

Управление образования администрации Таштагольского муниципального района
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 14 «Аленушка»

Принята на заседании
педагогического совета
от «30» августа 20_23_ г.
Протокол № 1

Утверждаю:
Заведующий МБДОУ детский сад № 14
«Аленушка»
_____ Скобелева О.Н.
Приказ № 98.2-а от «30» августа 2023г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-педагогической направленности
«Ступеньки к логическому мышлению»**

стартовый уровень

**Возраст обучающихся: 5 -7 лет
Срок реализации: 2 года**

Составитель:
Кустова Татьяна Викторовна,
старший воспитатель

СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	8
1.3. Содержание программы	11
1.3.1. Учебно-тематический план	11
1.3.2. Содержание учебно-тематического плана	12
1.4. Планируемые результаты	31

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график	33
2.2. Условия реализации программы	33
2.3. Формы аттестации / контроля	34
2.4. Оценочные материалы	34
2.5. Методические материалы	35
2.6. Список литературы	40
ПРИЛОЖЕНИЯ	43

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Ступеньки к логическому мышлению» имеет социально-педагогическую направленность и по функциональному назначению является учебно-познавательная, направлена на логико - математическое развитие, развитие творческих и интеллектуальных способностей детей старшего дошкольного возраста (5 – 7(8) лет).

Логическое мышление является высшей стадией развития детского мышления. Достижение этой стадии – длительный и сложный процесс, т. к. полноценное развитие логического мышления требует не только высокой активности умственной деятельности, но и обобщённых знаний об общих и существенных признаках предметов и явлений действительности.

В данной программе показано, как через специальные игры и упражнения можно сформировать умение детей самостоятельно устанавливать логические отношения в окружающей действительности.

Данная программа разработана в соответствии с нормативно- правовыми документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";
- Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» на 2018-2025гг., утвержденная постановлением Правительства Российской Федерации от 26 декабря 2017 г. N 1642;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;

- Федеральный проект «Успех каждого ребенка», протокол заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 года № 3,

- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 года № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

- Приказ Министерства образования и науки РФ и Министерства просвещения РФ от 5 августа 2020г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"";

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), изложенные в приложении к Письму Министерства образования и науки РФ от 18.11.15 № 09-3242 «О направлении информации»;

- Закон Кемеровской области – Кузбасса «Об образовании» от 03.07.2013 № 86-ОЗ, в редакции от 04.02.2021 № 13-ОЗ;

- Устав и локальные нормативные акты МБДОУ детский сад № 14 «Аленушка».

Актуальность программы обусловлена тем, что овладение логическими формами мышления в дошкольном возрасте способствует подготовке дошкольников к усвоению математических знаний, и необходимо для успешного перехода детей к школьному обучению. Дело в том, что на каждом возрастном

этапе создаётся как бы определённый «этаж», на котором формируются психические функции, важные для перехода к следующему этапу. Таким образом, ключевые компетентности, приобретённые в дошкольный период, будут служить фундаментом для дальнейшего развития способностей в школьном возрасте. И важнейшим среди этих навыков является навык логического мышления, способность «действовать в уме».

Овладев логическими операциями, старший дошкольник станет более внимательным, научится мыслить ясно и чётко, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы, убедить других в своей правоте. Учиться станет легче, а значит, и процесс учёбы, и сама школьная жизнь будут приносить радость и удовлетворение.

Еще один немаловажный аспект развивающих игр - дошкольник учится действовать по правилам. Удерживая свое поведение в рамках правил на протяжении довольно длительного периода времени, ребенок постепенно формирует свое главное новообразование - произвольность. Поэтому, с уверенностью можно сказать, что развиваются произвольные процессы: и внимание, и память, умение управлять своими эмоциями, то есть развивается эмоциональный интеллект.

Программа формирует умение обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решения в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий, устанавливать правильное отношение со сверстниками и взрослыми.

Логическое мышление является инструментом познания окружающей действительности, поэтому, формирование основных форм и приёмов логического мышления является важным фактором становления всесторонне развитой личности. Актуальность проблемы определяется важностью логического мышления для развития личности в целом.

Отличительными особенностями программы является подача теоретического и практического материала:

- занятия по данной программе строятся на интегрированной основе, позволяющей компенсировать негативное влияние повышенных интеллектуальных нагрузок;

- начинается занятие с кинезиологических упражнений, которые влияют не только на развитие умственных способностей и физического здоровья, они позволяют активизировать различные отделы коры больших полушарий, что способствует развитию способностей человека и коррекции проблем в различных областях психики;

- занятия построены в игровой форме с интересным содержанием, творческими, проблемно-поисковыми задачами. Освоение окружающего мира дошкольниками идет не путем получения готовой информации, а через ее «открытие» в специфических детских видах деятельности (игре, исследовании, общении, конструировании и др.);

- каждое занятие включает в себя развивающие игры нового поколения (палочки Кюизенера, логические блоки Дьенеша, Шахматы,). Играя в игры, решая игровые ситуации, дошкольники овладевают простейшими логическими операциями: сравнение, обобщение, классификация, суждение, умозаключение, доказательство; удовлетворяют потребность в активности, инициативности, самостоятельности, общении.

Педагогическая целесообразность данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности.

Предложенные в программе игры развивают наглядно-образное мышление, способствуют зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность, вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д.

Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. Продвижение каждого ребенка вперед идет своим темпом по индивидуальной траектории. Это позволяет добиваться результативности в развитии логических приемов мышления независимо от исходного уровня развития ребенка.

Адресат программы

Программа рассчитана на детей в возрасте 5 – 7(8) лет, посещающих дошкольное образовательное учреждение. Наполняемость группы – 12 -14 человек.

Объем и срок освоения программы

Реализация программы рассчитана на два года. Продолжительность образовательного процесса: сентябрь — май (каникулярный период – период государственных новогодних каникул).

Режим занятий, периодичность и продолжительность

Занятия проводятся 1 раз в неделю (вторник), во вторую половину дня; 4 в месяц; 36 в год. Одно занятие длится не более 25 минут (1 академический час) для детей старшей группы (5-6 лет) и 30 минут для детей подготовительной к школе группы (6-7(8) лет), что не превышает допустимого объема образовательной нагрузки, установленного СП 2.4.3648-20.

Форма обучения

Форма обучения – очная. Основная форма обучения по данной программе – занятие.

- 1.Фронтальная. Образовательная деятельность проводится со всей группой детей, внутри которой каждый выполняет задание самостоятельно
- 2.Групповая. Совместное выполнение задания несколькими детьми
3. Смешанная. Сначала дети выполняют задание все вместе, а затем по частям (парами, тройками).

1.2. Цель и задачи программы

Цель: развитие логического мышления, творческих и интеллектуальных способностей детей старшего дошкольного возраста посредством развивающих игр

Задачи первого года обучения:

1. Обучающие задачи:

- Способствовать освоению детьми основных шахматных понятий.
- Учить обыгрыванию простейших комбинаций.
- Обучать дошкольника доступным ему видам моделирования и формированию на этой основе начальных математических представлений (число, величина, геометрическая фигура и т. д.).
- Закреплять умения и навыки в счете, вычислении, измерении.
- Формировать пространственные представления: между, за, перед, посередине, раньше, позже и т.п.
- Способствовать овладению начальными графическими навыками: обводка, штриховка, рисование;

2. Развивающие задачи:

- Развитие высших психических функций внимания, способности действовать в уме, логического мышления, целостности восприятия.
- Развитие умения ориентироваться на плоскости.
- Развивать мыслительные умения: умение сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать, абстрагировать, кодировать и декодировать информацию;
- Развивать любознательность, самостоятельность, сообразительность, стремление к поиску нестандартных решений задач;
- Развивать речь, умение обосновывать суждения, строить простейшие умозаключения;
- Развивать творческое воображение и мелкую моторику рук;

- Развивать умение работать по инструкции; планировать и отслеживать результат.

3. Воспитательные задачи:

- Воспитывать морально – волевые качества личности: ответственность, организованность, эмоционально-положительное отношение к сверстникам;

- Воспитывать интерес к развивающим играм.

Задачи второго года обучения:

1. Обучающие задачи:

- Продолжать формировать представления о шахматах как об игре.

- Учить самостоятельно выполнять игровые шахматные ходы. Разыгрывать короткие шахматные партии с частью фигур.

- учить выявлять в объектах разнообразные свойства, называть их (форма, цвет, размер, толщина);

- учить обобщать объекты по одному, двум, трём, свойствам с учётом наличия или отсутствия каждого;

- формировать представления о математических понятиях (алгоритм, кодирование и декодирование информации, кодирование со знаком отрицания);

- Закреплять умения и навыки в счете, вычислении, измерении.

- способствовать формированию у детей умение делать собственное умозаключение и доказывать решение данной задачи.

2. Развивающие задачи:

- Развивать умение использовать полученные знания, умения и навыки в самостоятельной игре с полным набором шахматных фигур;

- Развивать логическое мышление ребёнка - (умение сравнивать, доказывать, анализировать, обобщать, группировать), конструктивное мышление - (на геометрическом материале).

- Развивать психические процессы: зрительное восприятие, произвольное внимание;

- Развивать любознательность, самостоятельность, сообразительность, стремление к поиску нестандартных решений задач;

- Развивать речь, умение обосновывать суждения, строить простейшие умозаключения;

- Развивать творческие способности, воображение, фантазию, способности к моделированию и конструированию.

3. Воспитательные задачи:

- Воспитывать самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели.

- Воспитывать интерес к развивающим играм.

- Воспитывать у детей интерес к занимательной математике, формирование умения работы в коллективе.

1.3. Содержание программы

1.3.1. Учебно-тематический план

Первый год обучения (стартовый уровень)

№ п/п	Наименование раздела (темы)	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное (стартовая диагностика)	1	0,5	0,5	Педагогическое наблюдение. Диагностическая карта.
2	Шахматы	12	0.5	11.5	шахматный турнир фотоотчет на сайте ДОУ
3	Волшебные блоки	11	0.5	10.5	итоговое занятие фотоотчет на сайте ДОУ
4	Цветные палочки	11	0.5	10.5	итоговое занятие фотоотчет на сайте ДОУ
5	Итоговое (заключительная диагностика)	1	-	1	Педагогическое наблюдение. Диагностическая карта
ВСЕГО:		36			

Второй год обучения (базовый уровень)

№ п/п	Наименование раздела (темы)	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное (стартовая диагностика)	1	0,5	0,5	Педагогическое наблюдение. Диагностическая карта.
2	Шахматы	12	0.5	11.5	шахматный турнир фотоотчет на сайте ДОУ
3	Волшебные блоки	11	0.5	10.5	итоговое занятие фотоотчет на сайте ДОУ
4	Цветные палочки	11	0.5	10.5	итоговое занятие фотоотчет на сайте ДОУ
5	Итоговое (заключительная диагностика)	1	-	1	Педагогическое наблюдение. Диагностическая карта
ВСЕГО:		36			

1.3.2. Содержание учебно-тематического плана

Первый год обучения (стартовый уровень)

РАЗДЕЛ 1. «ВВОДНОЕ» Стартовая диагностика (1ч.)

Задачи:

1. Определение задач работы на год;
2. Выявление стартовых условий (исходный уровень развития);

Определение возможностей, интересов и проблем каждого ребенка.

Теория: Рассказ о планах работы объединения на этот учебный год. Какие развивающие игры будут использоваться. Беседа о правилах поведения на занятиях.

Практика: выполнение творческих заданий (приложение 1).

Ожидаемый результат: заполнение диагностических карт

Формы контроля: педагогическое наблюдение, диагностическая карта.

РАЗДЕЛ 2. ШАХМАТЫ (12 ч.)

Начальный курс обучения детей основам игры в шахматы максимально прост и доступен для детей. Важное значение, при изучении шахматного курса, имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания заданий, создания игровых ситуаций.

Разработанная методика предполагает поэтапное обучение основам древней игры и включает следующие темы:

Тема 2.1. Знакомство с фигурами (4 ч.)

Задачи:

1. Элементарное знакомство с понятием «шахматная доска».
2. Знакомство со всеми шахматными фигурами.

Теория: Дошкольникам рассказывается история появления игры; «Интересные факты о шахматных фигурах», «Правила игры», знакомство с позициями шах и мат.

Практика:

На данном этапе знакомим детей с шахматной доской и постепенно заселяем ее «жителями» - шахматными фигурами. Для этого предлагаются дидактические игры и игровые упражнения, которые позволяют детям с легкостью запомнить внешний вид фигуры и их название.

Особое значение на данном этапе приобретают сенсорные игры на шахматном материале (Приложение 3). Например, «Шахматная репка». Посадите «репку» - клубок. Около него малыши по росту выстраивают белые или черные фигуры, поясняя: «Дедка»-это король, «бабка»-ферзь, «внучка»-ладья, «Жучка»-слон, «кошка»-конь, «мышка»-пешка.

К концу данного этапа дети знают названия всех шахматных фигур и могут найти заданную фигуру.

Тема 2.2. Фигуры и правило хода (4 ч.)

На этом этапе мы продолжаем знакомство детей с фигурами и изучаем ходы фигур. Продолжаем знакомство с шахматной доской - «дорожками» (горизонталь, вертикаль, диагональ).

Так как старшим дошкольникам сложно различать горизонталь от вертикали, запоминать и выговаривать эти слова, мы применяем термин «дорожки». Например, предлагаем из кубиков двух цветов или из квадратов на магнитной доске выложить линию («дорожку»); раскрасить линию - «дорожку».

Далее предлагаем задания по поиску элементов шахматной доски («дорожек») в сюжетных картинках.

Работа над темой выстраивается следующим образом:

1. На шахматном поле появляется одна из фигур (начиная с пешки). Демонстрируем правило хода фигуры, объясняя детям, что данная фигура может двигаться только по своей «дорожке».

2. Передвигаемся с фигурой по ее «дорожке», тем самым закрепляя правило хода.

Используем следующие игры и упражнения: «На одну клетку», «Через клетку», «Через клетку», «Большой прыжок», «Поворот».

При этом в процессе обучения игре в шахматы предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в образовательную деятельность игровых ситуаций, чтение дидактических сказок, стихов, песенок о шахматах.

Тема 2.3. Элементы шахматной игры (3 ч.)

Данный этап подразумевает игры с ограниченным количеством фигур. На шахматной доске появляются несколько фигур. Дети взаимодействуют этими фигурами в соответствии с правилами игры.

Например, в игре «Пешечный бой», пешки находятся на доске в начальном положении. Детям предлагается дойти до противоположного конца доски. Выигрывает тот, кто доберется первым. В этой игре объясняем понятие «Взятие» фигуры противника.

Чтобы выстроить этот процесс более эффективно, необходимо продумывать, как именно разбивать детей на пары, т.к. каждый ребёнок должен играть и с более сильными игроками, и с более слабыми. Ведь если у малыша будут одни только победы, он не научится самоанализу, принятию неудач. После лёгких побед неудача может восприниматься очень болезненно. Частые же проигрыши, в свою очередь, могут снизить самооценку ребёнка и негативно повлиять на стремление заниматься шахматами в дальнейшем. Важно регулярно хвалить каждого воспитанника: за правильно сделанный ход, за победу. А вот критиковать за проигрыш было просто недопустимо: можно отбить интерес к игре. Надо научить ребят воспринимать поражение спокойно, сдержанно: «нужно не обижаться, а делать выводы, анализировать свои ошибки».

Форма контроля: шахматный турнир (1ч.)

РАЗДЕЛ 3. «ВОЛШЕБНЫЕ БЛОКИ» (11 ч.)

Логический материал представляет собой из 48 логических блоков, различающихся четырьмя свойствами: формой, цветом, размером, толщиной. Использование их в играх с дошкольниками позволяет моделировать важные понятия не только математики, но и информатики: алгоритмы, кодирование

информации, логические операции, строить высказывание с союзами «и», «или», частицей «не» и др. Подобные игры способствуют ускорению процесса развития у дошкольников простейших логических структур мышления и математических представлений.

Основная цель использования дидактического материала: научить дошкольников решать логические задачи на разбиение по свойствам.

Основное умение, необходимое для решения логических задач – это умение выявлять в объектах разнообразные свойства, называть их, адекватно обозначать словом их отсутствие, абстрагировать и удерживать в памяти одно, два или три свойства, обобщать объекты по одному, двум или трем, свойствам.

В разделе представлено 6 тем. Сначала предлагаются простые игры, затем усложняются. Например, «Найди не такую фигуру, как эта» по цвету и размеру (по цвету и форме, по форме и размеру, по цвету, размеру и форме). Более сложный вариант: найди такие 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). Подробнее игры представлены в Приложение 4.

Тема 3.1. Знакомство с блоками Дьенеша(1ч.)

Задачи:

- познакомить детей с логическими блоками Дьенеша и учить различать их по форме, цвету, размеру и толщине;
- познакомить с карточками, изображающими свойства фигур;
- развивать логическое мышление, умение кодировать и декодировать информацию.

Содержание: Исследование блоков Дьенеша, сравнение фигур, дидактические игры «Найди такую же фигуру», «Чудесный мешочек», «Найди нужный блок», «Цепочка».

Тема 3.2. Выявление и абстрагирование свойств(2ч.)

Задачи:

- Развивать умение выявлять в предметах, абстрагировать и называть цвет, форму, размер, толщину; умение анализировать, выделять свойства фигур, находить фигуру по заданному признаку обозначать словом, отсутствие какого-либо конкретного свойства предмета (не красный, не треугольный и т.д.); умения сравнивать блоки по одному – четырем свойствам; умение читать кодовое обозначение блоков;

- Совершенствовать представления о геометрических фигурах, их свойствах, развивать зрительное внимание, память;

-Формировать навыки сотрудничества.

Содержание: Проблемная ситуация «Встречам гостей. Чем будем угощать медвежат?», Дидактические игры: «Найди клад» «Что изменилось», «Продолжи ряд», «Угадай – ка», «Цепочка», «Второй ряд», «Угощение для медвежат» и т.д.

Тема 3.3. Сравнение свойств(2ч.)

Задачи:

- развивать умения выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам;

- Развивать восприятие, внимание, умение анализировать и сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам;

- Формировать навыки сотрудничества.

Содержание: Проблемная ситуация «Проложить дорожки так, чтобы поросятам

удобно было ходить в гости друг к другу. Но дорожки надо строить по правилам. Игровое упражнение «Найди себе пару». Дидактические игры «Дорожки», «Найди пару», «Две дорожки».

Тема 3.4. Классификация, обобщение свойств(2ч.)

Задачи:

- Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур и классифицировать их (по одному и двум свойствам)

Содержание: Проблемная ситуация «Поставить каждую машину в свой гараж». Подвижная игра «Будь внимательным». Путешествие в город логических фигур. Дидактические игры «Где чей гараж?», «Засели в домики» «Засели в домики - 2».

Тема 3.5. Логические действия и операции(2ч.)

Задачи:

- Развивать логическое мышление, умение кодировать информацию о свойствах предметов с помощью знаков-символов и декодировать ее;

-Развивать умение строго выполнять правила при выполнении действий, внимания.

- Активизировать правильное употребление предлогов под, из-под;

- Формировать навыки сотрудничества;

- Создавать положительные эмоции, групповую сплоченность, наблюдательность

Содержание: Игровые упражнения: «Прятки», «Пошли письмо», «Волшебная палочка»;

Дидактические игры: «Где спрятался Джерри?» «Сократи слово», «Найди себе пару»;

Подвижная игра «Кот и мыши»; Проблемная ситуация «Прочитай телеграммы, которые получил Крокодил Гена на день рождение»

Тема 3.6 Логические действия и операция разбиения по свойствам(2ч.)

Задачи:

- Развивать умения разбивать множество по одному свойству на два подмножества, и по двум совместимым свойствам; производить логические операции «не», «и», «или», речевую активность, сообразительность;

- Формировать навыки сотрудничества.

Содержание: Проблемная ситуация «В гости к сказочным персонажам»;

Дидактические игры «Раздели блоки – 1»; «Раздели блоки – 2»; «Раздели блоки – 3»; Игровое упражнение «Волшебная палочка».

Форма контроля: итоговое занятие(1ч.)

РАЗДЕЛ 4. «ЦВЕТНЫЕ ПАЛОЧКИ» (11 ч.)

Авторская методика Кюизенера обучения детей математике получила название «Цветные числа». В мышлении ребёнка находит отражение всё то, что изначально совершается путём практических манипуляций. Работа со счётными палочками даёт возможность перевести внешние действия во внутренний план.

Поскольку число в комплекте моделируется из цвета и величины, то и в мышлении ребёнка начинают формироваться абстрактные понятия. И это является закономерным следствием его самостоятельных практических действий. Ребята осваивают количественный и порядковый счёт.

Пособие Кюизенера даёт возможность наглядно показать дошкольнику числовой ряд: элементы выстраиваются в «лесенку» от 1 до 10. При этом малыши лучше понимают понятие «больше-меньше»: к примеру, что 5 больше 3 (одна палочка длиннее другой). Набор счётных палочек — замечательный способ объяснить ребёнку состав числа, деление целого на части: дошкольник легко запомнит, что число 2 получается из сложения двух единиц (в этом отношении палочка длиной 2 см соответствует двум палочкам по 1 см).

Счётные палочки совершенствуют и измерительные умения. Наглядно наблюдая, что один элемент длиннее или выше другого, малыш учится сравнивать их, усваивает понятия «короче», «длиннее», «разные», «одинаковые». Также на этом дидактическом материале можно отрабатывать понятия «правый-левый» и «масса» предмета.

Чтобы деятельность была успешной, процесс обучения должен выстраиваться «от простого к сложному» и соответствовать возрасту детей и уровню их развития.

Так, дошкольников вначале просто нужно познакомить с набором. Пусть ребята поиграют с палочками, по желанию сложат из них разные узоры. Можно предложить ребятам соорудить из элементов какую-нибудь постройку. Постепенно

педагог вводит задания и упражнения (опять-таки игровые) со счётными палочками.

Поскольку работа с набором Кюизенера носит наглядно-действенный характер, то основным приёмом обучения в начале года будет являться показ способа действия воспитателя одновременно с объяснением. Далее будет достаточно схемы или словесной инструкции. Помощь воспитателя в процессе выполнения заданий должна носить косвенный характер: педагог предлагает ребёнку ещё раз подумать, попробовать другой вариант действий. Нужно стремиться к тому, чтобы дети проявляли самостоятельность в выборе решений, высказывали предложения и сами их проверяли.

Для поддержания интереса дошкольников к познавательной деятельности воспитатель продумывает различные сюрпризные моменты занятия, элементы занимательности. В старшем дошкольном возрасте можно заинтересовать детей соревнованием (составление на скорость цифр из палочек и т. п.).

Ещё один важный приём, сопровождающий манипуляции со счётными палочками, — вопросы к дошкольникам. Это является актуальным в любом возрасте. Вопросы делают восприятие детей более активным, развивают их речь, помогают осмыслить материал.

В данной программе развивающее пособие Кюизенера используется для проведения дидактических игр с определённой образовательной задачей и по этому принципу объединены в 5 тем.

Тема 4.1. Знакомство с палочками Кюизенера (1ч.)

Задачи:

- Познакомить с палочками, как с игровым материалом со свойствами палочек;

- Воспитывать любознательность и интерес к данному пособию.

Содержание: исследование палочек Кюизенера: сходство и отличие (цвет, размер); дидактическая игра «Найди и покажи», игровое упражнение «Волшебная палочка».

Тема 4.2. Конструирование(1ч.)

Задачи:

- Развивать умение работать со схемой.
- Различать способы сравнения по длине (наложение, приложение, на глаз)
- Закрепить цифровой ряд
- Развивать умение выкладывать изображение по контуру и схеме.
- Развивать аналитические способности, воображение

Содержание: игровое упражнение «Цифровой ряд», дидактические игры «Выложи из палочек» (по контуру), «Цифры» (Выложи из палочек), «Продолжи узор» (по схеме), подвижная игра «Найди цифру».

Тема 4.3. Освоение эталонов цвета (2ч.)

Задачи:

- Познакомить с принципом окраски палочек – «цветные семейки», с соотношениями цвет- длина – число;
- Закрепить умение соотносить число с цветом;
- Упражнять в счете (количественном и порядковом).

Содержание: Сказка «Улица разноцветных палочек», дидактические игры: «Улица разноцветных палочек», «Назови число – найди палочку», «Выложи по цифрам». подвижная игра «Раз, два, три – розовая палочка беги», игровое упражнение «Посчитай- ка».

Тема 4.4. Величина(3ч.)

Задачи:

- Учить детей самостоятельно выкладывать изображение из палочек Кюизнера в соответствии с заданием; развивать навыки сравнения величин по ширине, высоте и длине; развивать умение анализировать текст, выделяя главное.

Содержание: логические задачи, дидактические игры ««Помоги зайчикам добраться до домика!», «Мосты», «Чей домик», «Лесенки», «Дорога», «Поезд»; Игровые упражнения «Уберем камни», «Волшебная палочка».

Тема 4.5. Количество и счет(3ч.)

Задачи:

- Закреплять понятие: «который по счёту»
- Развивать быстроту мышления, ориентировку на плоскости (лево, право)
- Продолжать увеличивать и уменьшать числа в пределах 10 на единицу; учить называть «соседей данного числа»; познакомить с четными и нечетными числами, устанавливать логические связи.

- Учить детей отбирать палочки нужного цвета и числового значения по словесному указанию взрослого;

- Учить составлять числа из 2 меньших чисел, выработать представления о действиях сложения и вычитания.

Содержание: Игровые упражнения «Парад картинок ("картинки идут гулять")»-кто идёт первым? Вторым? Третьим? И т. п., «Назови на 1 больше, меньше»; Дидактические игры «Путешествие на поезде», «Числовой коврик», «Палочки можно складывать»; Подвижные игры «Найди свой домик», «Найди пару».

Занятия с данным дидактическим материалом формируют такие черты характера, как настойчивость, терпение, усидчивость, наблюдательность.

Форма контроля: итоговое занятие(1ч.)

РАЗДЕЛ 5. «ИТОГОВОЕ». Заключительная диагностика (1 ч.)

Задачи:

1. Оценка степени решения педагогом поставленных задач.
2. Осуществление оценки динамики достижений детей;
3. Определение перспектив дальнейшего проектирования педагогического процесса с учетом новых задач развития ребенка.

Теория: Беседа об развивающих играх и упражнениях. Какие игры больше всего понравились, запомнились и почему.

Практика: выполнение творческих заданий (приложение 1).

Ожидаемый результат: заполнение диагностических карт

Формы контроля: педагогическое наблюдение, диагностическая карта.

ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ (БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ)

РАЗДЕЛ 1. «ВВОДНОЕ» Стартовая диагностика (1ч.)

Задачи:

1. Определение задач работы на год;
2. Уточнение уровня освоения программного материала; Определение возможностей, интересов и проблем каждого ребенка.

Теория: Рассказ о планах работы объединения на этот учебный год. Какие развивающие игры будут использоваться. Беседа о правилах поведения на занятиях.

Практика: выполнение творческих заданий (приложение 1).

Ожидаемый результат: заполнение диагностических карт

Формы контроля: педагогическое наблюдение, диагностическая карта.

РАЗДЕЛ 2. ШАХМАТЫ (12 ч.)

Закрепление и усложнение начального курса обучения детей основам игры в шахматы. Важное значение, при изучении шахматного курса, имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания заданий, создания игровых ситуаций.

Тема 2.1. «Шах» (3 ч.)

На этом этапе мы продолжаем учить играть всеми фигурами из начального положения учить сравнивать фигуры, показывать их различие и сходства; развивать произвольное внимание, логическое мышление, тонкую моторику.

Задачи: Формировать представление о позиции «шах» развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь.

Теория: Дошкольникам рассказываются «Правила игры», знакомство с позициями шах. «Двойной шах с выигрышем фигуры, лучший шах»

Практика: Дидактические игры:

1. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.
2. Защита от шаха.

3. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха», «Дай открытый шах», «Дай двойной шах».

4. Дидактическая игра. «Первый шах» - проведение игры всеми фигурами из начального положения.

Тема 2.2. «Мат» (3 ч.)

Задачи: Формирование представлений о том, что мат - цель игры упражнение в определении шахматных ситуаций. Развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь.

Теория: Объяснение нового материала: мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.

Практика: Чтение сказки «До свидания, Шахматная страна». Дидактическое задание «Мат или не мат». Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».

Тема 2.3. «Шахматные ситуации» (4 ч.)

Задачи: Закрепление знаний и умений, полученных ранее; Формирование понятий «Связка», «Рокировка», «Пат», выделение отличий пата от мата. Зачем нужна рокировка. Как делается рокировка. Развитие творческого, логического мышления. Формирование представлений о важности первых ходов, этикете шахматной игры, совершенствование умения доказывать правильность своего решения, развитие интеллектуальных способностей.

Теория: Объяснение понятий «связка», «рокировка», «пат»

Практика: решение шахматных задач и этюдов;

Д/и «Расставь на доске», «Пройди и назови поле», «Узнай и назови»

Чтение сказки «Мат и пат»,

Дидактические задания: «Пропавшая фигура», «Рокировка»

Слушание сказки «Непобедимый», беседа по содержанию,

Решение шахматных задач,

Демонстрация коротких партий.

Игра всеми фигурами из начального положения.

Форма контроля: шахматный турнир (1ч.)

Цель: Обеспечивать успешное овладение дошкольниками основополагающих принципов ведения шахматной партии. Закреплять умение детей во время шахматной партии действовать в соответствии с правилами.

РАЗДЕЛ 3. «ВОЛШЕБНЫЕ БЛОКИ» (11 ч.)

Логический материал представляет собой из 48 логических блоков, различающихся четырьмя свойствами: формой, цветом, размером, толщиной. Использование их в играх с дошкольниками позволяет моделировать важные понятия не только математики, но и информатики: алгоритмы, кодирование информации, логические операции, строить высказывание с союзами «и», «или», частицей «не» и др. Подобные игры способствуют ускорению процесса развития у дошкольников простейших логических структур мышления и математических представлений.

Основная цель использования дидактического материала: научить дошкольников решать логические задачи на разбиение по свойствам.

Основное умение, необходимое для решения логических задач – это умение выявлять в объектах разнообразные свойства, называть их, адекватно обозначать словом их отсутствие, абстрагировать и удерживать в памяти одно, два или три свойства, обобщать объекты по одному, двум или трем, свойствам.

В разделе представлено 6 тем. Сначала предлагаются простые игры, затем усложняются. Например, «Найди не такую фигуру, как эта» по цвету и размеру (по цвету и форме, по форме и размеру, по цвету, размеру и форме). Более сложный вариант: найди такие 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). Подробнее игры представлены в Приложение 4.

Тема 3.1. Блоки Дьенеша(1ч.)

Задачи: Вспомнить с детьми блоки Дьенеша, их различия по форме, цвету, размеру и толщине. Рассмотреть карточки, изображающие свойства фигур развивать логическое мышление, умение кодировать и декодировать информацию.

Содержание: Исследование блоков Дьенеша, сравнение фигур, дидактические игры «Найди такую же фигуру», «Чудесный мешочек», «Найди нужный блок», «Цепочка».

Тема 3.2. Выявление и абстрагирование свойств(3ч.)

Задачи: Закрепление: умения «читать» знаки – символы (признаки геометрических фигур, выбирая необходимые блоки из нескольких; алгоритмов описания фигур по средствам их свойств; умение находить фигуру по знаково-символическим обозначениям свойств.

Развитие практически действительного мышления, умения читать кодовое обозначение блоков, слухового восприятия, счета на слух; умения делить множества геометрических фигур по признакам на подмножества; умение читать кодовое обозначение блоков.

Формировать навыки сотрудничества.

Содержание: Проблемная ситуация «Отправляемся в путешествие», Дидактические игры: «Лабиринт», «Разложи пропущенные фигуры», «Домики», «Цепочка», «Лабиринт» «Собери бусы для куклы», «Помогите Мишке собрать фигуры». Игровое упражнение «Собрались все дети в круг».

Тема 3.3. Сравнение свойств(2ч.)

Задачи: Развитие умений расшифровывать информацию о наличии или определенных свойств у предметов по их знаково- символическим обозначениям. Закрепить умение разделить фигуры на две группы по двум свойствам. Развитие умений выявлять в предметах цвет, форму, размер, толщину. Формировать навыки сотрудничества.

Содержание: Проблемная ситуация. Дидактическая игра «Загадки без слов», «Игра с обручем», «Найди клад». Дети кладоискатели, игровое упражнение «Найди себе пару».

Тема 3.4. Классификация, обобщение свойств(2ч.)

Задачи: Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур и классифицировать их. Упражнять в умении выбирать из множества фигур

необходимую, классифицируя по цвету и форме. Развивать пространственное, логическое мышление, восприятие, внимание. Закрепить понятие «внутри и «вне» обруча.

Содержание: Проблемная ситуация «Поставить каждую машину в свой гараж». Подвижная игра «Будь внимательным». Путешествие в город логических фигур. Дидактические игры «Где чей гараж?», «Игра с двумя обручами» «Найди такую же», «Улитка», «Перемещение».

Тема 3.5. Логические действия и операции (3ч.)

Задачи: Развивать умение читать кодовое обозначение геометрических фигур, находить соответствующий блок. Упражнять в умении видеть из частей целое. Формирование операции классификации блоков по двум, трём, четырём признакам с использованием кодов и без них. Определение областей пересечения в играх с двумя обручами. Развивать логическое мышление, внимание.

Содержание: Игровые упражнения: «Проведи панду по лабиринту» (по карточкам), «С тремя обручами» «Найди себе пару»;

Дидактические игры: «Кроссворды с блоками», или «Угадай, что получилось?», «С двумя обручами», «Цветок» (С четырьмя обручами) «Рассели жильцов», «Алгоритм»;

Форма контроля: итоговое занятие/фотоотчет

РАЗДЕЛ 4. «ЦВЕТНЫЕ ПАЛОЧКИ» (11 ч.)

Авторская методика Кюизенера обучения детей математике получила название «Цветные числа». В мышлении ребёнка находит отражение всё то, что изначально совершается путём практических манипуляций. Работа со счётными палочками даёт возможность перевести внешние действия во внутренний план.

Поскольку число в комплекте моделируется из цвета и величины, то и в мышлении ребёнка начинают формироваться абстрактные понятия. И это является закономерным следствием его самостоятельных практических действий. Ребята осваивают количественный и порядковый счёт.

Пособие Кюизенера даёт возможность наглядно показать дошкольнику числовой ряд: элементы выстраиваются в «лесенку» от 1 до 10. При этом малыши лучше понимают понятие «больше-меньше»: к примеру, что 5 больше 3 (одна палочка длиннее другой). Набор счётных палочек — замечательный способ объяснить ребёнку состав числа, деление целого на части: дошкольник легко запомнит, что число 2 получается из сложения двух единиц (в этом отношении палочка длиной 2 см соответствует двум палочкам по 1 см).

Счётные палочки совершенствуют и измерительные умения. Наглядно наблюдая, что один элемент длиннее или выше другого, малыш учится сравнивать их, усваивает понятия «короче», «длиннее», «разные», «одинаковые». Также на этом дидактическом материале можно отрабатывать понятия «правый-левый» и «масса» предмета.

Чтобы деятельность была успешной, процесс обучения должен выстраиваться «от простого к сложному» и соответствовать возрасту детей и уровню их развития.

Так, дошкольников вначале просто нужно познакомить с набором. Пусть ребята поиграют с палочками, по желанию сложат из них разные узоры. Можно предложить ребятам соорудить из элементов какую-нибудь постройку. Постепенно педагог вводит задания и упражнения (опять-таки игровые) со счётными палочками.

Поскольку работа с набором Кюизенера носит наглядно-действенный характер, то основным приёмом обучения в начале года будет являться показ способа действия воспитателя одновременно с объяснением. Далее будет достаточно схемы или словесной инструкции. Помощь воспитателя в процессе выполнения заданий должна носить косвенный характер: педагог предлагает ребёнку ещё раз подумать, попробовать другой вариант действий. Нужно стремиться к тому, чтобы дети проявляли самостоятельность в выборе решений, высказывали предложения и сами их проверяли.

Для поддержания интереса дошкольников к познавательной деятельности воспитатель продумывает различные сюрпризные моменты занятия, элементы занимательности. В старшем дошкольном возрасте можно заинтересовать детей соревнованием (составление на скорость цифр из палочек и т. п.).

Ещё один важный приём, сопровождающий манипуляции со счётными палочками, — вопросы к дошкольникам. Это является актуальным в любом возрасте. Вопросы делают восприятие детей более активным, развивают их речь, помогают осмыслить материал.

В данной программе развивающее пособие Кьюзинера используется для проведения дидактических игр с определённой образовательной задачей и по этому принципу объединены в 5 тем.

Тема 4.1. Палочками Кьюзинера – что это? (1ч.)

Задачи: Дать возможность детям рассмотреть, вспомнить свойства палочек Кьюзинера: различать и группировать палочки; осваивать эталоны цвета и их названия; использовать в речи слова «такой же», «не такой как», «одинаковые», «разные». Воспитывать любознательность и интерес к данному пособию

Содержание: исследование палочек Кьюзинера: сходство и отличие (цвет, размер); Дидактическая сказка о палочках; дидактическая игра «Найди и покажи», подвижная игра «Разложи семейки в свои домики».

Тема 4.2. Конструирование(1ч.)

Задачи: Учить ребенка отбирать палочки по словесному указанию взрослого; учить ребенка устанавливать соответствие между цветом и числом; развивать воображение, зрительный глазомер; учить понимать поставленную задачу и решать её самостоятельно;

Содержание: Игра – конструирование «Поезд», Дидактическая игра «Дом и мебель для матрешки», Игра – конструирование «Полосатая салфетка», Дидактическая игра «Продолжи узор» (по схеме).

Тема 4.3. Освоение эталонов цвета (2ч.)

Задачи: Учить выбирать палочки указанного цвета, учить составлять изображения предметов простой формы; развивать зрительный глазомер детей; учить понимать поставленную задачу и решать её самостоятельно; Закрепить умение соотносить число с цветом.

Содержание: Сказка «Улица разноцветных палочек», дидактические игры: «Белочка и ежик идут на день рождения», «Цвет и число», «Число и цвет», подвижная игра «Раз, два, три – розовая палочка беги», игровое упражнение «Выложи по цифрам», рисуем цветными палочками (творчество)

Тема 4.4. Величина(3ч.)

Задачи:

- Учить детей самостоятельно выкладывать изображение из палочек Кюизнера в соответствии с заданием; развивать навыки сравнения величин по ширине, высоте и длине; развивать умение анализировать текст, выделяя главное. Развивать умение создавать образ, конструируя его из заданных палочек, развивать воображение, умение ориентироваться в пространстве. Учить детей строить ряд в соответствии с заданным алгоритмом;

Содержание:

Игровые упражнения «Коврик» для кошки, собачки»; Дидактические игры: «Поезд» «Лесенка широкая и лесенка узкая», «Делаем забор»; Игры – конструирование «Мосты через реку», «Пирамидка и лесенка», «Разноцветные заборы».; Выкладываем из палочек «Кораблик на море»; Подвижная игра «Найди свой домик».

Тема 4.5. Количество и счет(3ч.)

Задачи: Закреплять понятие: «который по счёту». Развивать быстроту мышления, ориентировку на плоскости (лево, право); Закреплять представление о составе числа из единиц и из двух меньших чисел; Продолжать увеличивать и уменьшать числа в пределах 10 на единицу; учить называть «соседей данного числа»; Учить детей оперировать числовыми значениями цветных полосок; на практике познакомить детей с понятиями «больше», «меньше»; познакомить детей

со знаками «>»; учить записывать и читать запись типа «4>3»; учить понимать поставленную задачу и решать её самостоятельно; Учить детей устанавливать логические связи и закономерности.

Содержание: Нейродинамическая гимнастика с карандашом, с платочками, «Кулак-ладонь-ребро»; Игровые упражнения: «Составь число из единиц» (из двушек, трешек и т.д.), «Назови на 1 больше, меньше», «Как разговаривают числа», «Выложи цифру»; Дидактические игры: «Путешествие на поезде», «Какой палочки не стало?», «Измеряем разными мерками»; Подвижные игры «Угадай число», «Где больше?»; Решение задач на счет.

Форма контроля: итоговое занятие (1 ч)

РАЗДЕЛ 5. «ИТОГОВОЕ». Заключительная диагностика (1 ч.)

Задачи:

1. Оценка степени решения педагогом поставленных задач.
2. Осуществление оценки динамики достижений детей;
3. Определение перспектив дальнейшего проектирования педагогического процесса с учетом новых задач развития ребенка.

Теория: Беседа об развивающих играх и упражнениях. Какие игры больше всего понравились, запомнились и почему.

Практика: выполнение творческих заданий (приложение 1).

Ожидаемый результат: заполнение диагностических карт

Формы контроля: педагогическое наблюдение, диагностическая карта.

1.4. Планируемые результаты

По окончании 1 года обучения учащийся будет знать:

- понятие «шахматная доска», форму, цвет и чередование шахматных полей;
- вид и названия шахматных фигур;
- образование чисел в пределах 10 на основе измерения и цвета;
- количественный и порядковый счет, прямой и обратный счет;
- пространственные отношения (слева, справа, вверху, внизу, на, под, рядом, сбоку).

Будет уметь:

- играть с ограниченным количеством шахматных фигур, применяя правила игры (правило хода и взятие фигуры);
- называть предыдущее и последующее число, сравнивать числа;
- складывать и вычитать числа в пределах первого и второго десятков;
- решать простые задачи на сложение и вычитание, логические задачи;
- обозначать словами месторасположение предметов в пространстве;
- моделировать реальные и абстрактные объекты из геометрических фигур в виде аппликаций или рисунков по образцу, схеме, самостоятельно;
- выделять в геометрических фигурах одновременно два - три признака цвета, формы и величины;
- классифицировать геометрические фигуры по заданным признакам: цвет, форма, величина.

По окончании 2 года обучения учащийся будет знать:

- Шахматные термины: рокировка, нотация, битое поле, шах, мат, пат, ничья;
- образование чисел в пределах 10 на основе измерения и цвета;
- количественный и порядковый счет, прямой и обратный счет;
- пространственные отношения (слева, справа, вверху, внизу, на, под, рядом, сбоку).

Будет уметь:

- разыгрывать шахматную партию от начала до конца с соблюдением всех правил игры;

- ставить мат в один ход; решать шахматные задачи в 1-2 хода

- называть предыдущее и последующее число, сравнивать числа;

- складывать и вычитать числа в пределах первого и второго десятков;

- решать простые задачи на сложение и вычитание, логические задачи;

- обозначать словами месторасположение предметов в пространстве;

- выполнять разнообразные предметные действия (разбиение, выкладывание по определенным правилам, перестроение и др.);

- выделять в геометрических фигурах одновременно два - три признака цвета, формы и величины;

- применять математические знания и умения в самостоятельной деятельности, проявлений творческой инициативы;

В результате обучения по программе учащиеся приобретут такие личностные качества как:

- устойчивый интерес к шахматной игре;

-научатся просчитывать свои будущие действия, предугадывать реакцию противника;

- станут более усидчивыми и собранными;

-привыкнут адекватно относиться к неудачам, не расстраиваться, а анализировать их причины;

- научатся быть самостоятельными в принятии решений;

-научатся слушать взрослого и выполнять его инструкции; договариваться и согласовывать свои действия со сверстником; контролировать свои действия и действия партнёра, исправлять свои и его ошибки;

- в предложенных педагогам ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, как поступить (при поддержке педагога);

- при поддержке педагога и окружающих давать оценку своим поступкам и поступкам других людей;

- выражать свои эмоции, соблюдая этические нормы;

- понимать эмоции других людей, сочувствовать, сопереживать.

В результате обучения по программе у учащихся будут сформированы такие метапредметные компетенции как:

Регулятивные УУД:

- умение работать по предложенному педагогом плану;

- умение проговаривать последовательность действий на занятии;

- умение отличать верно выполненное задание от неверного;

- умение совместно с педагогом и другими ребятами давать эмоциональную оценку своей деятельности на занятии и деятельности всей группы;

- умение оценивать результаты своей работы.

Познавательные УУД:

- сравнивать и группировать различные объекты (числа, геометрические фигуры, предметные картинки);

Коммуникативные УУД:

- слушать и понимать речь других;

- учиться ориентироваться на позицию других людей, отличную от собственной, уважать иную точку зрения;

- учиться оформлять свои мысли в устной форме;

- строить понятные для партнера высказывания;

- уметь задавать вопросы, чтобы с их помощью получать необходимые сведения от партнера по деятельности;

- совместно с педагогом договариваться с другими ребятами о правилах поведения и общения и учиться следовать им;

- сохранять доброжелательное отношение друг к другу не только в случае общей заинтересованности, но и в нередко возникающих на практике ситуациях конфликтов интересов.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

Количество учебных недель – 36;

Количество учебных дней – 36;

Продолжительность каникул – с 01.01.2024 по 08.01.2024г.г. (период государственных новогодних каникул)

Даты начала и окончания учебных периодов / этапов – с 01.09.2023 по 29.12.2023 гг.; с 9.01.2024 по 31.05.2024гг.

2.2. Условия реализации программы

1. Материально-техническое обеспечение:

Помещение: учебный кабинет, оборудованный в соответствии с санитарными нормами: столы и стулья для педагога и обучающихся, магнитная учебная доска, шкафы и стеллажи для хранения учебной литературы и наглядных пособий;

Технические средства обучения: мультимедийный проектор, экран, компьютер.

2. Информационное обеспечение реализации программы обеспечивает эффективность взаимодействия с родителями воспитанников: оперативность ознакомления их с ожидаемыми результатами, представление в открытом доступе, ситуативная коррекция в течение года, организация внесения предложений, касающихся конкретных активностей, в рамках которых можно получить требуемый опыт и которые востребованы обучающимися. Информационная оперативность и доступность общения обеспечивается в режиме общения групп, созданных в социальных сетях, электронной перепиской через почту детского сада.

3. Кадровое обеспечения: Педагог, реализующий данную программу, должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю объединения, без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы.

2.3. Формы аттестации / контроля

1. Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: журнал посещаемости, аналитический материал по итогам проведения психологической диагностики, отчет итоговый.

2. Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: шахматный турнир, итоговое занятие, фотоотчет на сайте ДОУ.

2.4. Оценочные материалы

Результативность программы «Ступеньки к логическому мышлению» проводится в виде педагогического мониторинга, который предусматривает выявление уровня развития познавательных процессов и логического мышления дошкольников. Педагогический мониторинг знаний и умений детей проводится 2 раза в год (вводный – в сентябре, итоговый – в мае) как в форме индивидуальной беседы, так и через решение практических задач. Диагностические мероприятия позволяют отследить успехи дошкольников на каждом этапе обучения. Описание методик представлено в Приложении 1.

2.5. Методические материалы

Методы и приемы организации образовательного процесса:

- игровые (игровые ситуации, дидактические, подвижные игры);
- наглядные (образцы, таблицы, схемы, карточки);
- словесные (беседа, рассказ, сообщение, объяснение, диалог);
- практические (упражнения, обследования, исследования).

Словесный метод даёт возможность передать детям информацию, поставить перед ними учебную задачу, указать пути его решения.

Игровой метод предусматривает использование разнообразных компонентов игровой деятельности в сочетании с другими приёмами. При использовании игрового метода за воспитателем сохраняется ведущая роль: он определяет характер и последовательность игровых и практических действий.

Наглядный - один из основных, ведущих методов дошкольного образования. Ведущая роль этого метода связана с формированием основного содержания знаний дошкольников – представления о предметах и явлениях окружающего мира. Наглядный метод соответствует основным формам мышления дошкольника. Наглядность обеспечивает прочное запоминание.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится **продуктивный**. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, ребёнок овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход.

Метод проблемного обучения. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

Основные формы и средства обучения:

1. Дидактические игры и задания;
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;
3. Практическая игра;
4. Теоретические занятия, шахматные игры;
5. Шахматные турниры.

Формы организации учебного занятия:

Непосредственная образовательная деятельность программы проводится в форме совместной игры педагога и детей (игра – сказка, игра – путешествие, игра – экспериментирование, игра – сюрприз). Для создания интереса к игре используются разнообразные сказочные сюжеты, персонажи, загадки. Во время игры дети решают познавательные задачи, исследуют, конструируют, выкладывают изображения, составляют рассказы по картинкам. Используется разнообразный наглядный материал: рисунки, схемы, чертежи, карточки, которые включены в учебное – игровые комплексы к палочкам Кюизенера и блокам Дьенеша.

Во время занятия проводится физминутка, которая позволяет детям расслабиться, переключиться с одного вида деятельности на другой, способствует развитию крупной и мелкой моторики.

Большое значение придается созданию непринужденной обстановки: дети выполняют занятия за столом, у доски. Дети не ограничены в возможностях выражать в играх свои мысли, чувства, настроение. Образовательная деятельность построена с учетом возрастных особенностей детей на доступном детям материале по принципу «от простого к сложному».

Технологии организации образовательного процесса:

-технология исследовательской деятельности (игровые обучающие и творчески развивающие ситуации; проблемные ситуации; моделирование, конструирование);

- лично-ориентированная технология (технология сотрудничества);
- информационно-коммуникационные технологии;
- технология «ТРИЗ» («Мозговой штурм», «Хорошо-плохо», типовое фантазирование);
- социоигровые технологии В.Е. Рылеевой (игры «Волшебная палочка», «Найди пару», «Найди группу»);
- здоровьесберегающие технология (физминутки, кинезиологические упражнения);
- проблемное обучение (использование упражнений, позволяющих найти самостоятельный путь решения).

Примерная структура занятий

Форма проведения занятий определяется возрастными особенностями детей, а также содержанием разделов и тем изучаемого материала.

Структура занятия первого раздела «Шахматы» включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок, игровых ситуаций, мнемотехнических приёмов.

- Нейродинамическая гимнастика - Кинезиологические упражнения;
- беседа с объяснением материала и показом позиций на магнитной доске;
- игра; дидактические игры, занимательные задания;
- тренировочные игры;
- турниры.

Структура занятий разделов «Волшебные блоки», «Цветные палочки»

Структурно занятия представлены из 4 – 6 взаимосвязанными между собой по содержанию, но разной степени сложности играми, знакомыми и новыми для детей:

Нейродинамическая гимнастика - Кинезиологические упражнения

Часть: Вводная

Цель: Вызвать интерес к занятию, активизировать процессы восприятия и мышления, развитие связной речи.

Приемы: загадка, стихотворение, сказка, знакомство со сказочным персонажем

2часть: Основная

Цель: Упражнять детей в умении осуществлять зрительно-мыслительный анализ. Развивать комбинаторные способности с помощью дидактического материала и развивающих игр. Формировать умение высказывать предположительный ход решения, проверять его путем целенаправленных поисковых действий.

Физкультминутка

3часть. Заключительная (Рефлексия)

Цель: Развивать способность рассуждать, скорость мышления, сочетание зрительного и мыслительного анализа.

Приемы: беседа, оценка, самооценка

Учебные и методические пособия для педагога и детей

Дидактические пособия:

- «Давайте вместе поиграем» игры с логическими блоками Дьенеша/ ООО «Корвет» Россия, Санкт-Петербург

- «Кростики» с палочками Кюизенера

-шахматная магнитная доска,

-Наборы «Блоки Дьенеша»

-Наборы «Палочки Кюизенера»

Раздаточный и демонстрационный материал: шахматные доски настольные, шахматы, ручки, простые карандаши, цветные карандаши, ножницы, цветная бумага, математический набор, наборы разрезных картинок, цифры, чудесный мешочек, знаки-символы, набор «Блоки Дьенеша» (на каждого ребенка), набор «Палочки Кюизенера» (на каждого ребенка), таблицы, карточки, схемы, игрушки-персонажи, обручи.

2.6. Список литературы

Основная литература:

- для педагога:

1. Авербах Юрий Львович. Путешествие в шахматное королевство [Текст] / Ю.Л. Авербах, М.А. Бейлин. - 4-е изд., перераб. и доп. - М.: Терра-Спорт, 2000. - 255 с.
2. Багдасарова А. А. Учебник шахмат для самых маленьких [Текст] / А.А. Багдасарова, О. А. Губенко. - Ессентуки: Б.и., Б.г. (1995). - 95 с.
3. Верещагина В. Результаты мониторинга образовательного процесса. Уровни овладения необходимыми навыками и умениями по образовательным областям Подготовительная к школе группа [Текст] / сост. Н.В. Верещагина - Издательство Детство - Пресс, 2011. - 24с.
4. Гатанов Ю.Б. «Развиваю логику и сообразительность» [Текст]: Пособие для подготовки детей к школе / Ю.Б. Гатанов «ПИТЕР», 2000г. - 165 с.
5. Гайнулина, В. М. О шахматах и педагогике - с любовью и надеждой [Текст] / В. М. Гайнулина. // Педагогика. - 2007г. № 10. - С.98-109
6. Гришин В. Г. «Малыши играют в шахматы» [Текст]: Кн. для воспитателя детского сада: Из опыта работы / В.Г. Гришин. — М.: Просвещение, 1991. —158 с.
7. Комарова, Л.Д. Как работать с палочками Кюизенера? Игры и упражнения по обучению математике детей 5 – 7 лет [Текст] / сост. Л.Д. Комарова - М: Изд. Гном и Д, 2012.
8. Крупенчук О.И. Пальчиковые игры [Текст] / О.И. Крупенчук. – Литера, 2015
9. Лукова Н. Королевство оживших фигур [Текст]: [Обучение азам шахмат. игры, разработ. для «Шахматной школы «дет. сада N 2096 Зеленограда (Москва)» / Н. Лукова // Обруч. - 2000. - N 2. - С. 32-36
10. Носова Е.А., Непомнящая, Р.Л. Логика и математика для дошкольников [Текст] / сост. Е.А. Носова, Р.Л. Непомнящая. Библиотека

программы Детство - СПб Детство – Пресс, 2002. – 95с.

11. Новикова В.П., Тихонова, Л.И. Развивающие игры и занятия с палочками Кюизенера [Текст]: Для работы с детьми 3–7 лет / сост. В.П. Новикова, Л.И. Тихонова- М. Мозаика -Синтез, 2013. – 72с.

12. Панова Е.Н. Дидактические игры-занятия в ДОУ. [Текст]: Старший возраст Выпуск 1/ сост. Е.Н. Панова - ТЦ Учитель Воронеж, 2007. – 79с.

13. Панова Е.Н. Дидактические игры-занятия в ДОУ[Текст]: Старший возраст Выпуск 2/ сост. Е.Н. Панова - ТЦ Учитель Воронеж, 2007. – 96с.

14. Рылеева Е.В. Вместе веселее[Текст]: Дидактические игры для развития навыков сотрудничества у детей 4-6 лет. / сост Е.В. Рылеева М. Айрис – Пресс, 2004. – 160с.

15. Сухин, И. Игра, театр, радость! [Текст]: [учеб. театрализ. игры на уроках обучения шахмат. игре] / И. Сухин // Учит. газ. - 2006. - 25 июля (И 30). - С. 22.

16. Сухин, И. Мудрая игра [Текст]: [дидакт. игры на уроке обучения шахмат. игре] / И. Сухин // Учит. газ. - 2006. - 22 авг. 34). - С. 20. - Продолж. Начало см.: Там же. - 2006. - N 8, 13, 22, 26, 30

17. Сухин, И. Планета Наоборот [Текст]: как не утомить малышей формал. логикой: [преподавание шахмат в нач. кл.] / И. Сухин // Учит. газ. - 2008. - 27 мая 22). - С. 20

18. Тихомирова Л.Ф. Упражнения на каждый день: логика для дошкольников [Текст]: популярное пособие для родителей и педагогов/Л.Ф. Тихомирова. - Ярославль: «Академия развития», «Академия, К» 1999. - 256с.

19. Шахматы[Текст]: уроки для начинающих: Учеб. пособие / А.И. Кузнецов. - М.: Б.и., 1997. - 32 с.

- для родителей:

1. Никитин Б.П. Ступеньки творчества или Развивающие игры. [Текст]/ Б.П. Никитин - 3- е изд., доп – М.: Просвещение, 1990. – 160с.

2. Гришин В. Г. Малыши играют в шахматы [Текст]: кн. для воспитателей дет. сада и родителей / В.Г. Гришин. - 2-е изд., дораб. - М.: Просвещение: АО «Учеб. лит.», 1995. - 159 с.

3. Костров В. В. Шахматная рабочая тетрадь [Текст]: задания к учебам. «Эта книга научит играть в шахматы детей и родителей» / В. Костров. - СПб.: Литера, 2002. - 32 с.

Наглядные материалы:

Интернет-ресурсы:

1. <http://fenix64.com>
2. <https://infourok.ru/obuchenie-doshkolnikov-igre-v-shahmati-didakticheskie-igri-965634.html>
3. <https://chessmatenok.ru/obuchenie-shahmatam-detej/>
4. <http://chesswood.ru/>
5. <http://chessdeti.ru/articles/obuchenie-shahmatam.html>
6. <http://onlineguru.ru/22292/view.html>
7. <http://chessdeti.ru/konferencii/vasileostrovskaja/obuchenie-shahmatam-v-doshkolnom-voznraze.html>
8. <https://www.maam.ru/detskiisad/didakticheskie-igrv-pri-obucheni-v-shahmatv.html>
9. <http://www.ros-color.ru/catalog/podarki/meshochki/>

**ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ ОЦЕНКИ ЭФФЕКТИВНОСТИ
ПРОГРАММЫ****Критерии оценки раздела «Шахматы»****1 год обучения****2 (Высокий):**

Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве» истории шахмат. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. У ребёнка развита познавательная активность, логическое мышление, воображение. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развита ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве

1 (Средний):

Ребенок имеет представление о «шахматном королевстве», истории шахмат. Допускает ошибки при поиске шахматных полей, вертикалей и диагоналей, показывая и называя их вслух. Путаёт название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путаёт понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше».

0 (Низкий):

ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия.

2 год обучения

2 (Высокий): ребенок имеет представление о «шахматном королевстве». Умеет пользоваться линейкой и тетрадь в клеточку. Умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывая и называя их вслух. Знает, различает и называет шахматные фигуры. Знает ходы шахматных фигур и их отличия. Понимает важность первых ходов. Имеет понятие о приёмах взятия фигур. Умеет самостоятельно выполнять задания, кратко и точно выражать мысли, выполнять задания в более быстром темпе. Развито зрительное восприятие, внимание, мелкая моторика рук. Умеет планировать свои действия, обдумывать их, рассуждать, искать правильный ответ. Развита ловкость и смекалка, ориентировка в пространстве, способность думать, мыслить, анализировать. Имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Умеет записывать шахматные партии.

1 (Средний): ребенок затрудняется в использовании линейки и тетради в клеточку, в умении быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их

вслух. Путает название шахматных фигур, ходы шахматных фигур и их отличия. Путает понятия «равно», «неравно», «больше», «меньше».

0 (Низкий): ребенок не умеет быстро и правильно находить поля, вертикали и диагонали, показывать и называть их вслух. Не знает, не различает и не называет шахматные фигуры. Не знает ходов шахматных фигур и их отличия. Не имеет понятие «рокировка», «шах» и «мат». Не умеет записывать шахматные партии.

Педагогическая диагностика по выявлению умений детей играть в шахматы

№	Список детей	Знает шахматную доску	Знает и правильно называет шахматные фигуры	Знает как ходят шахматные фигуры	Умеет расставлять фигуры на шахматной доске	Знает и использует в речи шахм. термины	Умеет определять позицию - шах	Умеет объявлять мат	Соблюдает правила игры	Может решать конфликтные ситуации с партнером	Итого
---	--------------	-----------------------	---	----------------------------------	---	---	--------------------------------	---------------------	------------------------	---	-------

Диагностика логического мышления дошкольников с помощью палочек Кюизенера

Диагностическое обследование проводится педагогом в мини-группах воспитанников или в индивидуальной форме

Результаты выполненных заданий воспитатель оценивает по следующим критериям:

- Активность ребёнка в деятельности с цветными счётными палочками Кюизенера: интерес к деятельности, целеполагание, планирование деятельности, поиск способов решения задачи (вариативность, адекватность), самооценка.

- Творческие проявления детей в деятельности с цветными счётными палочками Кюизенера: самостоятельное придумывание игровых упражнений развивающей направленности (или повторение известных) и вовлечение в них детей, оригинальность, аргументированность игровых замыслов.

- Принятие ребёнком ведущей роли в играх и упражнениях.

Каждое задание педагог оценивает по десятибалльной системе. В итоге экспериментально определяются 3 уровня развития дошкольников:

- Высокий уровень (8–10 баллов). Дети проявляют высокую активность в деятельности с палочками Кюизенера. Прослеживается интерес к деятельности, целеполагание, планирование и вариативность выполнения упражнений, оценка собственного результата. Легко принимают на себя роль взрослого. Аргументируют свои игровые замыслы. Дети проявляют высокую самостоятельность в выполнении упражнений, оригинальность и творчество, рационально используя имеющийся опыт.

- Средний уровень (4–7 баллов). Дети активны в поисковой деятельности. Прослеживается наличие интереса к деятельности, но по ходу выполнения упражнений не сохраняется. Планируют свою деятельность, оценивают свой результат. Принимают на себя роль взрослого. Аргументируют свои игровые замыслы. Сниженная самостоятельность, требовалось подключение взрослого к процессу: повторное объяснение упражнения, советы, указания, наводящие вопросы. Сниженная творческая инициатива, дети в основном опираются на имеющийся опыт при выполнении заданного, не проявляя творчества.

- Низкий уровень (менее 3 баллов). У детей сниженная активность в деятельности с палочками Кюизенера, заменяют заданное манипуляциями с палочками. Интерес к деятельности не проявляют. Не принимают на себя роль взрослого. На помощь педагога не всегда реагируют адекватно или вообще отказываются от выполнения упражнения, но при этом (в большинстве случаев) аргументируют свой отказ: «Я не знаю, как это делать. Ничего не понимаю», «У меня

ничего не придумывается. Я не знаю, что составить». Творчество не проявляют, на слово «придумай» не реагируют.

Таблица 1 - примеры тестовых упражнений с палочками Кюизенера для старших дошкольников

Название упражнения	Цель	Методика предъявления
«Составь число 5»	Выявить уровень развития активности детей (интерес к деятельности, целеполагание, планирование деятельности, вариативность поиска способов решения задачи).	2 мальчика решили составить число 5 разными способами. Один построил так (предъявление схемы №1), другой так (предъявление схемы №2), а как построишь ты?
«Двусторонняя лесенка»	Выявить уровень развития активности детей (целеполагание, планирование деятельности, самооценка, вариативность, адекватность решения задачи).	Составь лесенку, чтобы с самой верхней ступеньки могли спуститься 2 человечка, но в разные стороны (один направо, другой налево).
«Помоги малышу»	Выявить умения детей в принятии на себя ведущей роли в играх и упражнениях с цветными счётными палочками Кюизенера.	Смог бы ты помочь ребёнку 4 лет научиться считать, пользуясь цветными счётными палочками? Как? Расскажи и покажи.
«Придумай игру»	Выявить уровень развития творческой инициативы у детей в конструировании игровых упражнений.	Придумай игру, в которую ты смог бы поиграть с детьми группы.

Диагностика по методике Дьенеша

Данная методика включает в себя дидактические игры и упражнения, организованные на основе логических блоков и карточек-свойств:

I уровень- для умения выявлять качественные признаки предметов и классифицировать их- д/ игры «Засели домики», «Угадай по описанию»

II уровень- для умения выявлять и абстрагировать признаки предметов – дид/игры «Где, чей гараж», «Логическое домино»

III уровень-для выявления способностей к логическим операциям – дид/игра «Помоги фигурам выбраться из леса»

Таблица 2 - Качественный анализ содержания методики осуществляется по следующим критериям:

высокий уровень (3б)	средний уровень (2б)	низкий уровень (1б)
составляют дети, которые принимают все задания, выполняют их самостоятельно, действуют на уровне практической ориентировки. При этом они очень заинтересованы в результате своей деятельности;	составляют дети, которые заинтересованно сотрудничают с взрослыми. Они сразу же принимают задания, понимают условия этих заданий и стремятся к их выполнению, но самостоятельно они не могут найти адекватный способ выполнения и часто обращаются за помощью к взрослому. После показа выполнения заданий, многие из них могут самостоятельно справиться с заданием, проявив большую заинтересованность в результате своей деятельности;	составляют дети, которые в своих действиях не руководствуются инструкциями, не понимают цель задания, а поэтому не стремятся его выполнить. Они не готовы к сотрудничеству с взрослым, не понимая цели задания, действуют неадекватно.

Количественные показатели уровня развития мыслительных операций: высокий уровень - 9-8 баллов; средний уровень – 7-5 балла, низкий уровень - меньше 4 баллов.

**Перспективно-календарный план
на 1 год обучения (стартовый уровень)**

месяц	№	Тема	Задачи	Содержание	Средства обучения, материал
РАЗДЕЛ «ШАХМАТЫ»					
СЕНТЯБРЬ	1	Знакомство с фигурами и шахматной доской	Познакомить с шахматной доской, ее особенностями; Формировать умение ориентироваться на доске, безошибочно находить нужную клетку; воспитывать навыки общения детей в команде и интерес к игре в шахматы.	1. Упражнение «Ладонь- кулак» 2. Просмотр познавательного мультфильма: «Ежик- шахматист» 3. Игровые упражнения: «Выложи шахматную доску» «Горизонтали и вертикали» 4. Словесная игра «Да или нет» 5. Рефлексия	карточка 24x24 см и 64 черных квадрата 3x3 см на одного ребенка. шахматные доски, кружочки двух цветов
	2		Развивать словарный запас, мыслительную деятельность детей, умение узнавать фигуру по характерным признакам. Закреплять знания последовательности событий.	2. Дидактические игры: «Войско из мешочка» «Шахматный теремок» 3. Физминутка «Шахматная зарядка» 4. «Шахматный колобок», «Шахматная репка» 5. Рефлексия	Мешочек и шахматные фигуры шахматная доска Шахматные фигуры, шарик - колобок. шахматные фигуры, домик
	3		Продолжать формировать умение узнавать и называть шахматные фигуры, уметь отличать одни фигуры от других по форме и цвету. Развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения задачи. Воспитывать интерес к игре в шахматы.	1. Упражнение «Ухо – нос» 2. Мотивация «Таинственная фигура» 3. Дидактические игры и упражнения: «Кто больше назовет фигур», «Что изменилось?» «Кто быстрее?» 4. Физминутка «По прыжку становись!» 5. Рефлексия	Шахматные фигуры, доска
	4		Закрепить знания детей о действиях пешек и их взаимодействии в игре.	1. Упражнение «Кулак-ребро- ладонь», 2. «Вопросы-ответы» повторение изученного; 3. «Шахматная шкатулка» Приветствие, игра, эстафета. 4. Рефлексия	Шахматные фигуры, доска,
	5	Фигуры и правило хода	Продолжать знакомить с пешкой и с Королем, их особенностями Учить детей взаимодействовать между фигурами в процессе выполнения игровых	1. Упражнение «Класс – заяц» 2. Дидактические игры и упражнения: “ Большая маленькая”, “ Что общего”, «Король, найди свое место».	Шахматные фигуры, доска

			заданий, а также умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры.	«Пешки, в домики 4.Физминутка «Найди свое место» 5.Рефлексия	
ОКТАБРЬ	6		Продолжать знакомить с Ладьей и их особенностями Развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти; Формировать устойчивый интерес дошкольников к игре в шахматы.	3. Упражнение «Кулак-ребро-ладонь», 4. Словесные игры «Угадай и скажи, о ком я говорю» 5. Дидактические игры и упражнения: “Через клетку”, “Большой прыжок”, “Поворот”, “Туда-сюда”. 6. физминутка 7. Рефлексия	Шахматные фигуры, доска
	7		Продолжать знакомство со Слоном, с правилами хода и взятия каждой из фигур, Обогащать словарный запас, умение образовывать существительные во множественном числе.	1. Упражнение «Ухо – нос» 2. Словесная игра «Чёрный ящик» 3.Дидактические игры и упражнения: “Белые и черные дорожки (диагональ)”, “ Длинный ход», «Поворот”, “Туда-сюда”, “ Волшебный мешочек” 4. Физминутка 5. Рефлексия	Шахматные фигуры, доска, черный ящик
	8		Продолжать знакомить с Ферзем и Конем Развивать мелкую моторику пальцев рук, чувство ритма. Развивать умение действовать по сигналу, сдерживать себя, выразительно выполнять движения; развивать воображение.	1.Упражнение «Дружба», 2.Дидактические игры и упражнения: “Ход конем”, “ Волшебный мешочек“ «Через клетку”, “Задача направления”. 3.Подвижные игры - «Что мы делали не скажем, а что видели покажем». 4.Рефлексия	Шахматные фигуры, доска
	9	Элементы шахматной игры	Способствовать освоению детьми основных шахматных понятий: шахматная доска, шахматное поле, шахматная фигура, ход фигуры, взятие, начальная позиция, взаимодействие между фигурами на шахматной; Формировать устойчивый интерес дошкольников к игре в шахматы.	1. Упражнение «Кулак – ладонь» 2.Просмотр познавательного мультфильма: «Фиксики - Как играть в шахматы», 3.Игры с ограниченным количеством фигур “Кто быстрее?”, “Пешечный бой”, “Лисичка и цыплята” 4.Рефлексия	Шахматные фигуры, доска Проектор, экран

Н О Я Б Р Ъ	10		Способствовать освоению детьми основных шахматных понятий: шахматная доска, шахматное поле, шахматная фигура, ход фигуры. Развивать речь и логическое мышление; развивать творческий потенциал детей, желание воплощать задуманные образы на бумаге.	1. Упражнение «Друзья» 2. Загадывание загадок про шахматы. 3. Дидактические игры и упражнения: «Атака неприятельской фигуры». «Взятие». 4. Рисование «Моя любимая фигура в шахматах». 5. Рефлексия	Шахматные фигуры, доска бумага для рисования цветные карандаши
	11		Формировать внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики за шахматной доской.	1. Упражнение «Кулак-ребро-ладонь», 2. Дидактические игры и упражнения: «Разыгрывание позиций», «Цепочка», «Лабиринт». 3. Физминутка 4. Рефлексия	Шахматные фигуры, доска
	12		Знакомство с шахматными понятиями «шах», «мат», «пат», «мат в один ход», длинная и короткая рокировка и ее правила, развитие у детей логического мышления, внимания, памяти.	1. Упражнение «Ухо – нос» 2. Дидактические игры и упражнения: «Шах или не шах», «Защита от шаха», «Мат или не мат». 3. Физминутка 4. Рефлексия	Шахматные фигуры, доска
	13	Итоговое	Обеспечивать успешное овладение дошкольниками основополагающих принципов ведения шахматной партии Закреплять умение детей во время шахматной партии действовать в соответствии с правилами.	Шахматный турнир	Шахматные фигуры, доска
РАЗДЕЛ «ВОЛШЕБНЫЕ БЛОКИ»					
	№	Тема	Задачи	Содержание	Средства обучения, материал
Д Е К А Б Р Ъ	1	Знакомство с блоками Дьенеша	Познакомить детей с логическими блоками Дьенеша и учить различать их по форме, цвету, размеру и толщине. Познакомить с карточками, изображающими свойства фигур Развивать логическое мышление, умение кодировать и декодировать информацию	1. Упражнение «Ладонь-кулак» 2. Сюрприз – посылка с блоками и письмом от Буратино 3. Исследование блоков Дьенеша, сравнение фигур. 4. Дидактические игры «Найди», «Чудесный мешочек», «Найди нужный блок» 5. Рефлексия	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, «Чудесный мешочек» карточки – обозначения свойств, карточки с отрицанием свойств каждому ребенку, письмо

	2	Выявление и абстрагирование свойств	Развивать умение выявлять в предметах, абстрагировать и называть цвет, форму, размер, толщину. Совершенствовать представления о геометрических фигурах, их свойствах, развивать зрительное внимание, память	1. Упражнение «Кулак-ребро-ладонь», 2. Путешествие за кладом 3. Дидактические игры: «Найди клад» «Что изменилось», «Продолжи ряд» 4. Рефлексия «Волшебная палочка»	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, круги из бумаги («клады»), карточки со знаками цвета, формы, размера, толщины
	3		Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур, находить фигуру по заданному признаку обозначать словом, отсутствие какого-либо конкретного свойства предмета (не красный, не треугольный и т.д.).	1. Упражнение «Класс – заяц» 2. Сюрприз – кукла Буратино 3. Дидактические игры «Угадай – ка», «Цепочка», «Второй ряд» 4. И.у «Собрались все дети в круг» 5. Рефлексия	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого игрушка Буратино, карточки-свойства
	4		Развивать умения сравнивать блоки по одному – четырем свойствам. Развивать умение читать кодовое обозначение блоков Формировать навыки сотрудничества	1. Упражнение «Дружба», 2. Проблемная ситуация «Встречам гостей. Чем будем угощать медвежат?» 3. Дидактическая игра «Угощение для медвежат» 4. Рефлексия «Волшебная палочка»	Блоки Дьенеша один набор для ведущего, картинки 9 медвежат, карточки-символы
ЯНВАРЬ	5	Сравнение свойств	Развивать умения выделять и абстрагировать цвет, форму, размер, толщину, сравнивать предметы по заданным свойствам.	1. Упражнение «Друзья», 2. Проблемная ситуация «Проложить дорожки так, чтобы пороссятам удобно было ходить в гости друг к другу. Но дорожки надо строить по правилам» 3. Дидактическая игра «Дорожки» 4. И.у «Волшебная палочка»	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, три домика — дома Наф-Нафа, Ниф-Нифа и Нуф-Нуфа.
	6		Развивать восприятие, внимание, умение анализировать и сравнивать предметы по самостоятельно выделенным свойствам. Формировать навыки сотрудничества	1. Упражнение «Ухо – нос» 2. И.у «Найди себе пару» 3. Дидактические игры «Найди пару», «Две дорожки» 4. И.у «Волшебная палочка»	Блоки Дьенеша (два набора - один набор фигур у ведущего в мешочке(коробке), второй — у игроков (расположен так, чтобы все видели фигуры и могли взять любую).

	7	Классификация, обобщение свойств	Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур и классифицировать их	1. Упражнение «Класс – заяц» 2. Проблемная ситуация «Поставить каждую машину в свой гараж» 3. Дидактическая игра «Где чей гараж?» 4. Подвижная игра «Будь внимательным» 5. И.у «Волшебная палочка»	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, таблицы с изображением дорожек и гаражей
ФЕВРАЛЬ	8		Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур и классифицировать их (по одному и двум свойствам)	1. Упражнение «Кулак-ребро-ладонь», 2. Путешествие в город логических фигур 3. Дидактические игры «Засели в домики» «Засели в домики - 2» 4. И.у «Волшебная палочка»	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, карточки с изображением домиков и двухэтажных домов
	9		Развивать логическое мышление, умение кодировать информацию о свойствах предметов с помощью знаков-символов и декодировать ее. Активизировать правильное употребление предлогов под, из-под. Формировать навыки сотрудничества	1. Упражнение «Проглот» (с платочком) 2. И.У. «Прятки» 3. Дидактическая игра «Где спрятался Джерри?» 4. Подвижная игра «Кот и мыши» 5. И.у «Найди себе пару» 6. Рефлексия	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, карточки с обозначением свойств, мышенок Джерри (маленькая плоская фигурка), картинки
ФЕВРАЛЬ	10	Логические действия и операции	Развивать логическое мышление, умение строго выполнять правила при выполнении действий, внимания. Создавать положительные эмоции, групповую сплоченность, наблюдательность	1. Упражнение «Кулак-ребро» И.У «Пошли письмо» 2. Проблемная ситуация «Прочитай телеграммы, которые получил Крокодил Гена на день рождения» 3. Дидактическая игра «Сократи слово» 4. И.у «Волшебная палочка»	Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, схемы слов
	11	Логические действия и операции разбиения по свойствам	Развивать умения разбивать множество по одному свойству на два подмножества, производить логическую операцию «не», речевую активность, сообразительность Формировать навыки сотрудничества	1. Упражнение «Ухо – нос» «В гости к сказочным персонажам» 2. Дидактическая игра «Раздели блоки – 1» 3. Физминутка 4. Рефлексия И.у «Волшебная палочка»	Загадки про Буратино, Незнайку, Дюймовочку Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, игрушки (Буратино, Незнайка), Обруч- ваза, блоки - цветы

МАРТ	12		Развивать умения разбивать множество по двум совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или», речевую активность, сообразительность Формировать навыки сотрудничества	1. Упражнение «Кулак-ребро-ладонь», 2.«В гости к сказочным персонажам» 3. Дидактическая игра «Раздели блоки – 2» 4. Дидактическая игра «Раздели блоки – 3» 5. Рефлексия И.у «Волшебная палочка»	Загадки про Винни – Пуха и Пятачка Блоки Дьенеша по одному набору на каждого ребенка, игрушки — Винни-Пух и Пятачок. игрушки (волк, заяц, лиса), карточки-свойства.
РАЗДЕЛ «ЦВЕТНЫЕ ПАЛОЧКИ»					
	№	Тема	Задачи	Содержание	Средства обучения, материал
МАРТ	1	Знакомство с палочками Кьюзинера	Познакомить с палочками, как с игровым материалом со свойствами палочек. Воспитывать любознательность и интерес к данному пособию	1. Нейродинамическая гимнастика «Цапля» 2.Исследование палочек Кьюзинера: сходство и отличие (цвет, размер) 3.Дидактическая игра «Найди и покажи» 4.И.у. «Волшебная палочка»	Палочки Кьюзинера по одному набору на каждого ребенка, игрушка Незнайка
	2	Конструирование	Развивать умение работать со схемой. Различать способы сравнения по длине (наложение, приложение, на глаз) Закрепить цифровой ряд Развивать умение выкладывать изображение по контуру и схеме. Развивать аналитические способности, воображение	1. Нейродинамическая гимнастика «Пальчики» 2.И.у «Цифровой ряд» 3.Дидактическая игра «Цифры» (Выложи из палочек) 4.Подвижная игра «Найди цифру» 5.Дидактические игры «Выложи из палочек» (по контуру) «Продолжи узор» (по схеме)	Палочки Кьюизенера по одному набору на каждого ребенка, карточки с цифрами, полоски разных цветов схемы, карточки – контуры предметов
март	3	Освоение эталонов цвета	Познакомить с принципом окраски палочек – «цветные семейки», с соотношениями цвет-длина - число	1. Нейродинамическая гимнастика с карандашом 2. Сказка «Улица разноцветных палочек» 3. Дидактическая игра «Улица разноцветных палочек» 4. Подвижная игра «Раз, два, три – розовая палочка беги»	Палочки Кьюизенера по одному набору на каждого ребенка, карточки, на которых изображены дома
АПРЕЛЬ	4		Закрепить умение соотносить число с цветом. Упражнять в счете (количественном и порядковом)	1. Нейродинамическая гимнастика с платочками 2.И.У «Посчитай- ка» 3.Дидактические игры: «Назови число – найди палочку», «Выложи по цифрам» 4.Рефлексия	Палочки Кьюизенера по одному набору на каждого ребенка, карточка - дерево

	5	Величина	Учить детей самостоятельно выкладывать изображение из палочек Кюизнера в соответствии с заданием; развивать навыки сравнения величин по ширине, высоте и длине; развивать умение анализировать текст, выделяя главное.	1. Нейродинамическая гимнастика «Цапля» 2. Логическая задача «Коля ростом выше Васи, но ниже Серёжи. Кто выше Вася или Серёжа?» 3. Дидактические игры ««Помоги зайчикам добраться до домика!», «Мосты» 4. И.у. «Уберем камни» (На столе горка из палочек разных цветов. Первый ребенок вытаскивает самую длинную палочку, другой чуть короче и т.д.)	Палочки Кюизенера, карточки - зайчики, мышка, мишка, нарисованная река на каждого ребенка
	6		Учить детей самостоятельно выкладывать изображение из палочек Кюизнера в соответствии с заданием; развивать навыки сравнения величин по высоте; развивать умение анализировать текст, выделяя главное.	1. Нейродинамическая гимнастика «Левая и правая» 2. Логическая задача «Оля выше Кати. Кто из девочек ниже?» 3. Дидактические игры «Чей домик», «Лесенки» 4. Рефлексия	Палочки Кюизенера, карточки - три матрешки, отличающиеся по величине и цвету, зайчики на каждого ребенка
	7		Учить детей самостоятельно выкладывать изображение из палочек Кюизнера в соответствии с заданием; развивать навыки сравнения величин по длине; развивать умение анализировать текст, выделяя главное.	1. Нейродинамическая гимнастика «Щелчки» 2. Логическая задача «Ваня прошёл 20 шагов, а Саша – 19 шагов. Кто из них прошёл большее расстояние?» 3. Дидактические игры «Дорога», «Поезд» 4. Рефлексия	Палочки Кюизенера, карточки – машины (3 штуки) на каждого ребенка
май 1 неделя	8	Количество и счет	Закреплять понятие: «который по счёту» Развивать быстроту мышления, ориентировку на плоскости (лево, право) Продолжать увеличивать и уменьшать числа в пределах 10 на единицу; учить называть «соседей данного числа»; познакомить с четными и нечетными числами, устанавливать логические связи.	1. Нейродинамическая гимнастика с карандашом 2. И.у. «Парад картинок ("картинки идут гулять")»- кто идёт первым? Вторым? Третьим? И т. п. 3. Дидактическая игра «Путешествие на поезде» 4. И.У «Назови на 1 больше, меньше» 5. Подвижная игра «Найди свой домик»	Палочки Кюизенера по одному набору на каждого ребенка, картинки с предметами 2 обруча

май 2 неделя	9		Учить детей отбирать палочки нужного цвета и числового значения по словесному указанию взрослого; подвести к выводу, что у каждого числа есть свой цвет	<ol style="list-style-type: none"> 1. Нейродинамическая гимнастика с платочками 2. И.у. По порядку стройся», «Назови на 1 больше, на 1 меньше» 3. Дидактическая игра «Число и цвет» 4. И.У «Встань там, где я скажу!» (Воспитатель вызывает 5 детей. Предлагает им встать друг за другом и угадать, кто впереди, кто сзади от них стоит. Затем вызывает вторую подгруппу) 	Палочки Кюизенера по одному набору на каждого ребенка
май 3 неделя	10		Составлять коврики для чисел 6, 7,8,9,10, учить составлять числа из 2 меньших чисел, выработать представления о действиях сложения и вычитания Закрепить умение соотносить цвет и число, пользоваться арифметическими знаками, учить находить палочки в сумме равные двум данным.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Игровое упражнение «Кулак-ладонь-ребро» 2. И.У «Посчитай – ка» (прямой и обратный счет в пределах 10) 3. Дидактическая игра «Числовой коврик» 4. Дидактическая игра «Палочки можно складывать» 5. Подвижная игра «Найди пару» 	Палочки Кюизенера (по коробке на каждого ребенка)
май 4 неделя	11		Итоговое занятие		Палочки Кюизенера (по коробке на каждого ребенка)

Перспективно-календарный план на 2 год обучения (базовый уровень)

месяц	№	Тема	Задачи	Содержание
РАЗДЕЛ «ШАХМАТЫ»				
СЕНТЯБРЬ	1	Вводное «Педагогический мониторинг»	Уточнение уровня освоения программного материала	1.Упражнение «Ладонь-кулак» 2.Выполнение тестовых заданий. 3.Рефлексия
	2	«Шах»	Формировать представление о позиции «шах» развивать способность думать, мыслить, рассуждать и анализировать. Активизировать словарь.	1. Упражнение «Класс – заяц» 2.Дидактические игры: Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. 3.Защита от шаха. 4.Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». 5.Рефлексия
	3		«Двойной шах с выигрышем фигуры, лучший шах» - продолжать учить играть всеми фигурами из начального положения учить сравнивать фигуры, показывать их различие и сходства; развивать произвольное внимание, логическое мышление, тонкую моторику.	1. Упражнение «Ухо – нос» Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра. «Первый шах» - проведение игры всеми фигурами из начального положения. 5. Рефлексия
	4		продолжать учить играть всеми фигурами из начального положения учить сравнивать фигуры, показывать их различие и сходства; развивать произвольное внимание, логическое мышление, тонкую моторику.	1.Упражнение «Кулак-ребро- ладонь», 2.Открытый шах. Двойной шах. 3.Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». 4.Дидактическая игра «Первый шах» - проведение игры всеми фигурами из начального положения. 5. Рефлексия

ОКТАБРЬ	5	«Мат»	Формирование представлений о том, что мат - цель игры упражнение в определении шахматных ситуаций.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Упражнение «Лабиринт» (карточки) 2. Чтение сказки «До свидания, Шахматная страна» 3. Объяснение нового материала: мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. 4. Дидактическое задание «Мат или не мат». 5. Рефлексия
	6		Формирование представлений о том, что мат - цель игры упражнение в определении шахматных ситуаций.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Упражнение «Пальцы вместе-пальцы врозь» (карточки) 2. Чтение сказки «До свидания, Шахматная страна» 3. Объяснение нового материала: мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. 4. Дидактическое задание «Мат или не мат». 5. Рефлексия
	7		«Мат в один ход» Закрепить представления детей о позиции «мат» развивать быстроту реакции. Воспитывать организованность	<ol style="list-style-type: none"> 1. Упражнение «Дружба», 2. Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. 3. Дидактическое задание «Дай мат в один ход». 4. Рефлексия
	8	Шахматные ситуации	«Что такое связка» Закрепление знаний и умений полученных ранее; Формирование понятия «Связка»	<ol style="list-style-type: none"> 1. Упражнение «Кулак – ладонь» 2. Закрепление хода слоном. 3. Понятие «связка» решение шахматных задач и этюдов 4. Д/и «Расставь на доске», «Пройди и назови поле» 5. Рефлексия
9	«Ничья» Формирование представлений о положении «пат» , выделение отличий пата от мата.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Упражнение «Кулак-ребро-ладонь», 2. Чтение сказки «Мат и пат», 3. Рассказ о позициях «мат» и «пат» Вариантах ничьей. Примеры на пат. 4. Дидактическое задание «Пропавшая фигура» 5. Рефлексия 	
НОЯБРЬ	10		«Рокировка». Знакомство с понятием «Рокировка» Зачем нужна рокировка. Как делается рокировка. Развитие творческого, логического мышления	<ol style="list-style-type: none"> 1. Упражнение «Пройди по спирали» (карточка), 2. Длинная и короткая рокировка. 3. Правила рокировки. 4. Дидактическое задание «Рокировка». 5. Рефлексия

	11	«Непобедимый»	Формирование представлений о важности первых ходов, этикете шахматной игры, совершенствование умения доказывать правильность своего решения, развитие интеллектуальных способностей.	1. Упражнение «Одна рука, одна нога...» 2. Слушание сказки «Непобедимый», беседа по содержанию 3. Решение шахматных задач, 4. Д/И «Узнай и назови» 5. Рефлексия
	12	Итоговое	Обеспечивать успешное овладение дошкольниками основополагающих принципов ведения шахматной партии Закреплять умение детей во время шахматной партии действовать в соответствии с правилами.	1. Упражнение «Кулак-ребро-ладонь», 2. Шахматный турнир: Игра всеми фигурами из начального положения.
РАЗДЕЛ «ВОЛШЕБНЫЕ БЛОКИ»				
	№	Тема	Задачи	Содержание
декабрь 1 неделя	1	Блоки Дьенеша	Вспомнить с детьми блоки Дьенеша, их различия по форме, цвету, размеру и толщине. Рассмотреть карточки, изображающие свойства фигур Развивать логическое мышление, умение кодировать и декодировать информацию	1. Упражнение «Ладонь-кулак» 2. Сюрприз «Черный ящик» с блоками 3. Исследование блоков Дьенеша, сравнение фигур. 4. Дидактические игры «Найди», «Чудесный мешочек», «Найди нужный блок» 5. Рефлексия
декабрь 2 неделя	2	Выявление и абстрагирование свойств	- Закрепление умения «читать» знаки – символы (признаки геометрических фигур, выбирая необходимые блоки из нескольких; - Закрепления алгоритмов описания фигур по средствам их свойств. - Развитие практически действительного мышления.	1. Упражнение «Кулак-ребро-ладонь», 2. Дидактические игры: «Лабиринт», «Разложи пропущенные фигуры» 4. Рефлексия «Волшебная палочка»

декабрь 3 неделя	3	Сравнение свойств	<p>Развитие умения читать кодовое обозначение блоков, слухового восприятия, счета на слух.</p> <p>Закрепление умения «читать», описывать и находить по описанию геометрические фигуры с помощью знаков, используя знаки отрицания;</p> <p>Развитие умения делить множества геометрических фигур по признакам на подмножества;</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Упражнение «Класс – заяц» 2. Отправляемся в путешествие 3. Дидактические игры «Домики», «Цепочка», «Лабиринт» 4. И.у «Собрались все дети в круг» 5. Рефлексия
декабрь 4 неделя	4		<p>Закрепить умение находить фигуру по знаково-символическим обозначениям свойств.</p> <p>Закрепить знания символики свойств.</p> <p>Развивать умение читать кодовое обозначение блоков</p> <p>Формировать навыки сотрудничества</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Упражнение «Дружба», 2. Проблемные ситуации 3. Дидактические игры: «Собери бусы для куклы», «Помогите Мишке собрать фигуры» 4. Рефлексия «Волшебная палочка»
январь 2 неделя	5		<p>Развитие умений расшифровывать информацию о наличии или определенных свойств у предметов по их знаково-символическим обозначениям.</p> <p>Закрепить умение разделить фигуры на две группы по двум свойствам.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Упражнение «Друзья», 2. Проблемная ситуация 3. Дидактическая игра «Загадки без слов» «Игра с обручем» 4. И.у «Волшебная палочка»
январь 3 неделя	6		<p>Развитие умений выявлять в предметах цвет, форму, размер, толщину.</p> <p>Формировать навыки сотрудничества</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Упражнение «Пальцы вместе, пальцы врозь» (по карточкам) 2. И.у «Найди себе пару» 3. Дидактическая игра «Найди клад». Дети кладоискатели. 4. И.у «Волшебная палочка»

январь 4 недели	7	Классификация, обобщение свойств	Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур и классифицировать их. Закрепить понятие «внутри и «вне» обруча.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Упражнение «Пальцы вместе, пальцы врозь» (по карточкам) 2. Проблемная ситуация «Поставить каждую машину в свой гараж» 3. Дидактическая игра «Где чей гараж?» 4. «Игра с двумя обручами» 5. И.у «Волшебная палочка»
февраль 1 недели	8		<p>Упражнять в умении выбирать из множества фигур необходимую, классифицируя по цвету и форме.</p> <p>Упражнять в классификации геометрических фигур по цвету и форме. Развивать пространственное, логическое мышление. Развивать восприятие, внимание.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Упражнение «Пальцы вместе, пальцы врозь» (по карточкам); 2. Путешествие в город логических фигур 3. Дидактические игры: «Найди такую же», «Улитка», «Перемещение» 4. И.у «Волшебная палочка»
февраль 2 недели	9	Логические действия и операции	<p>Развивать умение читать кодовое обозначение геометрических фигур, находить соответствующий блок. Упражнять в умении видеть из частей целое. Формирование операции классификации блоков по двум, трём, четырём признакам с использованием кодов и без них.</p> <p>Определение областей пересечения в играх с двумя обручами. Развивать логическое мышление, внимание.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Упражнение «Проведи панду по лабиринту» (по карточкам) 2. Дидактическая игра «С двумя обручами» 3. Дидактическая игра: «Кроссворды с блоками», или «Угадай, что получилось?» 4. И.у «Найди себе пару» 5. Рефлексия
февраль 3 недели	10		<p>Закреплять знания операции классификации блоков по двум, трём, четырём признакам с использованием кодов и без них.</p> <p>Определение областей пересечения в играх с четырьмя обручами.</p> <p>Продолжать развивать у детей логическое мышление и внимание.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Упражнение «Проведи панду по лабиринту» (по карточкам) 2. И.у «С тремя обручами» 3. Дидактическая игра «Цветок» (С четырьмя обручами) 4. И.у «Волшебная палочка»

февраль 4 недели	11	Логические действия и операция разбиения по свойствам	Закрепить знания детей о геометрических фигурах, их признаками и свойствами. Развивать умение размещать блоки в определённой последовательности. Упражнять в счёте. Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление.	1. Упражнение «Рука-нога, нога-рука...» 2. Дидактические игры: «Рассели жильцов», «Алгоритм» 3. И.у «Волшебная палочка»
март 1 неделя	12		Развитие умений выделять свойства в предметах, абстрагировать эти свойства от других, следовать определенным правилам при решении практических задач, самостоятельно составлять алгоритм простейших действий (линейный алгоритм).	1. Упражнение «Рука-нога, нога-рука...», 2. Дидактическая игра «Необычные фигуры» 3. Дидактическая игра «Автотрасса» 4. И.у «Волшебная палочка»
РАЗДЕЛ «ЦВЕТНЫЕ ПАЛОЧКИ»				
	№	Тема	Задачи	Содержание
март 2 недели	1	палочки Кьюизнера – что это?	Дать возможность детям рассмотреть, вспомнить свойства палочек Кьюизнера: различать и группировать палочки; осваивать эталоны цвета и их названия; использовать в речи слова «такой же», «не такой как», «одинаковые», «разные». Воспитывать любознательность и интерес к данному пособию	1. Нейродинамическая гимнастика «Цапля» Тема: «Повторение изученного» 1. Освоение комплекта: сходство и отличие (цвет, размер) 2. Дидактическая сказка о палочках. 3. Дидактическая игра «Найди и покажи» 4. Подвижная игра «Разложи семейки в свои домики» 5. И.у. «Волшебная палочка»
март 3 недели	2	Конструирование	Учить ребенка отбирать палочки по словесному указанию взрослого; учить ребенка устанавливать соответствие между цветом и числом; развивать воображение, зрительный глазомер; учить понимать поставленную задачу и решать её самостоятельно;	1. Нейродинамическая гимнастика «Пальчики» 2. Игра – конструирование «Поезд» 3. Дидактическая игра «Дом и мебель для матрешки» 4. Игра – конструирование «Полосатая салфетка» 5. Дидактическая игра «Продолжи узор» (по схеме)

март 4 неделя	3	Освоение эталонов цвета	Учить выбирать палочки указанного цвета, учить составлять изображения предметов простой формы; развивать зрительный глазомер детей; учить понимать поставленную задачу и решать её самостоятельно;	<ol style="list-style-type: none"> 1. Нейродинамическая гимнастика с карандашом 2. Сказка «Улица разноцветных палочек» 3. Игра «Белочка и ежик идут на день рождения» 4. Подвижная игра «Раз, два, три – розовая палочка беги»
апрель 1 неделя	4		Закрепить умение соотносить число с цветом. Упражнять в счете (количественном и порядковом)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Нейродинамическая гимнастика с платочками 2. Дидактические игры: «Цвет и число», «Число и цвет» 3. Игровое упражнение «Выложи по цифрам» 4. Рисуем цветными палочками (творчество) 5. Рефлексия
апрель 2 неделя	5	Величина	Учить детей самостоятельно выкладывать изображение из палочек Кюизнера в соответствии с заданием; развивать навыки сравнения величин по ширине и длине; развивать зрительный глазомер детей; учить понимать поставленную задачу и решать её самостоятельно;	<ol style="list-style-type: none"> 1. Нейродинамическая гимнастика «Цапля» 2. Игровые упражнения «Коврик» для кошки, собачки» 3. Дидактические игры: «Поезд» «Лесенка широкая и лесенка узкая» 4. Игра – конструирование «Мосты через реку» 5. Выкладываем из палочек: «Кораблик на море» 6. Рефлексия
апрель 3 неделя	6		Учить детей самостоятельно выкладывать изображение из палочек Кюизнера в соответствии с заданием; развивать навыки сравнения величин по высоте; развивать умение анализировать текст, выделяя главное.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Нейродинамическая гимнастика «Левая и правая» 2. Дидактические игры «Чей домик», «Заборы низкие и высокие», «Лесенка высокая и лесенка низкая», 3. Подвижная игра «Найди пару» 4. Рефлексия

апрель 4 неделя	7		Развивать умение создавать образ, конструируя его из заданных палочек, развитие воображения; - сравнивать предметы по длине, ориентироваться в пространстве. - Учить детей строить ряд в соответствии с заданным алгоритмом;	1. Нейродинамическая гимнастика «Щелчки» 2. Игра – конструирование «Пирамидка и лесенка» 3. Дидактическая игра «Делаем забор». 4. Игра – конструирование «Разноцветные заборы». 5. Подвижная игра «Найди свой домик». 6.Рефлексия
май 1 неделя	8	Количество и счет	Закреплять понятие: «который по счёту» Развивать быстроту мышления, ориентировку на плоскости (лево, право); Закреплять представление о составе числа из единиц и из двух меньших чисел; Продолжать увеличивать и уменьшать числа в пределах 10 на единицу; учить называть «соседей данного числа»;	1. Нейродинамическая гимнастика с карандашом 2.Игровое упражнение «Составь число из единиц» 3.Дидактическая игра «Путешествие на поезде» 4. И.У «Назови на 1 больше, меньше» 5.Подвижная игра «Угадай число». 6. Выкладываем из палочек цифры
май 2 неделя	9		Учить детей оперировать числовыми значениями цветных полосок; на практике познакомить детей с понятиями «больше», «меньше»; познакомить детей со знаками «>»; учить записывать и читать запись типа «4>3»	1. Нейродинамическая гимнастика с платочками 2.И.у. «Назови на 1 больше, на 1 меньше» 3.Игровое упражнение «Как разговаривают числа», «Выложи цифру» 4. Решение задач на счет.
май 3 неделя	10		. Закреплять умения детей увеличивать и уменьшать числа в пределах 5(10) на единицу; - Учить называть «соседей» данного числа; - учить понимать поставленную задачу и решать её самостоятельно. - Учить детей устанавливать логические связи и закономерности;	1.Игровое упражнение «Кулак-ладонь-ребро» 2. Игровое упражнение «Составь число из единиц» (из двушек, трешек и т.д.) 3. Игра на внимание «Какой палочки не стало?» 4. Игровое упражнение «Измеряем разными мерками» 5.Подвижная игра «Где больше?» 6. Рефлексия
май 4 неделя	11		Итоговое занятие	

**Дидактический материал
по обучению детей дошкольного возраста игре в шахматы**

1. ЗНАКОМИМ С ШАХМАТНЫМИ ФИГУРАМИ

Дети не способны сразу запомнить названия шахматных фигур. Не всегда можно проверить, запомнил ли ребенок это. Если напрямую спросить названия фигур у ребёнка, он может и не ответить. Поэтому и узнать, какие из шахматных фигур запомнил малыш, и закрепить пройденный материал лучше всего в игровой форме.

Цель игр. Закрепить умение узнавать и называть шахматные фигуры, уметь отличать одни фигуры от других по форме и цвету. Воспитывать интерес к игре в шахматы.

1 «Войско из мешочка»

Оборудование. Мешочек и шахматные фигуры.

Ход: В мешочке спрятать шахматные фигуры (с начало по одной, затем несколько фигур), дети на ощупь определяют, какая фигура спрятана и называют ее. Для большего эффекта можно позволить и детям прятать фигуры, а взрослому угадывать, какая фигура в мешочке.

В этой игре хорошо использовать метод «ошибки», это когда взрослый «не угадает» и дети с удовольствием указывает на ошибки.

В другом варианте игры в мешочек прячутся все фигуры сразу, и ребёнок на ощупь ищет определённую фигуру.

2 «Шахматный теремок» по мотивам русской народной игры «Теремок»

Оборудование. Шахматные фигуры и шахматная доска.

Ход: Из шахматной доски делаем «теремок». Затем, следуя сказочному сюжету, по очереди «заходят» шесть разных фигур: пешка, слон, конь, ладья, ферзь, король.

3 «Шахматный колобок» по мотивам русской народной игры «Колобок»

Оборудование. Шахматные фигуры, шарик - колобок.

Ход: Определить с детьми какая из шахматных фигур кем будет, например, король - «дед», ферзь - «баба», пешка - «заяц», конь - волк, слон - «лиса», ладья - «медведь», а колобок - шарик. Дети, обыгрывая сценки из сказки, должен назвать шахматные фигуры, от которых убегает колобок.

Концовку можно предложить детям придумывает самостоятельно. Например, колобок убегает от «слона - лисы», или предлагает отгадать шахматные загадки, или выполнить задание и т.д.

4 «Шахматная репка» по мотивам русской народной игры «Репка»

Оборудование: шахматные фигуры, домик.

Ход: Взрослый читает сказку, а дети выполняют действия, называя шахматные фигуры: «дед» - король, «бабка» - ферзь, «внучка» - слон, «Жучка» - конь, «кошка» - ладья, «мышка» - пешка.

Пожеланию детей концовку сказки можно придумать.

5 «По прядку становись!»

Оборудование. Шахматные фигуры.

Ход: Предложить детям выставить шахматные фигуры от самой высокой фигуры к самой маленькой, при этом необходимо, выставляя фигуры, называть их, и наоборот от самой маленькой до самой высокой.

6 «Таинственная фигура»

Оборудование. Шахматные фигуры.

Ход: Перед детьми в один ряд выставить шахматные фигуры. По команде дети называют

шахматные фигуры, кроме «запретной», которая выбирается заранее. Вместо названия «запретной» фигуры надо сказать «тайна».

Затем поменяться ролями и, называя фигуры, на которые указывают дети, иногда «ошибаться». Если дети не заметят ошибку, указать на неё.

7 «Кто больше назовет фигур»

Оборудование. Шахматные фигуры.

Ход: на столе в беспорядке поставить разные белые и чёрные шахматные фигуры. Педагог отставляет в сторону одну из фигур, называя её и её цвет. Например, «чёрный конь». Дети по очереди, выбирают, по одной шахматной фигуры называют цвет и саму фигуру, например, «белый слон» и т.д. Если ребенок правильно называет шахматную фигуру, он оставляет ее у себя, а если ошибается, фигура возвращается на стол и игра продолжается.

В конце дети подсчитывают фигуры, и побеждает тот, у кого больше фигур.

8 «Спокойной ночи!»

Оборудование. Шахматные фигуры, доска.

Ход: шахматные фигуры стоят на столе. Шахматная доска лежит полями вниз. Дети по очереди берут по одной шахматной фигуры, называя её, кладут в шахматную коробку. И так далее, пока все шахматные фигуры не окажутся в коробке, и желаем им «Спокойной ночи!».

9 «Кто быстрее?»

Оборудование. Шахматные фигуры.

Ход: все шахматные фигуры расставлены на столе. Предложите детям посоревноваться друг с другом: кто быстрее соберёт шахматные фигуры.

10 «Что изменилось?»

Оборудование: шахматные фигуры.

Ход: выставить на стол или на шахматную доску 3-6 фигуры. Для начала - просто в ряд. В разброс на доске - сложнее. Предложить детям отвернуться, поменяйте фигуры местами или одну убрать, а вместо нее поставить другую.

Предложите угадать - что изменилось.

11 «Шахматные домики»

Оборудование: шахматные фигуры, картинки с изображением домиков, на крыше каждого домика нарисована шахматная фигура.

Ход: перед детьми на столе лежат домики, дети должны, называя фигуры, расставить их в соответствующие домики.

12 «Шахматные пазлы»

Оборудование: конверты-карточки с изображением предметов; разрезные картинки, соответствующие изображениям на карточках

Ход: перед детьми на столе лежат разрезные картинки с изображением шахматных фигур. Педагог предлагает детям внимательно рассмотреть и собрать картинку из отдельных частей. По окончании выполнения задания детям предлагается сравнить полученное изображение с изображением на конверте.

Можно предложить детям собрать картинку «в паре», что усложнит игру.

2.ЗНАКОМИМ С ШАХМАТНОЙ ДОСКОЙ

Цель игр:

- закрепить знания детей об особенностях шахматной доски;
- продолжать знакомить детей с некоторыми шахматными терминами, латинскими буквами;
- закрепить умение узнавать и называть шахматные фигуры;
- умение ориентироваться на доске, безошибочно находить нужную клетку;

- закрепление шахматной нотации;
- воспитывать интерес к игре в шахматы.

1 «Выложи шахматную доску»

Оборудование: карточка 24x24 см и 64 черных квадрата 3x3 см на одного ребенка.

Ход: дети выкладывают шахматное поле.

Усложнение. Выкладывание на скорость

2 «Горизонтали и вертикали»

Оборудование: шахматные доски, кружочки двух цветов *Ход:* два ребенка по очереди выкладывают горизонтальные и вертикальные линии на шахматной доске (кружками разного цвета: например, вертикаль - выложить зелеными кружками, горизонталь - желтыми).
Усложнение. Работа на скорость.

3 Словесная игра «Да или нет»

Ход: педагог задает вопросы, а дети отвечают «да» или «нет»:

- 1) Шахматное поле квадратное? (да)
- 2) Шахматное поле больше шахматной доски? (нет)
- 3) В горизонталях и вертикалях одинаковое количество полей? (да)
- 4) Что в диагонали все поля одинакового цвета? (да)
- 5) Черные и белые поля чередуются? (да)

4 «Шахматный городок»

Оборудование: демонстрационная доска, карточки - конвертики с адресами.

Ход: педагог обращает внимание детей на то, что шахматная доска — это городок, не простой, а шахматный. В этом городе есть улицы - это вертикали и дома - это горизонтали, а у домов есть номер или адрес. Педагог показывает поле и называет адрес клетки и напоминает, как надо определить адрес - по горизонтали расположены латинские буквы (a,b,c,d,e,f,g,h), а по вертикали цифры (1,2,3,4,5,6,7,8) Затем предлагает одному ребенку выбрать конвертик и прочитать адрес для белой Пешки, а другой ребенок должен расположить эту фигуру на демонстрационной доске. Например, поставить белую Пешку на поле a4, b8, h5, d3 и т.д.

3. ПОЛОЖЕНИЕ ШАХМАТНЫХ ФИГУР

Цель игр:

- расширять представление об игре в шахматы;
- закрепить умение называть шахматные фигуры и их положение на доске;
- закрепить понятие о шахматной доске, шахматном поле, латинский алфавит;
- воспитывать самостоятельность, внимательность, терпеливость.

1 «Расстановка шахматного войска»

Оборудование: демонстрационная доска с шахматными фигурами.

Ход: педагог читает стихотворение, а дети расставляют фигуры на демонстрационной доске:

Мы посмотрим на первый ряд

По краям ладьи стоят,
Рядом видим мы коней,
Нет фигуры их хитрей.
Меж коней заключены
Наши храбрые слоны.
И еще два поля есть,
А на них король и ферзь.

2 «Найди ошибку»

Оборудование: демонстрационная шахматная доска, фигуры.

Ход: педагог выставляет шахматные фигуры на доске и намерено совершает ошибки, а дети находят и исправляют их.

Например:

1) два чёрных Слона, оба на белых полях. По правилам один должен стоять на белом поле, а другой на чёрном.

2) два Короля стоят рядом. Короли по шахматным правилам вместе не стоят.

3) неправильно поставили фигуру Короля и Ферзя. В начале игры Ферзь любит свой цвет. Поэтому чёрный ферзь стоит на чёрном поле, а белый на белом и т.д.

3 «Какой фигуры не стало?»

Оборудование: демонстрационная доска и фигуры.

Ход: педагог обращает внимание детей на доску, где расставлены фигуры в начальной позиции и не хватает несколько фигур или фигуры не на своих местах. Детям необходимо определить, каких фигур недостает в начальной позиции, найти эти фигуры и расставить на свои места.

Аналогично проводится игра «*Шахматная путаница*».

4. ИГРЫ - РАЗМИНКИ

Цель игр:

- расширить представление об игре в шахматы;
- закрепить понятие о шахматной доске, шахматном поле, расположении шахматной доски, латинский алфавит;
- закрепить название шахматных фигур;
- воспитывать интерес к игре в шахматы.

1 «Загадки Шахматного Короля»

Оборудование: карточки с изображением шахматных фигур.

Ход: педагог читает загадки, а дети находят отгадки.

Шагаем лишь вперед, а не наоборот.

По чину нам положен один короткий шаг.

Зато назад не может нас передвинуть враг.

Стою на краю. Путь откроют - я пойду.

Только прямо хожу, как зовут, не скажу.

Не живет в зверинце, не берет гостинца.

По косою он ходит, хоботом не водит.

Прыгнет он - подковы звяк.

Необычен каждый шаг,

Буква Г и так и сяк.

Видимо, она упряма, если ходит только прямо.

Не петляет прыг да скок, не шагнет наискосок.

Так от края и до края может двигаться она.

Эта башня боевая неуклюжа, но сильна.

2 «Это верно или нет, поскорее дай ответ»

Оборудование: карточки с вопросами.

Ход: педагог задает вопросы

- Каких клеток больше, черных или белых?
- Без какой фигуры не бывает игры?
- Где возникли шахматы?
- Как ходит пешка?
- Как пешке укрыться от чернополюного коня?

- Что такое шах?
- Что такое мат?
- Между какими фигурами стоит конь в начале игры?
- Какая фигура может перепрыгивать через фигуры?
- Как ходит ферзь?
- Почему ферзя называют сильной фигурой?

5. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР

Цель: Знакомство с начальной расстановкой фигур, развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти

Дидактические игры и задания:

1. **«Мешочек».** Каждый ребенок достает из мешочка по одной фигуре и расставляет ее на то место, которое данная фигура занимает в начальной позиции.

2. **«Что пропало?».** В начальной позиции не хватает несколько фигур. Необходимо определить каких фигур недостает в начальной позиции, найти эти фигуры и расставить на свои места.

3. **«Да и нет».** Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

4. **«Король, найди свое место».** На столах стоят шахматные доски, рядом Белые и Черные Короли. Дети уходят на определенное расстояние и по сигналу должны добежать до своей доски и поставить Королей на место.

5. **«Путаница».** Расставляется начальная позиция на шахматной доске, перепутав фигуры местами. Дети должны проверить правильность расстановки фигур в начальной позиции и расставить фигуры так, чтобы начальное положение оказалось правильным.

6. **«Пешки, в домики».** Детям надеваются шапочки с черными и белыми фигурами пешек. На напольной шахматной доске дети бегают и по сигналу встают на места своих фигур.

7. **«Найди свое место».** Детям надеваются шапочки белых и черных фигур. Выбираются два ведущих. По сигналу педагога ведущие ставят свои фигуры на места на напольной шахматной доске. Один ведущий отвечает за белых, другой – за черных.

8. **«Кто быстрее составит фигуры».** Дети делятся на три команды. На стол ложатся три доски и уже знакомые фигуры. По сигналу дети по очереди составляют фигуры на доски.

9. **«Фигуры в домики».** Дети надевают шапочки знакомых фигур. По сигналу педагога дети встают на свои места на напольной шахматной доске.

10. **«Мяч».** Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

6. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР

Цель: Знакомство с правилами хода и взятия каждой из фигур, развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти

Дидактические игры и задания:

1. **«Игра на уничтожение»** - важная игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

2. **«Разыгрывание позиций».** Педагог ставит на доску одну из игровых позиций с участием изучаемых фигур. Сначала один ребенок играет одними фигурами, а второй – другими, затем дети меняются фигурами и снова разыгрывают данную позицию. В процессе этой игры

дети упражняются в маневрировании фигурами на шахматной доске таким образом, чтобы не попасть под удар неприятельской фигуры, и, в свою очередь, уметь нападать на фигуры противника, а также предвидеть события на шахматной доске на один-два хода вперед.

3. **«Цепочка»**. Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

4. **«Лабиринт»**. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их

5. **«Сними часовых»**. Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

6. **«Кратчайший путь»**. За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

7. **«Захват контрольного поля»**. Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника

8. **«Защита контрольного поля»**. Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

9. **«Атака неприятельской фигуры»**. Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

10. **«Двойной удар»**. Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

11. **«Взятие»**. Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее - побить незащищенную фигуру.

12. **«Защита»**. Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

13. **«Выиграй фигуру»**. Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

14. **«Ограничение подвижности»**. Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

7. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ

Цель: Знакомство с шахматными понятиями «шах», «мат», «пат», «мат в один ход», длинная и короткая рокировка и ее правила, развитие у детей логического мышления, внимания, памяти.

Дидактические игры и задания:

1. **«Шах или не шах»**. Приводится ряд положений, в которых дети должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

2. **«Дай шах»**. Требуется объявить шах неприятельскому королю.

3. **«Пять шахов»**. Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

4. **«Защита от шаха»**. Белый король должен защититься от шаха.

5. **«Мат или не мат»**. Приводится ряд положений, в которых дети должны определить: дан ли мат черному королю.

6. **«Первый шах»**. Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

7. **«Рокировка»**. Дети должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

Игры с блоками Дьенеша

1 «Магазин»

Задачи: Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства, умения рассуждать, аргументировать свой выбор

Материал: Товар (карточки с изображением предметов) Логические фигуры.

Ход 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 покупки: купить можно только такую 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.)

2 «Чудесный мешочек»

Задачи: Закреплять знания детей о геометрических фигурах, умение предметы угадать на ощупь.

Материал: Мешочек, набор блоков Дьенеша.

Ход игры:

Все фигурки складываются в мешок. Попросить ребенка на ощупь достать все круглые блоки (все большие или все толстые). Затем все квадратные, прямоугольные, треугольные.

3 «Чудесный мешочек» -2

Задачи: Закреплять знания детей о геометрических фигурах, их величине и толщине, умение предметы угадать на ощупь.

Материал: Мешочек, набор блоков Дьенеша.

Ход игры: Все фигурки – блоки складываются в мешок. Ребенок достает фигурку из мешочка и характеризует ее по одному или нескольким признакам. Либо называет форму, размер или толщину, не вынимая из мешка.

4 «Что изменилось»

Задачи:

- Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине
- Развивать мышление.

Материал: Набор 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 фигуры меняются местами. Ребенок должен заметить изменения.

5 «Продолжи ряд»

Задачи:

- Закреплять знания детей о геометрических фигурах, цвете, величине, толщине
- Развивать мышление

Материал: Набор 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.

6 Дидактическая игра «Второй ряд»

Задачи:

-Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур, находить фигуру, отличную по одному признаку.

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.

7 «Угощение для медвежат»

Задачи: Развитие умения сравнивать предметы по одному - четырем свойствам понимание слов: «разные», «одинаковые»

Материал: 9 изображений медвежат, блоки 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. Давайте угостим медвежат. Печенье в левой и правой лапах должны отличаться только формой (цветом, величиной, толщиной). Если в левой лапе у медвежонка круглое «печенье», в правой может быть или квадратное, или прямоугольное, или треугольное (не круглое). Во всех вариантах ребенок выбирает любой блок «печенье» в одну лапу, а во вторую подбирает по правилу, предложенному воспитателем.

8 «Угощение для медвежат 2»

Задачи: Развитие умения сравнивать предметы по одному - четырем свойствам понимание слов: «разные», «одинаковые». Развивать умение читать кодовое обозначение блоков.

Материал: 9 изображений медвежат, блоки Дьенеша.

Ход игры: Вариант игры с использованием карточек с символами свойств. Последовательность действий (алгоритм) игры.

Карточки с символами свойств кладут стопкой «рубашками» вверх

Ребенок вынимает из стопки любую карточку

Находит «печенье» с таким же свойством и т.д.

9 Дидактическая игра «Найди клад»

Задачи: Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Развивать мышление.

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход игры: 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 спрашивает дальше про размер, форму и толщину. Затем «клад» прячет ребенок, а воспитатель задает наводящие вопросы.

Затем в эту игру могут играть сами дети, соревнуясь в нахождении клада.

10 «Помоги фигуркам выбраться из леса»»

Цель. Развитие логического мышления, умения рассуждать.

Материал. Логические фигуры, или блоки, таблицы.

Содержание

Перед детьми таблица, на ней изображен лес, в котором заблудились фигурки. Нужно помочь им выбраться из чащи. Сначала дети устанавливают, для чего на разветвлениях дорог расставлены знаки. Не перечеркнутые знаки разрешают идти по своей дорожке только таким фигурам, как они сами; перечеркнутые знаки — всем не таким, как они, фигурам. Затем дети разбирают фигуры (блоки) и по очереди выводят их из леса. При этом рассуждают вслух, на какую дорожку каждый раз надо свернуть. В дальнейших играх используются таблицы Дети помогают выбраться из леса фигурам или блокам, или же только блокам

11 «Где спрятался Джерри?»

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

Материал. Логические блоки, карточки с обозначением свойств, мышонок Джерри (маленькая плоская фигурка).

Содержание

Перед детьми выкладывают 10—12 блоков. Дети отворачиваются. Ведущий под одним из блоков прячет мышонка. Дети поворачиваются обратно. Ведущий показывает карточку, на которой обозначено свойство того блока, под которым спрятался Джерри. Дети по очереди ищут. Тот, кто находит мышонка, становится ведущим. Он снова прячет фигурку и с помощью карточки 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 обозначить точно цвет блока, нужны две карточки:

При повторении игры меняется состав блоков, постепенно увеличивается их количество. Взрослый каждый раз поощряет использование детьми карточек с перечеркнутыми знаками, самостоятельный переход к обозначению новой комбинации свойств.

II. Количество блоков 12—18. Ведущий с помощью карточек обозначает два свойства того блока, под которым спрятан мышонок. Если ведущий обозначает свойства перечеркнутыми знаками, то сделать это должен как можно точнее. Для этого ему может понадобиться в некоторых случаях 3, 4 и более карточек. Карточки на каждое свойство он выкладывает в отдельные ряды или столбики. Например: При повторении игры частично или полностью меняется состав блоков, постепенно увеличивается их количество. Взрослый каждый раз поощряет стремление детей использовать карточки с перечеркнутыми знаками.

III. Количество блоков постепенно увеличивается до 24. Ведущий каждый раз указывает с помощью карточек три свойства того блока, под которым спрятан мышонок Джерри. Свойства блока он обозначает перечеркнутыми и неперечеркнутыми знаками: Постоянно поощряется стремление детей обозначить перечеркнутыми знаками как можно большее количество свойств блока.

12 «Угадай фигуру»

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

Материал. Логические фигуры и два набора карточек-свойств с перечеркнутыми знаками на каждую пару детей.

Содержание

Дети разбиваются на пары. Каждый выбирает себе одну фигуру так, чтобы не видел партнер. Игроки договариваются, какое свойство фигуры будут загадывать (цвет, форму или размер). Затем карточками обозначают загадываемое свойство своей фигуры. Каждый должен угадать, какая фигура у партнера, правильно назвать ее свойство. За неверный ответ игрок получает в качестве штрафной ту фигуру, свойство которой он не отгадал. Выигрывает тот, у кого окажется меньше штрафных фигур. Сначала в играх загадывается только одно какое-то свойство фигуры, затем два (например, размер и цвет, размер и форма или цвет и форма).

13 «Сократи слово»

Цель. Развитие логического мышления, умения строго выполнять правила при выполнении действий, внимания.

Материал. Логические блоки (фигуры), таблица 22.

Содержание

Перед детьми 7—9 блоков (круги и квадраты). Блоки выложены в ряд в произвольном порядке — это слово, которое нужно сократить по правилам. Правила записаны на таблице. Дети с помощью взрослого выясняют, что означает каждое правило.

Правило 1. Если в слове кружок стоит слева от квадрата, то их нужно поменять местами; применять это правило столько раз, сколько возможно; затем перейти к правилу 2.

Правило 2. Если в слове рядом два кружочка, то их надо убрать; применять правило столько раз, сколько возможно; затем перейти к правилу 3.

Правило 3. Если в слове рядом два квадрата, то их надо убрать; применять правило столько раз, сколько возможно. Затем дети сокращают слово из квадратов и кругов по этим

правилам в направлении слева направо. Начинают сокращать слово всегда с правила 1. В конце выясняют, что же осталось от длинного слова.

14 «Построй дом»

Цель. Развитие логического мышления, внимания.

Материал. Набор логических фигур в мешочке, 4 карточки-домика прямоугольники по размеру клеток на карточке (40 штук).

Содержание

В игре принимают участие пять человек: ведущий и строители. У ведущего мешочек с фигурами. У каждого строителя карточка-домик и прямоугольники-«кирпичи». Задача строителей — построить свой дом. Ведущий по очереди вынимает из мешочка фигуры, называет их форму. Тот, кто находит соответствующее обозначение на карточке, закрывает его прямоугольником-«кирпичиком». Тот, кто первым правильно закроет все знаки на своей карточке (построит свой дом), становится ведущим.

Можно предложить детям варианты карточек, которые потребуют ориентировки на другие свойства (цвет, размер).

II. Используются карточки, которые требуют выделения двух свойств. Ведущий, вынимая фигуры из мешочка, называет их цвет и форму. Целесообразно сделать и такие варианты карточек, играя с которыми детям необходимо ориентироваться на другие свойства (цвет и размер или форму и размер).

III. Используются карточки, которые требуют ориентировки на три свойства. Ведущий, вынимая фигуры из мешочка, называет цвет, форму и размер каждой.

15 «Раздели блоки-1»

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

Материал. Логические блоки, две игрушки (Буратино, Незнайка).

Содержание

На полу или на столе на расстоянии метра друг от друга расположены игрушки — Буратино и Незнайка. Они собрались строить для себя дома из блоков, но поссорились из-за того, что не могут разделить блоки между собой. Взрослый предлагает детям помирить Буратино и Незнайку и помочь им разделить блоки так, чтобы у Незнайки оказались все красные. После выполнения задания дети рассказывают, какие блоки у Незнайки (все красные) и какие у Буратино (все не красные). Если дети при характеристике блоков Буратино начинают называть несколько свойств (желтые и синие), взрослый говорит, что нужно ответить одним словом, если же и после этого дети отвечают неверно («другие», «не такие» и т.д.), он еще раз обращает их внимание на блоки Незнайки («все красные»); спрашивает, есть ли хотя бы один красный блок у Буратино, и здесь же предлагает назвать, какие все блоки у Буратино в отличие от тех, которые у Незнайки. Если дети и в этом случае не находят нужную форму ответа, подсказывает ее.

При повторении упражнения меняется свойство, по которому дети разбивают блоки: разделить блоки так, чтобы у Буратино оказались все треугольные, или так, чтобы у Незнайки были все желтые, или же так, чтобы к Незнайке попали все прямоугольные, и т.д.

Сначала правила разделения блоков предлагает взрослый, а затем — дети. Упражнение можно организовывать с использованием обруча. Взрослый наделяет обручи и блоки образами, предлагает различные сюжеты, например, такой.

16 «Раздели блоки-2»

Цель. Развитие умений разбивать множество по двум совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».

Материал. Логические блоки, две игрушки — Винни-Пух и Пятачок.

Содержание

Перед детьми Винни-Пух и Пятачок. Они в гостях у умного Кролика. Кролик предложил им конфеты (конфеты — блоки), но сказал, что они смогут взять их лишь тогда, когда разделят

между собой так, чтобы у Винни-Пуха оказались все желтые, а у Пятачка — все прямоугольные. Взрослый предлагает детям помочь Винни-Пуху и Пятачку решить эту задачу. Сначала он уточняет, запомнили ли дети условие задачи (чтобы не забыли его, можно рядом с игрушками поместить карточки с обозначением указанных свойств). Затем помогает определить, куда класть конфеты, которые подходят и Винни-Пуху, и Пятачку (в коробку, расположенную между ними), а также конфеты, которые никому не подходят (например, в ведро, стоящее в стороне от игрушек).

Дети решают задачу. Если решение неверное (место для общих блоков — коробка — остается пустым), взрослый помогает детям самим найти и исправить ошибки. Для этого сначала предлагает проверить, все ли желтые блоки попали к Винни-Пуху, потом — все ли прямоугольные у Пятачка.

Дети быстро находят «ошибочные» блоки и начинают перекладывать их от Винни-Пуха к Пятачку и обратно. Однако после нескольких перемещений они приходят к выводу, что и первое и второе решения неверны, и сами делают заключение, что если блок одновременно и прямоугольный, и желтый, то он подходит и Винни-Пуху, и Пятачку, а его место — в коробке.

После практического решения задачи дети называют, какие конфеты у Винни-Пуха (желтые не прямоугольные), у Пятачка (прямоугольные не желтые), какие ни к кому не попали (не желтые не прямоугольные) и какие оказались общими (желтые прямоугольные). Если дети указывают в ответах одно из двух заданных свойств, взрослый обращает их внимание на блоки, лежащие в другом месте, которые имеют такое же свойство, просит назвать их так, чтобы нельзя было спутать ни с какими другими.

С целью развития умения производить логические операции «не», «и», «или» детям предлагается рассказать, каким должен быть блок, чтобы попасть сразу и к Винни-Пуху, и к Пятачку (желтым прямоугольным); к одному из них (желтым или прямоугольным); ни к одному из них (не желтым и не прямоугольным).

Упражнение повторяется. Сначала правила разбиения блоков называет взрослый, затем — сами дети. При каждом повторном упражнении меняются свойства — основания разбиения блоков. Например, разделить конфеты так, чтобы у Винни-Пуха оказались все круглые, у Пятачка — все желтые, или у Винни-Пуха — все треугольные, у Пятачка — все синие, или у Винни-Пуха — все синие, у Пятачка — все квадратные и т. д.

Можно предложить детям задачи и с такими условиями: разделить блоки так, чтобы у Винни-Пуха оказались все красные, у Пятачка — все синие, или у Винни-Пуха — все квадратные, у Пятачка — все круглые, или у Винни-Пуха — все большие, у Пятачка — все маленькие.

Дальнейшие упражнения можно проводить как «игры с двумя обручами».

На полу два разноцветных пересекающихся обруча:

Сначала дети выясняют, сколько получилось мест (четыре); прыгают на любое из них и говорят, где оно находится: 1-е — внутри обоих обручей, 2-е — внутри красного, но вне синего, 3-е — внутри синего, но вне красного, 4-е — вне обоих обручей.

Затем взрослый наделяет обручи и блоки образами и предлагает игровые задачи. Правила разбиения блоков формулируют сами дети. Например, обручи — цветочные клумбы, блоки — цветы. Клумбы нужно засадить цветами. А как, предлагают дети. Дети раскладывают блоки, проверяют, все ли блоки на своих местах, и называют эти места.

17 «Раздели блоки-3»

Цель. Развитие умений разбивать множества по трем совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или», доказательности мышления.

Материал. Логические блоки, три игрушки (волк, заяц, лиса).

Содержание

Перед детьми по кругу расставлены игрушки. Нужно помочь им поделить блоки для строительства своих домиков. Сначала взрослый помогает детям обозначить места для блоков,

которые подходят всем трем игрушкам (1), волку и зайцу (2), зайцу и лисе (3), лисе и волку (4); которые никому не подходят (5).

Затем предлагает разделить фигуры так, чтобы у волка оказались все круглые, у зайца — все большие, у лисы — все синие. Чтобы дети легче запомнили правило, рядом с игрушками можно положить карточки-свойства. После практического решения задачи дети называют, какие фигуры оказались общими для всех игрушек (круглые большие синие); какие фигуры оказались только у волка (круглые маленькие не синие), только у зайца (большие не круглые не синие), только у лисы (синие маленькие не круглые); какие фигуры общие для волка и зайца (круглые большие не синие), для волка и лисы (круглые синие маленькие), для зайца и лисы (большие синие не круглые); какие фигуры никому не подошли (маленькие не круглые не синие).

Если ребенок, характеризуя группу, называет только два из трех свойств, взрослый обращает его внимание на другие группы блоков, которые имеют указанные свойства; затем просит его еще раз назвать группу, но так, чтобы ее нельзя было спутать ни с какой другой.

При повторении упражнения правило разбиения блоков называют дети. Каждый раз указывается другое сочетание свойств — оснований разбиения блоков.

Например, разделить фигуры так, чтобы у волка оказались все тонкие, у зайца — все треугольные, у лисы — все маленькие, или у волка — все большие, у зайца — все синие, у лисы — все толстые; у волка — все желтые, у лисы — все красные, у зайца — все квадратные и т. д.

Если в результате раскладывания блоков некоторые места (коробки) окажутся пустыми, взрослый побуждает детей выяснить и рассказать, почему так получилось, при этом всячески стимулирует доказательность размышления. (Почему те или иные фигуры оказались здесь? Почему это или другое место без фигур? Почему нельзя те или иные фигуры положить вместе с другими?)

Дальнейшие упражнения можно проводить как «игры с тремя обручами». Перед детьми три разноцветных пересекающихся обруча:

Сначала взрослый предлагает детям поставить игрушку или прыгнуть на любое из мест в обручах и назвать, где оно находится: 1-е — внутри всех трех обручей, 2-е — внутри желтого и красного, но вне синего обруча, 3-е — внутри красного и синего, но вне желтого обруча, 4-е — внутри желтого и синего, но вне красного обруча, 5-е — внутри желтого, но вне красного и синего обруча, 6-е — внутри красного, но вне желтого и синего обруча, 7-е — внутри синего, но вне желтого и красного, 8-е — вне всех обручей.

Затем дети решают различные игровые задачи, предложенные взрослым: засаживают цветами палисадник, раскладывают пирожные на праздничном столе, составляют мозаику и проч. Правила разбиения блоков они предлагают сами. Например, разложить пирожные на блюда так, чтобы на красном блюде оказались все красные пирожные, на синем — все треугольные, на желтом — все толстые пирожные, или составить мозаику так, чтобы в красном окошке были все круглые стеклышки, в синем — все большие, в желтом — все желтые и т. д.

18 «Логический поезд»

Задачи:

-Развивать способности к логическим действиям и операциям

-Развивать умение декодировать (расшифровывать) информацию, изображенную на карточке

-Развивать умение видоизменять свойства предметов в соответствии со схемой, изображенной на карточке

- Развивать умение действовать последовательно, в строгом соответствии с правилами

Материал: Три паровоза разного цвета (синий, желтый, красный), на каждом поезде его номер: 1234, 4568, 9 10 11 12, 4 вагона, карточки с изображением отношений между числами, блоки

Ход игры: Педагог раскладывает поезда, вагончики, над каждым вагончиком кладут карточку с символом изменения свойств (карточка выбирается произвольно), также раскладываются карточки с числовыми соотношениями.

1. Распределение детей по командам

Каждый ребенок берет карточку с числовыми соотношениями, находит число, обозначенное в поезде и т.д. Так все дети распределяются по поездам.

2. Перевозка груза

Поезда грузовые. Свой груз надо провезти по всем вагонам в соответствии с правилами изменения свойств. Дети смотрят на карточки, которые разложены над вагонами и меняют блоки передвигая их из одного вагона в другой. Груз (блок), с которого дети начинают путешествие кладут слева от поезда, а тот которым заканчивается путешествие - справа от поезда. Затем берется следующий груз и путешествие продолжается. Выигрывает команда, подготовившая к перевозке большее количество груза.

19 «Мозаика цифр»

Задачи:

- Развивать умение декодировать информацию, изображенную на карточке, выбирать блоки по заданным свойствам
- Закрепить навыки вычислительной деятельности
- Учить выбирать блоки по заданным свойствам

Материал: 48 карточек с изображением символов и примеров, 12 числовых карточек, 15 предметных карточек, блоки

Ход игры: Дети распределяют между собой карточки с изображением символов и примеров. Каждый ребенок решает пример на карточке, расшифровывает ее и берет блок, соответствующий шифру и находит место для него на изображении предметов. Если все блоки выбраны верно, будут заполнены все 15 изображений предметов.

20 «Архитекторы»

Материал: Алгоритмы №№ 1,2 Блоки Дьенеша

Описание игры:

Детям предлагается разработать проект детской площадки

- выбрать необходимый строительный материал
- построить объекты детской площадки

Выбор строительного материала в строгом соответствии с правилами (по алгоритму №1 или по алгоритму № 2). Как выбрать строительный материал? Давайте вместе сделаем это, пользуясь алгоритмом № 1. Берем любой блок. Пусть это будет, например, синий большой толстый треугольный блок. Слово "начало" подсказывает нам откуда начинать путь (движение по блок схеме). В ромбе вопрос: "красный наш блок?" - Нет. Двигаемся вправо. Во втором ромбе вопрос: "круглый наш блок?" - Нет и попадаем на конец блок-схемы. Наш блок может быть использован при строительстве. Возьмем красный большой тонкий круглый блок. На вопрос "красный?" Отвечаем "да" и двигаемся влево. По правилу красный цвет меняем на синий и уже с синим блоком возвращаемся к началу. На вопрос "красный?" Отвечаем "нет" и двигаемся вправо. На вопрос "круглый?" Отвечаем "да" и затем изменим круглую форму на квадратную. Таким образом к концу наш блок будет синим квадратным большим тонким. Таким образом весь наш строительный материал будет, т. е. не красным и не круглым (размер и толщина роли не играют). Можно приступать к строительству. Приветствуются самые смелые проекты