сыр. Раскрасьте столько мышек, сколько полакомились сыром.

Наши мышки любят только четырехугольные кусочки сыра, другие они не едят. Раскрасьте кусочки которые останутся не съеденными.

**ИГРА 3. ЕЖИНЫЕ ИСТОРИИ**

Бабушка-ежиха вяжет коврики, а что бы ежата ей не мешали, она отправила их в лес за грибами. Пока ежата собирают грибы, помогите бабушки ежихи довязать коврики. Помните; каждый коврик должен быть связан из четырех цветных квадратов- красного, синего, желтого и зеленого.

**ПРИМЕЧАНИЕ.** Квадраты подходящего размера должен быть изготовлены заранее. Дети подбирают рисунок, перекладывая квадраты.

Тем временем ежата набрали грибов, грибов у них поровну(сосчитайте грибы). Но зайцы-воришки утащили несколько грибов. Пришлось ежатам снова собирать грибы, помогите им: нарисуйте недостающие грибы.

Теперь можно идти домой. Идут ежата-носики вниз, дорогу осматривают. А дорога запутанная, без вашей помощи им не обойтись, проводите ежат домой!

**ИГРА 4. ПУТЕШЕСТВИЕ**

Ребята из детского сада поехали на поезде(сосчитайте вагоны).

Ребята сели в вагон, который стоит между третьим и пятым(раскрасьте этот вагон).

Остановился поезд, ребята вышли погулять на полянку, разложили пирожки- вот так: один с капустой, другой с яблоками, один с капустой, другой с яблоками(раскрасьте пирожки с яблоками).

Ребята собирают цветы. Одна девочка убежала далеко и заблудилась. Помогите ей выйти к поезду. Идти надо так: прямо по дороге до грибка, направо к дереву, на лево до кустика, на лево к домику, на право к домику, на право до цветка, на право к поезду.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** ребенок должен представить себя идущим по дорожке, и ориентироваться, согласно указаниям.

**ИГРА 5. ТИМОШКА-ОЗАРНИК**

Тимошка выловил из аквариума трех рыбок, но несколько рыбок плавает в аквариуме. Раскрасьте их.

Потом кот забрался в бабушкин шкаф и раскидал клубки ниток. В каждом ящике было по пять клубков, а остальные вот сколько. Вот сколько. Дорисуйте недостающие клубки.

Тимошка прокрался на кухню и разбил чашку, которая стояла между первой и третьей.(раскрасьте эту чашку). Чашка разбилась на множество кусочков разной формы. Раскрасьте только треугольные кусочки.

Тимошка убегает от бабушки! Помогите озорнику найти выход.