

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад комбинированного вида № 4 муниципального образования Усть - Лабинский район

**Дидактический материал для педагогов
«Сборник дидактических игр
по познавательному развитию
для детей дошкольного возраста
по применению основ безопасного поведения в бы-
ту, социуме, природе»**



**Автор-составитель:
Воспитатель МБДОУ № 4
Дьяченко Н.Н.**

г. Усть-Лабинск
2022г.

1.	Пояснительная записка_____	3
2.	Консультация для педагогов «Формирование культуры безопасности жизнедеятельности у дошкольников как одна из ключевых задач современного образования в области безопасности человека»_____	4
3.	Консультация для родителей «Формирование культуры безопасного поведения детей дошкольного возраста»_____	11
4.	Раздел I «Ребенок и другие люди»_____	14
5.	Раздел II «Ребенок и природа»_____	22
6.	Раздел III«Ребенок и дом»_____	33
7.	Раздел IV «Здоровье ребенка»_____	46
8.	Раздел V «Эмоциональное благополучие ребенка»_____	59
9.	Раздел VI «Ребенок и улица»_____	72
10.	Список использованной литературы_____	86

Пояснительная записка

Проблема безопасности жизнедеятельности человека признается во всем мире. Современная жизнь доказала необходимость обеспечения безопасности жизнедеятельности, потребовала обучения сотрудников ДОУ, родителей и детей безопасному образу жизни в сложных условиях социального, техногенного, природного и экологического неблагополучия. Дошкольного образования в области социально-коммуникативного развития акцентирует внимание на формировании безопасного поведения в быту, социуме и природе.

Именно в дошкольном возрасте закладывается фундамент жизненных ориентировок в окружающем мире, и все, что ребенок усвоит в детском саду, прочно останется с ним навсегда. Вот почему необходимо учить детей безопасному поведению быту. В этом должны принимать участие и родители, и дошкольные учреждения, а в дальнейшем, конечно же, школа и другие образовательные учреждения.

Важно, формировать у детей осознанное отношение, и совершенствовать умение подходить ответственно к выполнению правил ОБЖ поведения в быту, социуме и в природе, вооружить знаниями, умениями и навыками, необходимыми для действия в экстремальных ситуациях.

Главная задача организации жизни детей в детском саду – охрана их психического и физического здоровья. Ребёнок по своим физиологическим особенностям не может самостоятельно определить всю меру опасности. Поэтому на взрослого человека природой возложена миссия защиты своего ребёнка. Считается необходимым создать педагогические условия для ознакомления детей с различными видами опасностей.

Данное пособие адресовано педагогам, родителям. В пособии представлены краткие методические рекомендации по планированию и проведению дидактических игр.

Консультация для воспитателей «Формирование культуры безопасности жизнедеятельности у дошкольников как одна из ключевых задач современного образования в области безопасности человека»

Одним из актуальных вопросов в настоящее время выступает проблема безопасности. Проблема поиска оптимальных путей формирования у детей сознательного и ответственного отношения к вопросам личной безопасности и безопасности окружающих всегда остаётся актуальной. Появляются новые источники опасности, накапливается опыт знаний, обогащается культура. Так как культура и образование симметричны, то обеспечивают формирование основ ценностного отношения ребенка к окружающему миру, к самому себе. Одной из главных задач детского сада в русле данной проблемы-создание безопасной среды в учреждении, помощь семье в обеспечении безопасности ребенка в домашних условиях, организация ОД, нацеленная на формирование у дошкольников культуры безопасности. Воспитание культуры безопасности личности, формирует готовность человека к предупреждению и преодолению опасных ситуаций. Грамотно построение работы по формированию культуры безопасности требует от педагога понимания закономерностей приобщения детей к культурным ценностям. Культура безопасности определяется как процесс сохранения и развития целей, ценностей, норм и традиций человека. Семьи; обеспечения устойчивого и конструктивного взаимодействия людей с защищенностью их от неприемлемых рисков, угроз, опасностей и вызовов.

Возможность, необходимость и эффективность воспитания основ культуры безопасности в старшем дошкольном возрасте определяют появлением у детей ряда качеств:

- дети определяют самостоятельный и познавательный интерес, наблюдательны, любознательны, с удовольствием воспринимают любую информацию;
- дошкольники характеризуются целостным и сверхчувствительным восприятием мира, что обеспечивает их бурное развитие, позволяет освоить много информации и в быстром темпе;
- дети могут самостоятельно применить освоенные знания и способы деятельности для решения новых проблем, преобразовывать способы их решения в зависимости от ситуации;
- появляется потребность поступать в соответствии с установленными правилами и этическими нормами;
- возникает новый тип мотивации – основа произвольного поведения;
- появляется способность планировать свои действия, направленные на достижения конкретной цели;
- формируется способность изменять стиль общения со взрослыми и сверстниками в зависимости от ситуации;
- дети становятся более ответственными;
- появляется стремление к тому, чтобы занять новое, более «взрослое» положение в жизни, получить большую самостоятельность и др.

Безопасность - состояние деятельности, при котором с определенной вероятностью исключено проявление опасностей, или отсутствие чрезмерной опасности. А умение правильно вести себя в различных ситуациях, выработанные практические навыки поведения в играх, в быту, на улице.

Дети могут оказаться в непредсказуемой ситуации на улице и дома, поэтому главной задачей взрослых является стимулирование развития у них самостоятельности и ответственности.

Что не надо говорить:

1. Не разговаривай с незнакомыми людьми.
2. Кругом полно психов.
3. Тебя могут украсть.
4. Детям гулять в парках очень опасно.
5. В наши дни никому нельзя доверять.

Вместо этого скажите:

1. С незнакомыми людьми надо вести себя следующим образом...
2. Большинство людей заслуживают доверия, но...
3. С тобой ничего не случится, если...
4. Если кто-нибудь подойдет к тебе, то...
5. Ты можешь обратиться за помощью к...

Какие же методы и приемы эффективны в работе с детьми? Конечно же, это разнообразные игры. Вся жизнь ребенка-дошкольника пронизана игрой, только так он готов открыть себя миру и мир для себя. Рано ожидать от дошкольников, чтобы они сами находили безопасное решение в той или иной ситуации. Это решение им нужно подсказать.

Подсказать решение детям можно в ролевых играх-тренингах. Тренинги помогают ребенку быть активным в приобретении знаний, осуществлять их накопление, углубление и систематизацию. Они активно развивают у детей внимание, выдержку, бережное отношение к своей жизни и здоровью, ответственность за поступки, самостоятельность в выборе действия и вариативность мышления (быстро и правильно подобрать необходимые способы помощи). А положительная оценка со стороны других детей и взрослого позволяет утвердиться в правильности понимания норм безопасного поведения.

Примером такой игры может быть игра «Незнакомец». Цель игры: Умение отвечать отказом «Я Вас не знаю» на обращение незнакомого, «чужого» взрослого.

Для проигрывания могут быть предложены сюжеты, в которых взрослый незнакомец может попросить ребенка что-то донести до квартиры, что-нибудь найти (например, выпавший ключ), что-либо показать (например, где находится аптека, магазин), проводить ребенка к родителям и т.д.

Сюжет игры может разыгрываться с игрушками как игра-драматизация или режиссерская игра, а может и как сюжетно-ролевая с использованием элементов костюмов.

Игра: «Один дома». Цель: Помочь уяснить, что в отсутствии взрослых открывать дверь не следует даже знакомым людям.

Необходимо дать ребенку понять, что он не должен говорить незнакомцу, что родителей нет дома. Если незнакомец попросит позвать родителей, ребенку стоит сказать следующее: «Мама сейчас занята и не может подойти». В случае, когда незнакомец просит открыть дверь, для того, чтобы воспользоваться телефоном, ребенку следует отказать ему, предложить позвонить от соседей, или спросить номер и позвонить самому. При этом, сообщив, что дома есть кто-то из родителей, но в данный момент они заняты (спят, в ванной и т.п.).

Дверь не следует открывать даже тем незнакомцам, которые приходят по службе: почтальонам, сантехникам, разносчикам телеграмм, полицейским, врачам.

В ходе игры важно выслушать предложения и высказывания детей по данной ситуации. По возможности проиграть все варианты. Следует напомнить детям, что абсолютное большинство людей, звонящих в дверь, не представляют для них опасности.

Игра «Юные медработники». Цель: Обучение элементарным приемам оказания первой помощи (промыть рану, сказать взрослым, приложить холод и т.п.).

Приведу примеры таких ролевых игр-тренингов: «Если потерялся...», «Опасность», «Подкуп», «Телефонный звонок», «Дорога домой» и др. Содержание данных ситуаций можно проиграть с детьми, используя сюжеты сказок: «Волк и семеро козлят», «Кот, лиса и петух», «Красная шапочка». В этом случае дети старшего дошкольного возраста должны самостоятельно найти правильный выход из ситуации, придумать другое продолжение сказки, показать правильное поведение сказочного героя.

В работе с детьми можно использовать игровые тренинги с телефоном для усвоения номеров телефонов служб помощи (пожарная, скорая помощь, полиция) и правил ведения диалога, поведения в конкретных опасных ситуациях. Воспитатель озвучивает детям проблемную ситуацию, а дети набирают нужный номер и сообщают о случившемся.

Например: Маша, ты осталась дома одна, смотришь телевизор, он загорелся. Что ты будешь делать? Или, Ваня, ты остался дома с бабушкой, вдруг ей стало плохо – сильно заболела голова. Она просит тебя вызвать скорую помощь.

Для закрепления полученных знаний можно использовать в работе с детьми и подвижные игры. Приведу примеры игр связанных с содержанием работы по ознакомлению дошкольников с правилами дорожного движения. Детям старшего дошкольного возраста можно предложить игру «Светофор». Цель: Формирование знаний сигналов светофора, развитие произвольного внимания, самоконтроля.

Дети делятся на две команды. На зеленый сигнал светофора, все маршируют на месте, на желтый – хлопают в ладоши, на красный – стоят неподвижно.

Тот, кто перепутал сигнал, делает шаг назад. Сигналы должны меняться неожиданно, через разные промежутки времени. Выигрывает команда, у которой к концу игры останется на месте больше участников.

Игра «К своим знакам». В обручи раскладываются три дорожных знака и размещаются в разных концах площадки или группы. Детям воспитатель раздает аналогичные знаки. Под музыку или под звучание бубна дети двигаются по площадке. По сигналу «Раз, два, три, свой знак ищи!» дети собираются около обруча со своим знаком. Аналогичную игру можно провести с видами транспорта, с сигналами светофора.

В работе с детьми по формированию основ безопасной жизнедеятельности невозможно обойтись без словесных игр.

Игра: «Это я, это я, это все мои друзья». Воспитатель задает вопросы, а дети, если согласны, отвечают: «Это я, это я, это все мои друзья!», если не согласны – хлопают в ладоши или топают ногами. Вопросы могут быть такими:

- Кто из вас заметил дым, набирает 01?
- Кто забыл вчера из вас отключить в квартире газ?
- Кто свечей не зажигает, и другим не разрешает?
- Красный отблеск пробежал, кто со спичками играл?
- Дым, увидев, не зевая, кто пожарных вызывает?
- Дым столбом поднялся вдруг, кто не выключил утюг?
- Правила, кто точно знает, и всегда их соблюдает?

Игра «Доскажи словечко». Например, с использованием стихотворения С. Михалкова.

Если свет зажегся красный, значит, двигаться.....(опасно).

Свет зеленый говорит: «Проходите, путь.....(открыт)».

Желтый свет – предупрежденье – Жди сигнала для....(движенья).

Можно использовать в работе всем знакомую игру «Съедобное – несъедобное» на закрепление съедобных и ядовитых ягод, грибов. А также игру «Хорошо - плохо», где например детьми выявляются полезные свойства огня и его опасные последствия. Игра «Можно-нельзя» - детям словесно предлагается ситуация, а они оценивают можно так поступать или нельзя. Игра «Опасно - не опасно», проводится по типу игры «Можно-нельзя».

Использование в работе словесных игр будет способствовать формированию у детей знаний о предметах окружающей действительности, способах взаимодействия с ними.

В работе с детьми целесообразно использовать дидактические игры, в процессе которых ребенок получает и закрепляет теоретические знания.

Например: игра «Кому позвонить?». Цель: Знание детьми номеров телефонов специальных служб.

Воспитатель на столе раскладывает картинки с разными ситуациями (горит дом, мальчик поранил руку, чужой человек стучится в дверь, девочка потерялась на улице и др.) и карточки с номерами телефонов -01, -02, -03. За-

тем предлагает детям выбрать любую карточку, рассмотреть ее и определить, по какому номеру нужно позвонить.

Игра «Разложи по местам». Цель: Выучить правило «Каждой вещи свое место», и какие могут быть последствия при не соблюдении этого правила. На столе раскладываются предметные картинки острых, пожароопасных предметов и картинка с примерным местом их хранения: игольница, кухонный стол, шкаф, полка и т.п. Дети выбирают картинку, и рассказывают, куда ее нужно положить и почему.

Как вариант этой игры можно использовать игры «Собери ягоды (грибы) в корзину». Съедобные дети складывают в корзину, ядовитые кладут на лесную полянку.

Можно также использовать игры: «Сложи знак», «Сложи светофор», «Так – не так», «Что такое хорошо, что такое плохо», «Дорожные знаки», «Что можно, что нельзя», «Большая прогулка», «Азбука безопасности» и др. Для применения полученных знаний в работе по безопасности можно использовать развивающие игры с кругами Лулия, например «Составь знак». На внешнем круге – символы дорожных знаков, на внутреннем круге – изображение ребенка, автомобиля, велосипеда, светофора. Игра происходит путем совмещения знака и действия.

Незаменимы в работе с детьми по формированию основ безопасности жизнедеятельности сюжетно-ролевые игры. Воспитатель должен включать в игры проблемные ситуации, которые позволят смоделировать различные ситуации и дадут возможность детям применить на практике полученные знания по основам безопасной жизнедеятельности. Ребенок должен сделать самостоятельный выбор (как ему поступить?). Многократное повторение в игре способов выхода из опасных ситуаций позволит сформировать навык безопасного поведения. С этой целью могут быть использованы игры следующей тематики: «Семья», «Автобус», «Пассажиры», «Детский сад», «Путешествие», «Больница», «Служба спасения», «Пожарные», «Мы – водители», «ГИБДД» и др.

Какие же проблемные ситуации можно использовать? Например, в игре «Семья» - в дверь позвонил незнакомый человек, мама забыла на плите кашу и она загорелась, дочка потерялась и др.

Таким образом, можно сделать вывод, что возможности всех видов игр чрезвычайно велики. Взрослым важно реализовать их так, чтобы не нарушить естественный ход игры, но, тем не менее, достичь поставленной цели, в данном случае научить детей безопасному поведению.

Хорошо проводить в группе ежедневные «минутки безопасности», включаемые в различные ООД, режимные моменты. Они помогут закреплению знаний и умений личной безопасности у воспитанников. Дети будут знать, что нужно быть осторожным при спуске и подъеме по лестнице, что опасно находиться у открытого окна, двери балкона, будут иметь четкое представление о поведении при возможных встречах и случайном общении с незнакомыми людьми (в магазине, в лифте, на улице) и многом другом.

Информативными, интересными для детей являются экскурсии и целевые прогулки. Они дают детям возможность в действительности увидеть строение дороги, ее разметку, дорожные знаки, работу светофора или регулировщика, правильные и неправильные действия пешеходов. А рассказ воспитателя, его пояснения, помогут детям понять взаимоотношения пассажиров и пешеходов, причины аварий и происшествий, последствия нарушений правил. Запоминающимися являются экскурсии в пожарную часть, в службу спасения, когда дети рассматривают настоящие орудия труда, машины, беседуют с сотрудниками этих служб или слушают их рассказы.

Как средство формирования у детей основ безопасности жизнедеятельности можно использовать художественную литературу. У детей хрупкая и ранимая психика, а литературные произведения, сказки являются тем универсальным средством, которое позволяет без морального и эмоционального ущерба рассказывать об отрицательном в жизни и проводить параллели с действительностью. Детям можно читать русские народные сказки, и произведения авторов такие как: С. Маршака «Пожар», «Рассказ о неизвестном герое»; Л. Толстого «Пожарные собаки», С. Михалкова «Дядя Степа милиционер» и др. Использование стихов, загадок создает интерес у детей и позволяет легче запомнить правила поведения, дорожные знаки.

Старших дошкольников можно и нужно знакомить с пословицами и поговорками, учить понимать их смысл, а через них усваивать правила безопасного поведения. Например: Дорого при пожаре и ведро воды. Малая искра сжигает города. Водой пожар тушат, а умом – предотвратят. С огнем воюют, а без огня горюют. Пламя это благо и жизнь, если не забыть потушить его вовремя.

Традиционными методами и приемами работы с детьми являются беседы, вопросы поискового характера на темы безопасной жизнедеятельности, рассматривание картин и беседы по их содержанию, составление рассказов. Таким образом, работа по воспитанию навыков безопасного поведения детей должна охватывать все виды детской деятельности с тем, чтобы полученные знания ребенок пропускал через деятельность, а затем реализовал в повседневной жизни детского сада и за его пределами.

Список используемой литературы

1. Авдеева Н.Н., Князева О.Л., Стеркина Р.Б. Безопасность: Учебное пособие по основам безопасности жизнедеятельности детей старшего дошкольного возраста. М.: АСТ - С.П., 2002.
2. Анастасова Л.П., Иванова И.В., Ижевский П.В. Жизнь без опасностей. Первые шаги к самостоятельности. - М., 1996.
3. Артемова Л.В. Окружающий мир в дидактических играх дошкольников. - М., 1992.
4. Белая Н.Ю. Как обеспечить безопасность дошкольников. - М., 2000.
5. Болотов В.Н. О новых актуальных программах по дошкольному образованию // Дошкольное воспитание. - 2003. - №1.

6. Виноградова Н.Ф., Куликова Т.А. Дети, взрослые и мир вокруг. - М., 1993.
7. Волчкова В.Н., Степанова Н.В. Конспекты занятий в старшей группе детского сада. - В., 2004.
8. Мошкин В.Н. Воспитание культуры личной безопасности. Барнаул: БГПУ, 1999.
9. Тимофеева Л.Л. Формирование культуры безопасности у детей от 3 до 8 лет. Парциальная программа. СПб.: ДЕТСТВО-ПРЕСС, 2015.
10. Тимофеева Л.Л. Формирование культуры безопасности. Планирование образовательной деятельности в старшей группе: методическое пособие. СПб.: ДЕТСТВО-ПРЕСС, 2014; Тимофеева Л.Л., Корнеичева Е.Е., Грачева Н.И. Формирование культуры безопасности. Планирование образовательной деятельности в подготовительной к школе группе: методическое пособие / Под общ. ред. Л.Л. Тимофеевой. СПб.: ДЕТСТВО-ПРЕСС, 2014.
11. Тимофеева Л.Л., Королева Н.И. Формирование культуры безопасности. Взаимодействие семьи и ДОО. СПб.: ДЕТСТВО-ПРЕСС, 2014.
12. Основные принципы и содержание работы с педагогами представлены в кн.: Тимофеева Л.Л., Королева Н.И. Проблема формирования культуры безопасности у дошкольников. Семинар-практикум // Повышение профессиональной компетентности педагога дошкольного образования. Вып. 4 / Под ред. Л.Л. Тимофеевой. М.: Педагогическое общество России, 2013.

Консультация для родителей на тему: «Формирование культуры безопасного поведения детей дошкольного возраста»

Культура безопасного поведения-это система накопленных знаний, умений и навыков в области обеспечения безопасности жизнедеятельности, а также совокупность качеств личности, обеспечивающих высокий уровень безопасности человека в повседневной деятельности.

Дети — наиболее незащищённая и уязвимая часть населения. Познавая окружающий мир, они часто сталкиваются с опасностью и нередко становятся жертвами своего незнания, беспечности или легкомыслия.

Сегодня, как никогда раньше, мы испытываем огромную тревогу за них. Задача взрослых состоит не только в том, чтобы самим оберегать и защищать ребенка, но и в том, чтобы подготовить его к встрече с разными сложными, а порой и опасными жизненными ситуациями.

Главная цель по воспитанию безопасного поведения у детей — дать каждому ребенку основные понятия опасных для жизни ситуаций и особенностей поведения в них. Всем нам известно, что круг проблем, связанных с безопасностью ребенка, невозможно решить только в рамках детского сада. Поэтому успех в работе по безопасности детей, может быть, достигнут только при тесном взаимодействии с родителями воспитанников, поскольку те знания, которые получает ребенок в детском саду, должны закрепляться в условиях семьи. И это – одно из самых важных направлений воспитательно-образовательной работы в ДОУ. Предметы домашнего обихода, бытовые си-

туации, скорость движения, интенсивность транспортных потоков на улицах города могут стать причиной несчастных случаев.

Воспитание безопасного поведения – непрерывный, систематический и последовательный процесс, начинающийся с раннего возраста (воспитывают родители, продолжающийся в системе дошкольного, школьного и т. д. образования).

В связи с вышеизложенным ставим перед собой цели:

1. Ознакомить дошкольников с правилами и нормами безопасного поведения для приобретения социального опыта.

2. Сформировать навыки безопасного поведения.

Для реализации поставленных целей, необходимо выполнить следующие задачи:

1. Формировать представления об опасных для человека и окружающего мира природы ситуациях и способах поведения в них.

2. Приобщение к правилам безопасного для человека и окружающего мира природы поведения.

3. Формировать умения и навыки ориентироваться в пространстве.

4. Развивать у детей самостоятельность и ответственность.

5. Воспитывать у детей осознанное отношение к правилам и нормам поведения в различных ситуациях: в быту, на природе, на дорогах.

6. Формировать и закреплять знания о том, что в случае необходимости взрослые звонят по телефону «001»(при пожаре, «002»(вызов полиции, «003» («скорая помощь»).

7. Формировать и закреплять представления детей о правилах поведения с незнакомыми людьми.

8. Формировать представление у дошкольников о безопасности поведения в различных ситуациях.

9. Формировать навыки регулирования своих поведенческих реакций.

10. Учить детей выходить из сложных проблемных ситуаций.

11. Формировать знания о правилах безопасности дорожного движения.

12. Формировать предпосылки экологического сознания.

13. Обогащать словарный запас и развивать связную речь дошкольников.

Прежде чем начать работу по ознакомлению детей с безопасностью, необходимо знать и соблюдать следующие принципы организации работы:

- Принцип полноты
- Принцип системности
- Принцип учета местности (городская или сельская)
- Принцип возрастной адресованности
- Принцип интеграции
- Принцип преемственности взаимодействия с ребенком в условиях дошкольного учреждения и в семье

- Принцип комфортности
- Принцип дифференцированного подхода

В дошкольном возрасте ведущий вид деятельности – игра. Все занятия и все обучение, и изложение любой проблемы для детей должно быть в игровой форме. Во время игры можно разыграть множество ситуаций, которые могут произойти в реальном мире, дети практически учатся выходить из трудных положений.

Благодаря нашим стараниям дети ориентируются в окружающем пространстве, сумеют с достоинством выходить из сложных ситуаций. А в связи с полученными знаниями в дошкольном возрасте им будет легко шагать по взрослой жизни.

Картотека дидактических игр

Раздел I. «Ребенок и другие люди»

«Я не должен»

Задача: Обучать нормам и правилам поведения во взаимоотношениях с людьми.

Материал: сюжетные картинки, связанные с приемлемыми и неприемлемыми взаимоотношениями (в системах взрослый-ребенок, ребенок-ребенок), шаблон «Я — не должен» (например, изображение знака «-»).

Ход игры: игроки раскладывают около шаблона те картинки, которые изображают ситуации, неприемлемые во взаимоотношениях с людьми, объясняют свой выбор.

«Как бы ты поступил?»

Задача: Закрепить умения принимать правильные решения в различных жизненных ситуациях, контролировать свое поведение в общении с людьми.

Материал: сюжетные картинки по проблеме, фишки.

Ход игры: игроки рассматривают иллюстрированные типичные опасные ситуации возможных контактов с чужими людьми на улице:

- незнакомый взрослый уговаривает ребенка пойти с ним куда-нибудь, обещая показать что-то интересное, предлагая игрушку;
- незнакомый взрослый открывает дверцу машины и приглашает покататься вместе с ним;
- незнакомый взрослый угощает конфетой, мороженым и т. д.

За каждое правильно принятое решение игрок получает фишку.

«Копилка добрых дел».

Задачи: Учить быть внимательными к окружающим, близким, совершать для них добрые дела.

Материал: картинки с изображениями «добрых» и «плохих» дел, красные и зеленые фишки.

«Знакомый, свой, чужой»

Задача: Формировать точное понятие того, кто является «своим», «чужим», «знакомым».

Материал: мяч.

Ход игры: перед началом игры выяснить у детей, кого, по их мнению, можно считать «своим», а кого - «чужим», кого можно назвать «знакомым», чем знакомый отличается от близкого человека, чем от чужого, постороннего. Дети стоят на небольшом расстоянии друг от друга, образуя круг. Ведущий — в центре поочередно бросает мяч каждому, приговаривая: знакомый, свой, чужой, выделяя интонацией и паузой того, кого нужно назвать. Ребенок, поймавший мяч, называет соответствующего человека и возвращает мяч ведущему.

«Бывает - не бывает»

Задача: Способствовать применению в игре и углублению знаний о несовпадении приятной внешности и добрых намерений. Учить аргументировать свой ответ, принимать участие в дискуссии, задавать уточняющие вопросы.

«Что сначала, что потом»

Задача: Формировать умение определять последовательность событий, изображенных на картинках, развивать умение определять причинно-следственные связи, речь.

Материал: по 3 картинки на каждое событие (начало, середина, конец).

«Это-да, это-нет!»

Задача: При рассматривании сюжетных картинок учить комментировать различные ситуации и поступки, учить подбирать схематическое изображение правил, в соответствии с которыми (нарушая которые) действуют герои сюжетных картинок, выражать свое отношение к ним.

Материал: сюжетные картинки.

«Умей сказать «Нет!»

Задача: Учить при рассматривании сюжетных картинок описывать действия людей, давать им оценку с точки зрения соответствия нормам безопасности. Учить выбирать модели поведения, позволяющие оказывать сопротивление давлению со стороны старших товарищей, ровесников, взрослых, пытающих вовлечь ребенка в опасные ситуации.

Материал: сюжетные картинки, карточки с моделями поведения.

«Оцени поступок»

Задача: С помощью сюжетных картинок развивать представления детей о добрых и плохих поступках; характеризовать и оценивать поступки; воспитывать чуткость, доброжелательность.

Материал: сюжетные картинки.

Ход игры: дети работают в парах. Каждой паре воспитатель предлагает сюжетную картинку. Дети должны рассмотреть картинку, описать, что видят и оценить поступок. Например: двое детей рассказывают по очереди: «Мальчик забрал у девочки мяч, девочка плачет. Мальчик сделал плохо, так делать нельзя».

«Куда бежать, если за тобой гонятся»

Задача: Обучать детей различным способам реагирования на угрожающую ситуацию.

Материал. Картинки с изображением парка, безлюдной дороги, остановки со ждущими автобус людьми, пост ГАИ.

Ход. Дети рассматривают картинки, высказывают и обосновывают свое мнение о том, куда следует бежать от преследователей.

«Снежная королева»

Задача: Помочь ребенку увидеть в каждом человеке положительные черты характера.

Ход игры

Воспитатель просит вспомнить сказку Г.-Х. Андерсена «Снежная королева». Дети рассказывают, что в этой сказке было зеркало, отражаясь в котором, все доброе и прекрасное превращалось в дурное и безобразное. Сколько бед натворили осколки этого зеркала, попав в глаза людям!

Воспитатель говорит, что у этой сказки есть продолжение: когда Кай и Герда выросли, они сделали волшебные очки, в которые, в отличие от зеркала, можно разглядеть то хорошее, что есть в каждом человеке. Он предлагает «примерить эти очки»: представить, что они надеты, посмотреть внимательно на товарищей, постараться увидеть в каждом как можно больше хорошего и рассказать об этом. Педагог первым «надевает очки» и дает образец описания двух-трех детей.

После игры дети пытаются рассказать, какие трудности они испытывали в роли рассматривающих, что чувствовали.

Игру можно проводить несколько раз, отмечая при последующем обсуждении, что с каждым разом удавалось увидеть больше хорошего.

Вариант. Можно предложить всей группе «надеть очки» и поочередно разглядывать каждого участника игры.

«Составь портрет или фоторобот»

Задача: закреплять знания детей о составных частях лица и их пространственном местонахождении.

Материал: карточки с вариантами изображений разных частей лица: лоб с бровями, глаза, губы, подбородок, прическа

Задания (варианты):

1 вариант: предложить ребенку составить свой «портрет» перед зеркалом: «Какого цвета у тебя глаза? Какие по величине? (большие, маленькие) Их особенности? (например, прищуренные) Какой лоб: высокий, широкий, узкий? Какие брови : цвет, форма? Какие губы: узкие, пухлые, крепко сжатые? Какая прическа? Какой длины волосы, какого цвета?» и т.д.,

2 вариант: предложить ребенку составить «портрет» сверстника.

3 вариант: воспитатель составляет портрет ребенка группы, остальные дети угадывают.

4 вариант: ребенок составляет портрет сверстника, остальные дети угадывают.

«Собери

пословицы»

Задача: расширять знания о пословицах, обогащать речь, пополнять словарный запас, развивать логическое мышление, воспитывать интерес к культуре

русского

народа.

Материал: карточки с текстом, разделенные на две половинки. На одной половине – начало пословицы, а на другой – конец.

Ход игры: Раздать играющим по 5 карточек синего цвета. Ведущий зачитывает пословицу с зеленой карточки. Задача играющих - собрать пословицы. Выигрывает тот, кто соберет все пословицы.

«Научись послушанию»

Задача: Развивать у детей умение находить выход из создавшейся проблемной ситуации, учить избегать опасных ситуаций, быть осмотрительным, внимательным; воспитывать у детей самостоятельность, уверенность в себе; знакомить с взаимоотношениями взрослых и детей.

Ход. Вы будете спасателями и защитниками сказочных героев. Во многих сказках герои были непослушными. И поэтому попали в сложную ситуацию.

Выберите картинку (книжку) со сказочным героем. Помогите ему предотвратить опасность, которая его подстерегает в сказке.

Воспитатель предлагает иллюстрации или книжки, где непослушание привело к беде: «Красная Шапочка»; «Волк и семеро козлят»; «Зайкина избушка»; «Гуси-лебеди»; «Курочка ряба»; «Колобок»; «Три поросёнка»; «Буратино»; «Сестрица Алёнушка и братец Иванушка»; «Два жадных медвежонка» и другие знакомые сказки.

Ребёнок должен указать на ошибку героя и то, как он должен будет поступить правильно. Ребёнок должен рассказать о новом варианте развития сюжета «исправленной» сказки.

«Что, где, когда?»

Задача: Закрепить умение правильно вести себя в экстремальной ситуации.

Правила: Ответить на вопрос игровых персонажей.

Ход. Воспитатель предлагает поиграть в игру. На столе лежат письма от сказочных персонажей, в центре волчок.

Воспитатель раскручивает волчок, берёт письмо по стрелке, зачитывает детям вопрос. Дети советуются и отвечают. За правильный ответ получают фишку. Если будет неправильный ответ, то обязательно воспитатель говорит правильный.

«Если чужой входит в дом»

Задача: Учить детей правилам действий в данной ситуации.

Ход. Обыгрываются ситуации, в которых ребенок, находясь в квартире один, не должен пускать в дом посторонних. Распределяются роли. Ребенок-незнакомец, стоит за дверью и уговаривает открыть дверь ребенка, находящегося в квартире, используя привлекательные обещания, ласковые слова и интонации.

Примерные ситуации:

- почтальон принес срочную телеграмму;
- слесарь пришел ремонтировать кран;
- милиционер пришел проверить сигнализацию;
- медсестра принесла лекарство для бабушки;

- мамина подруга пришла в гости;
- соседи просят зеленку для поранившегося ребенка;
- незнакомые люди просят оставить вещи для соседей;
- женщине нужно вызвать «Скорую помощь».

«Незнакомый человек в подъезде»

Задача: Учить правилам действий в данной ситуации.

Материал: картинки с правилами

- Не заходи в подъезд, если за тобой идет незнакомый человек.
- Не подходи к квартире и не открывай ее, если кто-то незнакомый находится в подъезде
- При угрозе нападения, подними шум, привлекай внимание соседей (свисти, разбей стекло, звони и стучи в двери).

«Незнакомый человек в лифте»

Задача: Учить правилам действий в данной ситуации.

Материал: картинки с правилами

- Если в вызванном тобой лифте находится неизвестный человек, не входи в кабину.
- Если ты вошел в лифт с незнакомцем, вызывающим подозрение, нажми одновременно две кнопки «Вызов диспетчера» и «Стоп», чтобы кабина стояла на месте с открытыми дверями. Завяжи разговор с диспетчером, он вызовет милицию.
- Не стой в лифте спиной к пассажиру, наблюдай за его действиями.
- При попытке нападения подними шум, кричи, стучи по стенкам лифта, защищайся, постарайся нажать кнопку «Вызов диспетчера».

«Правила поведения с незнакомыми людьми»

Задача: Учить правилам действий в данной ситуации.

Материал: картинки с правилами

- Никогда не вступай в разговор с незнакомым человеком на улице.
- Не соглашайся никуда идти с незнакомым человеком, не садись в машину, как бы он не уговаривал и что бы он предлагал.
- Никогда не верь незнакомцу, если он обещает что-то купить или подарить тебе. Ответь, что тебе ничего не надо.
- Если незнакомый человек настойчив, взял тебя за руку и пытается увести, вырывайся и убегай, громко кричи и зови на помощь, брыкайся, царапайся, кусайся.
- О любом таком происшествии с тобой обязательно расскажи родителям, учителю и знакомым взрослым.

«Звонок по телефону от незнакомца»

Задача: Учить правилам действий в данной ситуации.

Материал: картинки с правилами

- Не вступай в телефонный разговор с незнакомым человеком, не говори, что родители на работе.

- Не отвечай на вопросы, просто положи трубку.
- О любом звонке сообщи родителям.

«Умеем ли мы разговаривать по телефону?»

Задача. Познакомить детей с правилами общения по телефону, с наиболее необходимыми в целях личной безопасности телефонными номерами; обучить вежливо вести телефонный разговор.

«Фантазеры»

Задачи: Развивать умение фантазировать, сочинять небылицу об окружающем мире.

Правила: Детям выдается набор готового материала для составления сюжета. Если ребенок не может из данных предметов ничего собрать или затрудняется, сомневается в своих действиях, перед ним кладется образец, по которому ребенок может собрать данный сюжет. Очень важно давать деталей как можно больше, чтобы сюжет был развернутым и ребенок в последствии мог по нему составить рассказ описательный и дать название своей картине. С детками которые не справляются с большим количеством деталей для составления сюжета, начать работу внося разрезные предметы: вначале на две части, потом на три, четыре.

Например:

- грибок-шляпка, ножка;
- дом- дом, крыша, окно;
- дом- дом, крыша, окно, трава, облака.

И так далее по нарастающей. Довести количество деталей до 15 штук.

Раздел II.«Ребенок и природа»

«На прогулке»

Задачи: закреплять знания о правильном поведении и общении с животными, соотносить изображенное на картинках с правильными и неправильными действиями при встрече с животными.

Материал: иллюстрации, 2 обруча.

Ход игры: несколько картинок лежат на столе изображением вниз. Ребёнок выбирает любую, рассматривает и рассказывает: что на ней изображено, правильно или неправильно здесь поступает ребёнок.

Или в один обруч положить картинки с изображением правильных действий при встрече с животными, а в другой – неправильными действиями.

«Что где растёт»

Задача: закрепить знания о том, где растут лекарственные растения

Материал: мяч.

Ход игры: воспитатель бросает мяч каждому ребёнку, задавая вопрос:

- Где растёт подорожник? (Ребёнок отвечает и бросает мяч обратно)
- Где растёт ромашка? и т.д.

«Определи растение по запаху»

Задача: упражнять детей в определении по запаху листьев мяты, цветков, ромашки, черёмухи.

Материал: листья мяты, цветков, ромашки, черёмухи.

Ход игры: воспитатель предлагает детям понюхать листья мяты (цветки ромашки, черёмухи). Что помогло вам почувствовать этот запах? Где можно почувствовать такой запах?

«По грибы»

Задача: закреплять знание съедобных и несъедобных грибов, умение различать их по внешнему виду на картинке и муляжах.

Материал: картинки или муляжи съедобных и несъедобных грибов

Ход игры: картинки или муляжи разложить в разных местах. Детям предлагается собрать в корзинку съедобные грибы.

«Наши помощники растения»

Задача: закрепить у детей представления о том, как помочь себе и другим оставаться всегда здоровым.

Материал: предметные картинки с изображением лекарственных растений.

Ход игры: игра проводится по принципу лото. У детей карты с изображением лекарственных растений. Воспитатель показывает картинки с аналогичными рисунками. Ребёнок, у которого есть это растение, рассказывает о его использовании для лечения. Если сказал правильно, получает картинку. Выигрывает тот, кто первым закроет свою карточку.

«Выбери съедобные грибы и ягоды»

Задача: закрепить знания о съедобных и ядовитых растениях, умения отличать их друг от друга.

Материал: корзины, муляжи или карточки с изображением съедобных и ядовитых грибов и ягод, фишки.

Ход игры: предложить собрать съедобные грибы и ягоды в корзины, а «несъедобные» оставить в лесу. За каждое правильно выбранное растение-фишка. Выигрывает игрок, набравший наибольшее количество фишек.

«Погода и настроение»

Задача: формировать умение подбирать картинку с изображением настроения человека к картинке, изображающую погоду. Учить объяснять свой выбор.

Материал: Картинки с изображением разных настроений, картинки, изображающую погоду.

Ход игры: на столе лежат картинки с изображениями разной погоды. Нужно подобрать к каждой картинке картинку с изображением соответствующего настроения. Объяснить свой выбор. Предложить пояснить выражение «У природы нет плохой погоды».

«Собака-друг человека»

Задача: учить определять по виду собаки ее отношение к окружающему. Воспитывать интерес, доброжелательное отношение к животным.

Материал: Карточки с изображениями разных видов собаки, круги небольшого размера красного и зеленого цвета.

Ход игры: на столе лежат карточки с изображениями разных видов и состояний собаки (домашней, бродячей, злой, доброй, ласкающей, агрессивной

и т.д.). На каждую карточку нужно положить тот круг, какую собаку не стоит бояться- зеленый круг, которая вызывает опасность-красный.

«Чем одарит нас...»

Задача: обобщить представления детей о домашних животных, закрепить представления о пользе, приносимой людям.

Материал: картинки с изображениями животных и предметов (шерсть, мясо, сало, молоко, сыр и т.д.)

«Расскажи о домашнем животном»

Задача: Закрепление знаний о домашних животных и их детенышей, развивать коммуникативные навыки детей, учить составлять связный рассказ по серии картинок.

Материал: опорная картинка

Ход. Составить описательный рассказ о животном с опорой на план-картинку.

«Придумай загадку»

Задача: Учить подмечать характерные признаки растений, грибов, узнавать их по описанию и создавать описания по плану, ориентироваться на понимание другими людьми. Развивать речь, вербальное воображение, фантазию.

«Чей?»

Задача: Создать условия для применения детьми знаний о строении тела разных насекомых.

«Да-нет»

Задачи: Учить мыслить, логически ставить вопросы; делать правильные умозаключения.

Ход. Водящий отходит в сторону. Остальные дети выбирают любое животное (растение, явление, цветок и т.д.). Водящий задает наводящие вопросы, а дети отвечают либо «Да», либо «Нет». Таким образом, водящий должен отгадать загаданное слово.

«Четвертый лишний»

Задача: Учить детей классифицировать предметы по определенному признаку, самостоятельно выявлять основания классификации, выделять предмет, не относящийся к данной группе. Формировать умение придумывать задания для игры.

«На реке весной»

Задача: Учить анализировать ситуацию, изображенную на картинке, подобрать план действий по ее разрешению.

Материал: сюжетные картинки с изображением ситуаций, возможных весной на водоеме и картинки с разными действиями во время опасных ситуаций.

«О чем говорит кошка?»

Задачи: Закрепить представления детей о правилах поведения наблюдений за кошкой. Обогащать представления о формах общения, учить понимать животных, на элементарном уровне прогнозировать их поведение. Формировать интерес к животным, воспитывать эмпатию.

Материал: сюжетные картинки с изображениями кошек.

«Безопасность при общении с животными».

Задача: Учить детей понимать состояние и поведение животных на картинке. Учить детей запоминать правила обращения с домашними питомцами и дикими животными.

Материал: картинки с изображениями домашних и бродячих животных, картинки с изображениями различных ситуаций общения детей с животными.

«Кто рядом живет».

Задача: Обобщить представления детей о лесе, луге, водоеме как природных сообществах. Конкретизировать представления о типичных жителях различных сообществ. Закрепить умение устанавливать простейшие причинно-следственные связи, раскрывающие необходимость совместного обитания растений и животных.

Материал: картинки.

«Кому нужна вода»

Задача: Закрепить знания детей о том, что вода нужна всему живому, развивать связную речь, воспитывать бережное отношение к воде.

Материал: Большие карты с изображением воды, маленькие карточки с изображением животных, человека, растений.

Ход. Дети по очереди выкладывают по кругу маленькие карточки и называют кому нужна вода.

«Купание в водоеме»

Задача: Предостеречь детей от несчастных случаев во время купания в море, реке.

Материал. Игрушки (разложены на полу) – на каждую пару детей.

Музыкальное оформление. Аудиозапись «Шум моря».

Ход. Перед тем как «войти в воду», дети выполняют несколько гимнастических упражнений.

«Войдя в воду» они распределяются по парам (один исполняет роль взрослого, другой – ребенка) и берутся за руки. «Ребенок» закрывает рот, глаза, опускает лицо в воображаемую воду. После паузы поднимает лицо. Воспитатель напоминает, опускать лицо в воду можно только закрыв рот.

Затем, «ребенок» выполняет следующие упражнения: приседает («уходит с головой под воду»), считает про себя до 5, встает; достает игрушку со «дна»; дует на «воду»; делает быстрый выдох под «водой».

Дети в парах меняются ролями.

«Съедобный грибок положи в кузовок»

Задача: Закрепить знания детей о съедобных и несъедобных грибах.

Материал. Набор картинок с изображением съедобных и несъедобных грибов (или муляжи). Вырезанные из картона деревья (или игрушки). Корзина.

Ход игры

Картинки с грибами (муляжи) разложены под «деревьями».

Дети собирают в корзину только «съедобные грибы».

По окончании игры воспитатель достает из корзины поочередно все грибы, дети называют их.

«Путаница»

Задача: Развивать слуховое внимание, связную речь.

Ход. Воспитатель предлагает детям послушать предложение и исправить ошибку.

«Звук, свет и вода»

Задача: Знакомить детей с явлениями природы, которые могут быть опасны для жизни и здоровья человека; учить размышлять, обосновывать свой выбор; развивать мышление, речь, расширять кругозор детей; воспитывать бережное отношение к природе.

Правила игры: Играют трое детей и взрослый. Маленькие карточки лежат на столе рисунками вверх. По сигналу воспитателя дети берут карточки и выкладывают их на свои круги. Рисунок на карточке должен соответствовать символу, нарисованному на круге. Например, на круг с изображением капельки ребенок должен поместить, где нарисованы сосулька, роса, река, лед, и т.п. На круг с изображением лампочки - карточки, где нарисованы костер, молния и т.п. Затем ребенок должен доказать, что он положил карточки правильно и рассказать, представляет ли это явление природы какую-либо опасность.

«Лесник»

Задачи: Закрепить знания детей о правилах поведения человека в лесу; упражнять в распознавании предупреждающих экологических знаков.

Материал: набор предупреждающих экологических знаков треугольной формы с изображением лесных объектов (ландыш, муравейник, гриб съедобный и несъедобный, ягоды, бабочка, паутина, птичье гнездо, еж, костер, скворечник и др.).

Ход. Дети поочередно выполняют роль лесника, который выбирает один из экологических знаков, лежащих в перевернутом состоянии на столе, и знакомит участников игры с лесными объектами, которые этот знак представляют; рассказывает, как следует вести себя в лесу, находясь рядом с данными объектами.

«Береги природу»

Задачи: Учить детей определять значимость объекта природы.

Материал: картинки.

Ход. На столе или наборном полотне картинки, изображающие растения, птиц, зверей, человека, солнца, воды и т.д. Воспитатель убирает одну из картинок, и дети должны рассказать, что произойдет с оставшимися живыми объектами, если на Земле не будет спрятанного объекта. Например: убирает птицу – что будет с остальными животными, с человеком, с растениями и т.д.

«Где живет вода»

Задачи: расширять знания об окружающем мире, учить бережно относиться к природе, помочь узнать, для чего нужна вода и в чем она содержится.

Материал: картинки.

«Кто поможет малышу?»

Задачи: Уточнить знания детей о приспособлении животных к среде обитания.

Ход. Ведущий выбирает картинку с одним из животных и помещает его в «чужие условия». Животное отправляется в путешествие – хочет вернуться в свою среду, но на пути встречает много препятствий. Для спасения путешественника дети должны подобрать другое животное, которое в данной ситуации может оказать помощь. Повторно называть одних и тех же животных нельзя. Выигрывает тот, кто нашел большее количество помощников.

Пример: Дети выбрали зайца. Кубик упал в море. Кто поможет бедному зайчику? Помог кит, дельфин, краб. Снова бросаем кубик. Пустыня. Кто поможет? И т.д. Игра может длиться долго, в зависимости от того, каковы познания детей в этой области.

«Пищевые цепочки водоёма».

Задачи: Закрепить знания детей о пищевых цепочках водоёма.

Ход. Воспитатель предлагает силуэты обитателей водоёма и просит детей выложить, кто кому необходим для питания. Дети выкладывают карточки:

комар — лягушка — цапля
червячок — рыбка — чайка
водоросли — улитка — рак
ряска — малёк — хищная рыба

«Пищевые цепочки в лесу».

Задачи: Закрепить знания детей о пищевых цепочках в лесу.

Ход. Воспитатель раздаёт карточки с изображением растений и животных и предлагает выложить пищевые цепочки:

растения — гусеница — птицы
растения — мышка — сова
растения — заяц — лиса
насекомые — ежи
грибы — белки — куницы
лесные злаки — лось — медведь
молодые побеги — лось — медведь

«Пищевые цепочки на лугу».

Задачи: Закрепить знания детей о пищевых связях на лугу.

Ход. Детям раздаются карточки с силуэтами обитателей луга. Дети раскладывают, кто кем питается.

растения — гусеница — птица
злаковые травы — грызуны — змеи
злаковые травы — мышь — хищные птицы
трава — кузнечик — луговые птицы
насекомые и их личинки — крот — хищные птицы
тля — божья коровка — куропатка — хищные птицы
травы (клевер) — шмель

«С чем нельзя в лес ходить?»

Задачи. Уточнить и закрепить правила поведения в лесу.

Ход. Воспитатель выкладывает на стол предметы или иллюстрации с изображением ружья, топора, сачка, магнитофона, спичек, велосипеда... Дети объясняют, почему нельзя брать эти предметы в лес.

«Повар»

Задачи: формировать навыки безопасности при употреблении продуктов, умение классифицировать продукты на группы (1-продукты, которые перед употреблением должны подвергнуться кулинарной обработке, 2- можно есть сырыми.)

Материал: картинки (апельсин, карась, хлеб, репа, вареники, яблоко, булочка, черника, говядина, пряник, ряженка, картофель и др.)

«Признаки отравления»

Задачи: Закрепить знания детей об отравлении, учить определять признаки, подбирать действия для оказания первой помощи.

Материал: карточки (потеря аппетита, рвота, боли в желудке, градусник, головная боль, вялость, расстройство сна и др.), карточки с изображениями действий - оказания первой помощи (теплая соленая вода, рвота, активированный уголь, жгут, крепкий чай, клизма, торт и др.)

«Сходства и отличия»

Задачи: Учить сравнивать, находить отличия и сходства у растений и животных, у растений и человека, у животных и человека.

Материал: картинки с изображениями растений, животных, человека.

«Мир природы и рукотворный мир»

Задачи: Учить классифицировать предметы на группы (предметы, сделанные руками человека и предметы, созданные природой).

Материал: картинки.

«Мусор»

Задача: Познакомить детей с классификацией по степени опасности для окружающей среды.

Материал: Картинки.

Ход.Отходы подразделяют по степени опасности для окружающей среды.

Классификация идет по нарастающей от 5 до 1.
1 класс: чрезвычайно опасные отходы. Угроза очень высокая, при таком уровне экологическая система необратимо нарушена период восстановления отсутствует.

2 класс: высоко опасные отходы. Угроза для окружающей среды высокая. Восстановление экологического баланса возможно через 30 лет.

3 класс: Умеренно опасные отходы. Экологическая система нарушена. Восстановление экологической системы возможно не менее, чем через 10 лет после уменьшения или устранения вредоносного источника.

4 класс: Малоопасные отходы. Воздействие на экологию присутствует. Восстановление экологии не менее, чем 3 года.

5класс: практически не опасные. Воздействия на экологию нет.

«Хранители леса»

Задачи: Знакомить детей с лесом и его обитателями: деревьями и грибами; с природой леса, с безопасным поведением в лесу; знакомить детей с лесной экологией; формировать знания по защите леса.

Материал: игровое поле, карты леса, карточки действия, карточки деревьев (грибов); грибница; ресурсы.

«Подбери нужные правила»

Задача: Учить подбирать соответствующие картинки со схематическими изображениями правил.

Материал: Картинка с изображением сосулек, снега с крыши; схематически изображенные правила.

- нельзя играть там, где с крыши свисают сосульки или может упасть снег;
- нельзя подходить и трогать свисающие сосульки;
- нельзя есть сосульки;
- нельзя кидать друг в друга сосульками или твердым снегом;
- надо заранее предвидеть опасность и избегать ее;
- помимо собственной безопасности, надо заботиться о безопасности других (например, взять за руку и отвести подальше от опасного места малышей).

«Правила безопасности на воде»

Задачи: Формировать у детей представления о безопасном поведении на водоеме, подбирая картинки со схематически изображенными правилами поведения на водоеме.

Материал: картинки с изображениями правил поведения на водоеме.

Раздел III. «Ребенок дома»

«Соотнеси правило с картинками».

Задача: Формировать умение подбирать соответствующие картинки.

Материал: картинки сюжетные, схематические правила.

Ход игры: Соотнесите сюжетные картинки с правилами.

- 1). Кожа, как и одежда, защищает тело.
- 2). Кожа реагирует на жару и холод.
- 3). Порезы и уколы могут привести к заражению микробами.
- 4). Кожа защищает от микробов.
- 5). Полотенце надо менять не реже 1 раза в неделю.
- 6,7). Надо мыть руки с мылом и купаться.

«Источники опасности»

Задача: Закрепить знания о предметах, которые могут быть объектами возникновения опасности, формировать умения выбирать картинки предметов по описанной ситуации, воспитывать чувство товарищества

Правило: не толкаться, не отбирать предметы друг у друга.

Материал: макет или игровой уголок с предметами домашнего обихода, призы (фишки или картинки)

Ход игры: воспитатель отворачивается, а дети за это время должны взять на макете или в игровом уголке те предметы, которые, по их мнению, могут быть опасны. Затем каждый объясняет свой выбор. Ответы поощряются призами.

«1,2,3, что может быть опасно — найди»

Задача: Закрепить представления об источниках опасности в доме, развитие сообразительности, внимания.

Материал: макет или игровой уголок с предметами домашнего обихода, призы

Ход игры: ведущий отворачивается и считает до 3-5, а дети за это время должны взять на макете или в игровом уголке те предметы, которые, по их мнению, могут быть опасными, затем каждый объясняет свой выбор. Ответы поощряются призами.

«Игра - дело серьёзное»

Задача: Упражнять детей в выборе безопасных предметов для игр по картинкам, закреплять знания о том, какими предметами можно играть.

Материал: картинки с изображением различных предметов (опасных и неопасных), два обруча

Ход игры: воспитатель предлагает детям разложить картинки по двум обручам. В один обруч дети отбирают картинки с изображением предметов, с которыми можно играть, во второй – картинки с изображением предметов, с которыми нельзя играть, и объясняют свой выбор.

«Сто бед»

Задача: Закрепить представления об опасных ситуациях в быту, о правильных действиях в конкретных ситуациях; развивать внимание; воспитывать сочувственное отношение к пострадавшему.

Материал: картинки с изображением детей в опасной ситуации.

Ход игры: несколько картинок лежат на столе изображением вниз. Ребёнок выбирает любую, рассматривает и рассказывает: что на ней изображено, почему такое случилось с ребёнком, что он сделал неправильно, что теперь делать ребёнку.

«Подбери Танюшке игрушку»

Задача: Закрепить представление о предметах быта, которыми можно/ нельзя играть; развивать внимание; воспитывать чувство взаимопомощи.

Материал: игровая карта с изображением девочки и «веселых человечков»; картинки с изображением различных предметов.

Ход игры: Воспитатель предлагает помочь Танюшке выбрать из предметов, показываемых «веселыми человечками» те, которыми можно играть; объяснить, почему нельзя играть остальными.

«Мы – спасатели»

Задача: Закрепить представления об опасных ситуациях в быту, о правильных действиях в конкретных ситуациях; развивать внимание; воспитывать сочувственное отношение к пострадавшему.

Материал: картинки, на которых изображены дети в конкретных опасных ситуациях, набор карточек с изображением тех действий, которые необходимо выполнить в той или иной ситуации.

Ход игры: воспитатель на стол кладёт картинку с изображением опасной ситуации, ребёнок рассматривает её и из всех карточек с изображением действий выбирает две правильные, последовательно раскладывает их.

«Убери на место»

Задача: Закрепить представления о правилах безопасного поведения, формировать знания о том, что для безопасности все предметы надо убирать на свои места; развивать наблюдательность, внимание; воспитывать желание соблюдать чистоту и порядок дома, воспитывать чувство товарищества

Правило: не толкаться, не отбирать предметы друг у друга.

Материал: макет или игровой уголок с предметами домашнего обихода, картинки-предметы.

Ход игры: на макете разложить все предметы на свои места, сначала на «кухне», а потом и во всей «квартире», объясняя свой выбор.

«Так или не так»

Задача: формировать умение детей отличать опасные для жизни ситуации от неопасных; развивать внимание; воспитывать желание соблюдать правила безопасности.

Материал: 2 карточки – с красным и с зелёным кружком, картинки с изображением опасных и безопасных действий детей;

Правила: под красную карточку (кружок) положить картинки с изображением опасных для жизни ребёнка ситуаций, под зелёную – неопасных (разрешённых).

Варианты: индивидуально с воспитателем; несколько детей по очереди, объясняя свой выбор.

«Что мы знаем о вещах»

Задача: Расширять представления детей о правилах безопасного поведения в быту; развивать внимание, память; воспитывать чувство сотрудничества

Материал: карточки с изображением пореза, ожога, ушиба руки и пожара, картинки с изображением различных, бытовых предметов.

Ход игры: в игре принимают от 2 до 4 детей, каждый из них берёт себе по картинке с изображением «травмы». Воспитатель поочередно поднимает картинку с изображением предмета. Участники должны догадаться, к какой травме может привести неправильное обращение с этим предметом, соотнести со своей карточкой и взять картинку. При отборе ребёнок должен объяснить, чем опасен тот или иной предмет, рассказать правила общения с ними.

«Все должно быть на местах»

Задачи: Закреплять представления о правилах безопасного поведения, формировать знания о том, что для безопасности все предметы надо убирать на свои места; развивать наблюдательность, внимание; воспитывать желание соблюдать чистоту и порядок дома.

Материал: игровое поле с изображением кухни; картинки-предметы.

Ход. В коробке лежат картинки-предметы (изображением вниз). Каждый ребенок берет одну картинку и кладет ее на игровое поле — на место, объясняя свой выбор.

Варианты.

* На игровом поле «разбросаны» картинки-предметы. Дети по очереди раскладывают их на место.

* На макете разложить все предметы на свои места, сначала на «кухне», а потом и во всей «квартире».

«Когда грозит опасность»

Задача: Закрепить знания детей о необходимых действиях в случае опасности.

Материал: картинки с изображением действий опасных для ребенка, телефон.

Ход игры: дети получают картинку, называют опасную ситуацию и набирают необходимый номер телефона, называют свое имя, адрес, говорят, что случилось.

«Телефон»

Задача: Формировать знания о телефонной связи, как предмете первой необходимости в критических ситуациях, знакомить с телефонными номерами служб — спасателей.

Материал: иллюстрации с изображением той или иной опасной ситуации, игровые автомобили служб спасения, карточки с номерами телефонов.

Ход игры: подобрать к иллюстрации с конкретной ситуацией номер телефона, автомобиль определенной службы спасения.

«Я иголки не боюсь»

Задача: Закреплять умение безопасного обращения с иголкой; развивать мелкую моторику; воспитывать внимание, усидчивость.

Материал: иголки с нитками, прикрепленные к основанию коробки; пуговицы.

Ход игры: предложить детям собрать «пирамидку» из пуговиц, нанизывая их на иголку с ниткой или собрать бусы, продевая иголку с ниткой в обе дырочки пуговицы.

«Осторожность»

Задача: Познакомить детей с надлежащим обращением с огнем, бытовой техникой и электроприборами. Развивать внимание, бытовые навыки, умение сосредотачиваться.

Материал: Большие игровые карты, разделенные на 4 «осторожности», маленькие с ситуациями, как надо поступить, чтобы избежать неприятных последствий.

Правило: Подобрать к каждой «осторожности» подходящую картинку.

Ход игры: Большие карты раздаются игрокам поровну. Водящий показывает маленькую карточку, называет изображенную ситуацию и спрашивает, кто хочет исправить свою «осторожность» такой карточкой. Игрок, узнавший

свою карточку, закрывает его сюжет на игровой карте. Невостребованные карточки откладываются в сторону. Выигрывает тот, кто первым закроет все сюжеты на игровой карте. Этот игрок становится водящим.

Вариант 1

Игрок, узнавший свою карточку, описывает возможные последствия ситуации, изображенной на большой карте, и тогда получает маленькую.

Вариант 2

Маленькие карточки кладутся перед играющими стопкой, картинками вниз. Делая ход, игрок берет верхнюю карточку. Если она оказалась подходящей, игрок имеет право на следующий ход, если нет – право хода передается другому игроку.

«Основы безопасности в доме»

Задача: Формировать знания детей с правильным (безопасным) и неправильным (опасным) поведением ребенка в доме. Развивать восприятие, внимание, память, мышление детей.

Материал: Карты с сюжетами безопасного поведения героев игры и тремя пустыми окошечками, маленькие сюжетные картинки, изображающие опасное поведение героев.

Ход игры: ведущий раздает большие карты детям. Показывает по одной маленькой карточке. Дети «разгаданной» карточкой закрывают соответствующее пустое окошко. Выигрывает тот, кто первым закроет свои окошки.

Вариант 1

Перед тем, как закрыть окошко ребенок объясняет, что происходит с героями на картинке и почему их поведение может быть опасным для жизни.

Вариант 2

Игрокам поровну раздаются большие карточки. Маленькие карточки лежат стопкой лицевой стороной вниз. По жребию один из игроков начинает «ходить», то есть тянуть из общей стопки одну маленькую карточку. Вытянув, кладет лицевой стороной вверх, и все игроки смотрят, у кого есть пустая ячейка, соответствующая изображенной сверху его листа положительной ситуации. Если игрок «узнал» ситуацию, он закрывает маленькой картинкой пустое окошечко внизу своего игрового листа. Затем ход переходит к следующему игроку. Выигрывает тот, кто первым закроет все пустые окошки на своих игровых картах.

«Как избежать опасностей?»

Задача: Закреплять знания детей об опасных ситуациях, которые могут встретиться им дома, формировать умение избегать этих ситуаций.

Материал: сюжетные картинки, знаки опасности, правила безопасности в стихах.

Ход игры: ведущий раздает карточки с ситуациями игрокам поровну и зачитывает стихи. Игроки должны узнать по содержанию стихотворения свою картинку и объяснить, как выйти из опасной ситуации и не попасть в неё. За правильный ответ игрок получает карточку со стихотворением.

Вариант 1

Ведущий показывает картинку детям, а они должны объяснить, какая ситуация на ней изображена и как её избежать. Победит тот, кто лучше и правильней объяснит ситуацию.

Вариант 2

Ведущий читает стихотворение и предлагает возле соответствующей картинке поставить знак опасности и объяснить, почему именно такой знак.

«Соедини по точкам»

Задачи: Закреплять представления об источниках опасности в быту; развивать мелкую моторику, закреплять навыки пользования карандашом, умение вести линию по точкам; воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

Материал: листы с изображением контуров предметов (из точек).

Задание: соединить точки, раскрасить и рассказать, чем опасен данный предмет.

«Что было бы, если...»

Задачи: Предложить детям назвать предметы быта, «умные машины», служащие человеку, рассказать об их назначении, попытаться представить, что было бы, если бы этих устройств бы не было. Развивать вербальное воображение, связную речь. Учить применять свои знания и опыт.

«Герои сказок»

Задачи: Учить рассуждать о совершаемых героях сказок поступках. Актуализировать и дополнить представления детей о правилах безопасного поведения в быту.

«Что будет, если...»

Задача: Учить анализировать действия людей на предмет их соответствия правилам, прогнозировать их последствия.

«Назови одним словом» по теме «Опасные предметы»

Задача: Учить подбирать обобщающие понятия для группы предметов, использовать конструкции предположения.

Материал: картинки с изображениями опасных предметов.

«Можно-нельзя»

Задача: Закрепить знания о моделях безопасного выполнения игровых действий в помещении.

Материал: сюжетные картинки.

«Чтобы не испортить праздник»

Задачи: Формировать представления об опасных развлечениях, недопустимости применять самостоятельно бенгальские огни, петарды, хлопушки. Учить подбирать карточки с символическими рисунками правил безопасного поведения.

«Загадал - ки»

Задачи: Учить детей создавать загадки на основе описания свойств, характерных действий или ключевых признаков предмета, использовать образные

выражения, сравнения. Упражнять в составлении загадок о предметах. Развивать вербальное воображение, логическое мышление.

«Опасные полезные предметы»

Задача: Учить определять среди полезных предметов те, которые могут быть опасными. Предложить назвать полезные и опасные качества одних и тех же предметов быта. Закрепить понимание того, что опасными предметами становятся при неправильном их использовании.

Материал: картинки с изображениями предметов быта.

«Пожароопасные ситуации»

Задачи: Обогащать представления о пожароопасных ситуациях, действиях по их предотвращению.

Материал: сюжетные картинки с изображениями пожароопасных ситуаций и не пожароопасных, карточки с изображениями разных действий человека.

«Скажи наоборот»

Задачи: Учить детей подбирать слова-антонимы, выбирать из предложенных слов наиболее точные характеристики предметов, действий, ситуаций. Обогащать словарный запас, развивать воображение.

«Разговор по телефону»

Задачи: Способствовать освоению детьми речевых конструкций, при рассмотрении различных моделей поведения в ходе разговора по телефону, учить выбирать модели поведения в соответствии с ситуацией. Обогащать словарный запас, коммуникативный опыт.

Материал: сюжетные картинки.

«Что такое хорошо и что такое плохо»

Задачи: при просмотре небольшой сценки учить определять, кто из действующих лиц поступил правильно, а кто- неправильно; учить детей делать выводы.

«Лото - пожарная безопасность»

Задача: с помощью сюжетных картинок формировать представление детей об опасных ситуациях во время пожара; умение вести себя правильно в возникшей опасной ситуации. Развивать внимание, логическое мышление, связную речь. Воспитывать чувство ответственности.

Ход. Воспитатель раздаёт игрокам карточки, расчерченные на 10 пустых прямоугольников (игровые поля), затем показывает детям сюжетную картинку с изображением ситуации при пожаре (мальчик играет спичками, девочка выбежала на балкон горящей квартиры, оставлен утюг без присмотра, дети включили ёлку и т.д.). Ребёнок, правильно охарактеризовавший ситуацию, закрывает картинкой пустое игровое поле. Выигрывает тот, кто у кого окажется больше закрытых полей.

«Карточная викторина».

Задача: Закрепить знания детей о правилах пожарной безопасности. Развивать память, мышление, речь. Воспитывать чувство ответственности.

Ход. Воспитатель раскладывает на столе, или кладёт в красиво оформленную коробочку карточки с вопросами на тему правил поведения во время пожара.

Ребёнок, правильно ответивший на вопрос, получает фишку. Выигрывает тот, у кого при по окончании игры окажется больше фишек.

Варианты вопросов:

- Назови возможную причину пожара;
- как правильно вызвать пожарных;
- что делать, если во время пожара нет возможности вызвать пожарных, и пути из дома отрезаны пожаром;
- можно ли заниматься тушением огня, не вызвав предварительно пожарных;
- что нужно делать, если в доме запахло газом;
- можно ли прятаться в шкафу или под столом во время пожара;
- можно ли поджигать тополиный пух;
- можно ли во время пожара устраивать сквозняк, открывая одновременно все окна и двери;
- можно ли использовать лифт во время пожара в доме;
- что нужно спасти во время пожара в первую очередь: деньги, документы или себя;
- как правильно покинуть задымлённое помещение;
- можно ли играть спичками и зажигалками и почему.

«Профессии».

Задача: формировать знания о профессии пожарного и его предметах по мощников.

Материал: карточки с изображениями людей разных профессий и маленькие с изображениями их предметов-помощников.

«Назови причины пожара»

Задача: формировать знания о причинах пожара. Развивать внимание, память, речь. Воспитывать ответственность.

Ход. Из предложенных воспитателем сюжетных картинок (дети собирают осенние листья, дети вешают горящие свечи на ёлку, мальчик в шкафу играет спичками, дети поливают цветы и т. д.) ребёнок должен выбрать те ситуации, которые могут стать причиной пожара и аргументировать свой ответ, за что получает фишку. Выигрывает тот, у кого окажется больше фишек к концу игры.

«Выбери нужное»

Задача: формировать знания детей о предметах, необходимых при тушении пожара, правилах их использования. Закреплять знания о предметах, которые могут вызвать пожар. Развивать речь, память, логическое мышление. Воспитывать чувство ответственности.

Ход. Ребёнку предлагается набор предметных картинок (огнетушитель, ведро с водой. Телевизор. Телефон, ящик с песком, электророзетка, пожарный шланг, керосиновая лампа, шлем пожарного, зажигалка, газовая плита, противогаз) из которых он должен выбрать используемые при тушении пожаров и являющиеся причиной возникновения пожара. Правильно ответивший, получает фишку. Выигрывает игрок, получивший большее количество фишек.

«Сложи картинку»

Задача: закреплять знания о правилах поведения во время пожара. Развивать воображение, логическое мышление, мелкую моторику руки. Воспитывать усидчивость.

Ход. Ребёнок должен сложить разрезанную на 8-10 частей картинку с изображенной ситуацией при пожаре.

«Хорошо – плохо»

Задача: Формировать представления о полезных и вредных свойствах огня. Развивать логическое мышление, память, внимание.

Ход. Ребёнку показывается картина, изображающая различные виды применения огня (и хорошего и плохого). Детям раздают карточки с изображением огня и предметов, связанных с огнём (спички, дрова, газовая плита, керосиновая лампа и т.д.) дети должны расположить карточки на картине – в нужное место.

«Доскажи словечко»

Задача: закреплять знания о мерах предотвращения пожара. Развивать словарь, внимание, память.

Ход. Воспитатель вместе с детьми встаёт в круг, передаёт красный мяч ребёнку, который должен закончит стихотворную строку.

Где с огнём беспечны люди,
Там взовьётся в небе шар,
Там всегда грозить нам будет
Злой.....(пожар)
Раз, два, три, четыре.
У кого пожар в(квартире)
Дым столбом поднялся вдруг.
Кто не выключил...(утюг)
Красный отблеск побежал.
Кто со спичками.....(играл)
Стол и шкаф сгорели разом.
Кто сушил бельё над ...(газом)
Пламя прыгнуло в листву.
Кто у дому жег...(траву)
Кто в огонь бросал при этом
Не знакомые ...(предметы)
Помни каждый гражданин:
Этот номер:....(01)
Дым увидел- не зевай.
И пожарных ...(вызывай)

«Четвёртый лишний»

Задача: Закреплять знания о предметах, которые могут стать причиной возникновения пожара, развивать логическое мышление, обогащать словарный запас детей.

Ход. Из четырёх предложенных картинок изображенных на одной карточке ребёнок выбирает лишнюю связанную или не связанную с пожаром.

Пример – кипятильник, расчёска, кастрюля, шкатулка; ковёр, телевизор, картина, стул и т. д.)

«Разложи по аптечкам»

Задача: Учить детей определять необходимость предметов в каждой аптечке (домашней, автомобильной, походной).

Материал: Аптечки, картинки с изображениями предметов, которые должны лежать в аптечке.

«Служба спасения»

Задача: Закреплять знания детей о профессиях МЧС, их предназначении и наличие предметов, которые помогают этим людям в работе.

Материал: карточки с иллюстрациями предметов, которые помогают спасателям.

Ход. В игре участвуют 3-4 ребенка. На столе выкладываются карточки. Детям раздаются карточки с изображением какой-либо профессии спасателей или опасной ситуации. Дети из карточек, которые выложены на столе, должны подобрать карточки к своей иллюстрации и выложить их в один ряд. Затем каждый объясняет свой выбор.

Раздел IV. «Здоровье ребенка»

«Если кто-то заболел»

Задача: Закрепить знание о том, что при серьёзной травме необходимо вызвать врача «скорой помощи», позвонив по номеру «03», поупражнять в вызове врача.

Материал: телефон.

Ход игры: Если мы сами не можем справиться с ситуацией, то мы вызываем врача, скорую помощь.

Детям предлагается вызвать врача на дом. Сначала набираем номер телефона и называем по порядку:

фамилия, имя — адрес — возраст — жалобы

«Если ребенок поранился»

Задача: Познакомить детей с элементарными приёмами оказания первой медицинской помощи, ведь это зачастую может спасти его здоровье и жизнь.

Материал: карточки с наиболее встречающимися бытовыми травмами, карты со способами оказания помощи

Ход игры: Воспитатель предлагает детям выбрать карточки для оказания первой медицинской помощи при резаной ране и последовательно их выложить (промыть рану, наложить стерильную повязку, вызвать врача).

«Скорая помощь»

Задача: Закрепить у детей знания и практические умения по оказанию первой помощи.

Материал: картинки с изображением медицинских принадлежностей (термометр, бинт, зелёнка).

Описание: Воспитатель обыгрывает с детьми ситуацию, когда человек порезал руку, ногу, разбил колено, локоть, поднялась температура, когда заболело горло, попала соринка в глаз, пошла носом кровь. По каждой ситуации отрабатывают последовательность действий.

«Поступки и здоровье»

Задачи: Расширять представления о понятии «образ жизни», его значении для сохранения здоровья человека. Учить видеть связь между питанием, поступками, поведением человека и его здоровьем.

Материал: картинки с изображением разных видов поступков, поведения, едой, карточки зеленого и красного цвета.

Ход игры: На карточку зеленого цвета расположить картинки с изображениями поступков человека, благоприятных для здоровья и на карточку красного цвета – неблагоприятных для здоровья человека.

«Обморожение, перегрев, солнечный удар»

Задачи: Учить подбирать симптомы и правила оказания первой помощи при обморожении, перегреве, солнечном ударе. Формировать умение сравнивать, сопоставлять.

Материал: сюжетные картинки, картинки с изображениями правил оказания первой помощи.

«Вершки и корешки»

Задачи: Учить применять в игре знания о том, как называются съедобные части различных овощей, упражнять в составлении целого изображения из частей. Развивать связную речь, зрительное восприятие.

Материал: картинки с изображениями вершков и корешков разных овощей.

«Что вредно, что полезно»

Задача: Способствовать освоению знаний о пользе и вреде продуктов.

Материал: картинки с изображениями полезных и вредных продуктов.

«Правила здоровья»

Задачи: Формировать у детей представления о здоровье человека; выяснить значение двигательной активности, прогулок в жизни людей; способствовать развитию умения рассуждать, анализировать, делать выводы.

Материал: картинки, фишки зеленого и красного цвета.

Ход. Проанализировав рисунки, поставьте фишки разного цвета: что нужно делать, чтобы быть здоровым – зелёным цветом, что делать нельзя – красным цветом.

«Азбука здоровья».

Задачи: Учить применять знания детей о здоровье и здоровом образе жизни, развивать речь, внимание, память.

Материал: иллюстрации.

«Наши помощники – органы чувств»

Задача: закрепить знания детей об органах чувств, с помощью которых мы познаём мир; уточнить, какое значение для человека имеет слух, обоняние, осязание, вкус, зрение в познании окружающего мира; учить подбирать соот-

ветствующие карточки к определённому органу чувств; воспитывать потребность быть здоровым.

Материал: карточки с изображениями органов чувств, предметов.

«Все помощники нужны, все помощники важны!»

А кому, какой важнее?»

Задача: активизировать знания детей о доминирующем развитии того или иного органа чувств для людей определённой профессии.

Материал: карточки с изображениями людей разных профессий, органов чувств.

«Найди пару»

Задача: упражнять детей в подборе пары благодаря тактильным ощущениям (с завязанными глазами).

Материал: предметы, платок для завязывания глаз.

«Чьи уши»

Задача: закрепить знания детей о значении слуха в жизни зверей и людей.

Материал: картинки.

«Что у нас внутри?»

Задачи: познакомить детей с внутренними органами человека. Закреплять знания о строении человека, о функциях внутренних органов. Развивать познавательный интерес детей, обеспечивая возможность самостоятельной, интересной познавательно-исследовательской деятельности. Стимулировать интерес детей к познанию. Развивать мышление, память, внимание, способность к самоконтролю. Подвести детей к пониманию необходимости заботиться о своем здоровье, вести здоровый образ жизни.

Ход игры: воспитатель задает вопросы, ребенок отвечает.

- Где находятся легкие?

- Где находится сердце?

- Какие функции они выполняют? И т.д. Дети отвечают на вопросы, рассказывая какие функции, выполняют внутренние органы в организме и крепят их на места.

«Узнай и назови»

Задача: Учить различать и называть кровеносные сосуды по толщине.

Ход игры: ведущий называет кровеносный сосуд (вена, артерия, капилляр), а игроки выбирают ниточку соответствующей толщины.

«Зимние забавы»

Задачи: Способствовать предупреждению детского травматизма во время катания с горки, на лыжах и коньках, во время зимних игр. Закреплять знания о зимних видах спорта.

Материал: картинки зимних видов спорта.

«Половинки. Виды спорта»

Задачи: Формировать представления о видах спорта.

Материал: Картинки с изображениями видов спорта, инвентаря к ним.

«Аскорбинка и ее друзья»

Задача: Познакомить с витаминами и их полезными свойствами.

Материал: картинки.

«Витамины»

Задача: Закрепить знания детей об основных витаминах и продуктах, которые богаты содержанием этих витаминов.

Материал: 4 больших карт с изображением букв, обозначающих витамины (А, В, С, Д) и маленьких карточек с изображением продуктов питания.

Ход. У каждого игрока большая карта. Ведущий показывает маленькую карточку и спрашивает, какой витамин содержит данный продукт. Ребенок, у которого большая карта с обозначением данного витамина, берет карточку себе и закрывает пустую клеточку на большой карте. Кто раньше всех закроет все пустые клеточки – тот выигрывает. На каждой большой карте по 8 маленьких карточек. Одновременно может играть от 2 до 4 детей.

Варианты игры:

Маленькие карточки с изображением продуктов питания ведущий выкладывает на столе рисунками вверх. Дети по очереди берут по одной карточке и называют какой витамин содержится в этом продукте. Если ответ правильный, игрок оставляет карточку себе. Если ответ неправильный, карточка кладётся на место. Выигрывает тот ребёнок, который соберёт больше карточек.

Усложнение. Карточки перемешиваются и выкладываются картинками вниз, т. е. ребёнок не видит, что изображено на выбранной им карточке.

Одновременно может играть как подгруппа детей (от 2 до 8 человек), так и вся группа.

«Где живут витамины»

Задача: познакомить детей с основными витаминами «А», «В», «С», «Д»; в каких продуктах они содержатся, какую роль играют для здоровья человека; учить объединять карточки в одну группу витаминов; развивать внимание, мышление, память; воспитывать у детей желание принимать витамины в пищу.

«Составь фигуру мальчика (девочки)»

Задача: Развивать умение составлять целое из частей, развивать мелкую моторику, внимание.

Материал: разрезные картинки.

Ход игры: Детям предлагаются разрезные картинки, на которых изображены дети. Задача детей восстановить изображение, составив ее из частей.

«Угадай, кто это?»

Задача: Развивать внимания, учить «видеть» целое (операция синтеза).

Материал: картинки с изображениями частей тела.

Ход игры: детям предлагается по частям лица, головы, тела угадать, кто изображен на картинке – девочка или мальчик, взрослый человек или ребенок.

«Что сначала, что потом»

Задача: Учить детей видеть последовательность возрастных стадий развития человека.

Материал: набор карточек с изображением людей разного пола и возраста.

Ход игры: детям предлагается набор карточек. Необходимо расположить карточки по порядку: от новорожденного до взрослого.

«К нам пришел Незнайка»

Задача: Закрепить представления детей о строении и деятельности организма. Способствовать умению детей видеть неправдоподобность предложенной ситуации. Понимать зависимость физических возможностей человека от строения его организма.

Материал: кукла Незнайка, фишки.

Ход. Дети внимательно слушают рассказ Незнайки. По ходу рассказа замечают небывлицы и отмечают их фишками. По окончании рассказа воспитатель просит детей сосчитать, сколько небывлиц и какие заметил каждый из них. Затем дети объясняют ошибки, замеченные ими в рассказе Незнайки.

«Письмо от Почемучки»

Задача: закрепить представления детей о строении и деятельности организма, отдельных органов. Вызвать желание давать советы по ЗОЖ.

Игровые действия: Дети по очереди достают из конверта от Почемучки вопросы (*цветные карточки*). Воспитатель читает, дети выслушивают вопрос и кратко и ясно на него отвечают.

Материал: большой цветной конверт с маркой (на конверте адрес д/с, группы, цветные карточки с вопросами к детям).

«Что ты знаешь о...»

Задача: Закреплять знания детей о строении, работе, особенностях своего организма, правилах ухода за ним. Развитие внимания, памяти.

Игровые действия: Дети сидят на стульчиках перед воспитателем. Воспитатель – водящий кидает мяч ребенку и спрашивает: «Что ты знаешь о (*например, о мышцах*)». Ребенок, поймавший мяч, отвечает. Остальные дети внимательно слушают, желающие дополняют ответ.

Материал: мяч.

«Разложи полезные продукты»

Задача: Уточнить знания детей о полезных продуктах, их значении для здоровья и хорошего настроения человека.

Материал: ширма-витрина, дидактические картинки с изображением разных видов продуктов (мороженое, макароны, молоко, йогурт, рыба, конфеты и т.д.).

Ход. Детям предлагается витрина с картинками с изображением различных продуктов. Нужно рассмотреть и подобрать картинки с продуктами полезными для здоровья (богатые витаминами), объяснить свой выбор.

Материал: ширма-витрина, дидактические картинки с изображением разных видов продуктов (мороженое, макароны, молоко, йогурт, рыба, конфеты и т.д.).

«Что было бы, если бы...»

Задача: Формировать детей относиться к себе (своему организму) внимательно, бережно, с пониманием. Содействовать умению устанавливать простейшие причинно – следственные связи и отношения наших внутренних органов.

Материал: дидактические картинки с ситуациями.

Ход. Воспитатель знакомит детей с различными ситуациями, обыгрывает их. Спрашивает детей, что было бы, если бы это случилось с ним... (У тебя не было зубов? Ты перестал дышать? Если ты промочил ноги?)

«Чудесный мешочек»

Задача: уточнить название фруктов, овощей, упражнять в их назывании и определении их на ощупь, умении составлять рассказ – описание.

Материал: чудесный мешочек, свежие фрукты, овощи.

Ход. Воспитатель приносит в группу чудесный мешочек с овощами и фруктами. Желаящие дети по очереди стараются определить на ощупь плоды. Дети составляют рассказ - описание по схеме: размер, форма, цвет, запах, вкус, польза. Если ребенок справился с заданием, получает плод.

«Магазин продуктов»

Задача: Закреплять названия продуктов, их обобщающие понятия (молочные, мясные, рыбные, хлебобулочные). Воспитывать культуру общения.

Материал: ширма-витрина, муляжи или картинки продуктов (молочные, мясные, хлебобулочные, рыбные). Самодельные бумажные денежки, сумочки. Четыре картинки: молоко, рыба, мясо, мука.

Ход. Воспитатель с детьми организует ситуацию продуктового магазина. Дети продумывают, какие продукты они хотели бы купить и почему. В порядке очереди покупатели приобретают продукты для себя и своей семьи, объясняя свой выбор.

«Кто помог»

Задача: Закреплять знания детей об органах чувств как анализаторах, позволяющих человеку осуществлять взаимосвязь с внешней средой. Формировать знания о памяти и уме, как необходимых человеку познавать мир.

Материал: мяч.

Ход. Воспитатель проводит игру с детьми в кругу с мячом. Педагог начинает предложение, а ребенок его заканчивает. Например, «Узнать по запаху суп мне помог...», «Рассмотреть жука я могу...», «Маму я узнаю по голосу с помощью...», «Холодную и горячую воду узнают мои...», «Понять, какое на вкус яблоко, мне помог...» и т.д.

«Мой день»

Задача: развивать у детей умение видеть и понимать себя, свой внешний и внутренний мир.

Материал. Картинки с изображением поведения детей в быту, их игр и за-

бав; карандаши, фломастеры.

Ход. Педагог предлагает детям послушать стихотворение «Мой день»:

Утром я проснулся сам,
Утром я оделся сам,
А потом умылся сам,
Съел свой завтрак тоже сам.
Днём я прогулялся сам
Дома поиграл я сам,
Спать улёгся в тишине...
Увидал звезду в окне.
Не скандалил и не хныкал.
Вот и всё.

Спасибо мне!

Педагог. Дети, расскажите, как вы ведёте себя дома и что умеете делать самостоятельно. Узнал ли кто-нибудь себя в этом стихотворении? Объясните, плохо или хорошо вёл себя мальчик в стихотворении и как бы вы вели себя, понравится ли ваше поведение папе и маме, если вы будете такими, как этот мальчик.

Затем педагог предлагает детям нарисовать, как они ведут себя дома.

«Чистюля»

Задача: Формировать навыки самообслуживания, закрепить правила личной гигиены; воспитывать аккуратность, бережливое отношение к здоровью.

Ход: ведущий (выбранный с помощью считалки) показывает жестами и мимикой какое-либо действие, связанное с соблюдением гигиенических правил, например, чистит зубы, умывает лицо, одевается и т. д. Остальные участники угадывают действие.

«Перемешанные картинки»

Задачи: Закрепить и проверить знания о культуре гигиены.

Материал: Серия картинок, к которым дети находят соответствующие маленькие картинки. Например, к большой картине, на которой изображена растрепанная девочка, - гребень; к картине, на которой изображен неопрятный мальчик, - мыло и щетку; к картине с изображением девочки в грязных ботинках - щетку и пр.

Ход. Ребенок берет большую картинку, изображающую неопрятного ребенка, а затем подбирает маленькие картинки, на которых нарисованы предметы туалета. Дети ищут среди картинок предмет, которым необходимо дополнить большую картину.

«Так бывает или нет»

Задача: Учить замечать непоследовательность в рассуждениях, развивать логическое мышление.

Ход. Воспитатель (ребенок) говорит предложение, а дети «находят ошибку» и последовательно заканчивают рассуждение воспитателя.

«Солнце, воздух и вода - наши верные друзья»

Задача: Формирование представления о средствах и видах закаливания (водные, воздушные, солнечные), их значении для здоровья.

Материал: сюжетные картинки.

Описание: дети рассматривают картинки, определяют, какую пользу для здоровья приносят солнце, воздух и вода. Выигрывает тот, кто назовет наибольшее количество полезных свойств.

«Чтобы глазки не болели»

Задача: Закрепить знания об органе зрения, о необходимых правилах, которые помогут сохранить глаза и зрение.

Материал: картинки с изображением определенных действий, которые следует избегать, чтобы сохранить свое зрение.

Ход. Дети выбирают картинки с изображением необходимых правил, которые нужно соблюдать, чтобы сохранить свое зрение.

«Какие продукты позволяют сохранять зубы здоровыми?»

Задача: Формировать умения выделять полезные и вредные для здоровья зубов продукты.

Материал: муляжи продуктов питания, овощей, фруктов, тарелки.

Ход. Детям предлагается разложить по тарелкам продукты, которые полезны для здоровья зубов и которые вредны.

«Если ты заболел»

Задача: Развивать желание заботиться о своем здоровье, избегать ситуаций наносящих вред здоровью.

Материал: картинки с изображением определенных действий.

Ход. Дети выбирают из картинок те, которые изображают то, как нужно себя вести при заболевании.

«Чтобы не заболеть...»

Задача: Развивать умение избегать ситуаций, наносящих вред здоровью.

Материал: сюжетные картинки.

Ход. Дети выбирают картинки с изображением действий, которые позволяют защитить свой организм от болезней.

«Что нужно для работы»

Задача: развивать активный и пассивный словарь, мышление, внимание, закрепить знания о профессиях.

Материал: 6 карточек и 36 подходящих картинок.

Ход игры: выкладываем на парту карточки с окошками и подходящие картинки вперемешку. Просим детей положить картинки в подходящие окошки и рассказать, почему этот предмет нужен для работы.

«Кто больше расскажет о профессии»

Задача: Учить соотносить действия людей с их профессией.

Ход: Воспитатель уточняет понимание детьми слов «профессия», «действие».

Воспитатель:

- Дети, я работаю в детском саду воспитателем. Это моя профессия. Я расска-

зываю вам, как себя вести, играю с вами, рисую, читаю, пою, гуляю, укладываю спать... А как вы думаете, какая профессия у Оксаны Александровны, которая готовит нам обед? Правильно, повар. А какие вы еще знаете профессии? (Высказывания детей). Каждый взрослый человек имеет свою профессию. Он работает и выполняет какие-то действия. Что же делает повар? (Повар варит, печет, жарит, чистит овощи...)

- А что делает врач? (Врач осматривает больных, выслушивает, лечит, дает лекарство, делает уколы, операции).

- А что делает хирург, стоматолог, окулист, процедурная медсестра и т.д. Воспитатель называет еще профессии, а дети называют действия людей этих профессий.

«Разложи картинки по порядку»

Задача: Систематизировать представления детей о правильной подготовке к спокойному сну, развивать речь, внимание, память.

Материал: картинки с изображением моментов подготовки ко сну.

«Что полезно для зубов?»

Задача: учить различать полезные продукты питания для сохранения здоровья зубов от вредных.

Материал: Красная и зеленая карточки, маленькие карточки с изображениями продуктов питания.

Ход. На зеленую карточку необходимо отобрать картинки с полезными для зубов продуктами питания, а картинки с вредными продуктами располагаются на красной.

«Прививка»

Задача: Расширять знания о труде взрослых, понимать значение прививок, какие бывают прививки.

Материал: картинка процедурного кабинета, медсестры, инструменты, названия прививок, картинки с изображениями больных детей.

Раздел V. «Эмоциональное благополучие ребенка»

«Подбери картинку»

Задача: Учить подбирать выражение лица после прочтения отрывков из литературных произведений.

Материал: Карточки с изображениями разных выражений лиц, с отрывками литературных произведений.

Ход игры: После прочтения одного из отрывков литературного произведения, дети подбирают карточку с соответствующим выражением лица.

«Вот так друг»

Задачи: Учить оценивать поступки героев, изображенных на картинках с точки зрения их соответствия правилам безопасности.

«Настоящие друзья»

Задачи: Учить оценивать поступки и поведение других людей с точки зрения правил безопасности. Учить предвидеть возникновение опасных ситуаций, избегать их.

Материал: сюжетные картинки.

«Опиши человека»

Задачи: Учить детей описывать человека, выделять характерные признаки, называть цвет волос, глаз, предположить его личностные качества. Развивать связную речь.

«Где мы были, мы не скажем, а что делали, покажем»

Задачи: Учить передавать заданные водящим действия при помощи пантомимы, называть действие, правильно употреблять глаголы в различных речевых конструкциях. Развивать воображение, учить применять двигательный опыт.

«Необычный колобок» (в подгруппе)

Задачи: Закреплять положительные переживания и состояния.

Материал: Не просто мячик, а "колобок" (небольшой шарик с двумя нанесенными маркером контрастными выражениями лица: с одной стороны - веселым, с другой - грустным).

Ход. Вспоминая сказку, ребенок воспринимает "колобка" как реального собеседника, эмоционально сопереживает ему и, как правило, поворачивает к себе именно той стороной, которая отражает его настроение. С помощью такого сказочного посредника даже не очень общительные дети легче идут на контакт с педагогом и сверстниками, охотнее высказывают свои впечатления от участия в совместных играх и упражнениях, а значит - активнее действуют и эмоционально раскрываются.

«Живые картинки» (в подгруппе)

Задачи: Способствовать закреплению представлений детей об основных видах настроения и способах его выражения с помощью движений.

Материал: схематические изображения людей.

Ход. Педагог поочередно рассматривает с детьми схематические изображения людей и объясняет, какие действия нужно выполнить. Например, улыбающееся лицо на картинке (рот "лодочкой", уголками вверх) значит, настроение веселое, можно всем вместе порадоваться, попрыгать; спокойное лицо (линия рта прямая) - отдыхаем, стоим на месте; грустное лицо («лодочка» перевернута уголками вниз) - мы расстроены, приседаем, закрывая глаза ладошками. Поочередно меняя изображения и выполняя вместе с детьми соответствующие действия, педагог как бы оживляет картинки.

Вариант игры - под музыку дети берут из "волшебного мешочка" по одному рисунку с изображением сказочного персонажа и внимательно его рассматривают. По завершении музыкального фрагмента каждому ребенку нужно найти обладателя такого же рисунка и встать с ним в пару. Правильность выполнения задания педагог проверяет каждый раз, при этом аплодисментами

награждаются все участники - для развития у них позитивного эмоционального отклика на общее игровое взаимодействие.

«Волшебное зеркальце» (для инд. работы с детьми 5-7 лет)

Задача: Способствовать профилактике детских депрессивных состояний.

Материал: Двусторонний макет зеркала, выражения лица на котором, как и в игре с "колобком", изображаются по принципу контраста (доброе - злое, радостное - печальное).

Ход. Поворачивая зеркало и разглядывая отражения, дошкольник старается определить, какое из них ему нравится и более привычно, т. е. подходит лично для него. Данное игровое упражнение способствует активному самовыражению ребенка, проговариванию основных переживаний, предупреждению различных комплексов и случаев необоснованного недовольства собой, т.е. профилактике детских депрессивных состояний.

«Дорисуй портрет»

(индивидуально или в подгруппе по 2-3 человека)

Задача: Упражнять в умении отличать проявления основных чувств человека и сопоставлять их с разными эмоционально окрашенными ситуациями.

Материал: Портреты-заготовки с уже имеющимися изображениями глаз и носа

Ход. Каждый ребенок получает возможность «помочь художнику», завершив его работу. На портрете-заготовке ему предстоит самостоятельно нарисовать рот (по своему выбору, например, с уголками вверх - улыбающийся, радостный; с уголками вниз - грустный, расстроенный). А затем вместе с педагогом он пробует отгадать, какое настроение было у человека, изображенного на картине.

Для работы со старшими дошкольниками (5-7 лет) в подгруппе аналогичную игру можно провести с объемной моделью - воздушными шариками, прикрепляя к ним с помощью двухстороннего скотча разные улыбки (веселые, грустные, растерянные, жалобные). В результате портрет становится завершенным и выразительным, а разговор с педагогом о совместно выполненной работе - более непосредственным и живым.

«Разноцветные бабочки»

(для работы индивидуально или по 2 человека 4-6 лет)

Задачи: Учить использовать несложный способ самовыражения и активной эмоциональной разрядки.

Материал: изображения бабочек из цветных фрагментов, магнитная доска.

Ход. Детям среднего дошкольного возраста предлагается, используя магнитную доску или мольберт, составить изображения бабочек из 4-5, а старшим - из 5-7 цветных фрагментов. Для педагога это упражнение информативно, т. к. соотнесение цветов напрямую свидетельствует о внутреннем эмоциональном состоянии ребенка. Кроме того, параллельно можно заняться профилактикой эмоционального перенапряжения, предложив детям «разбудить» получившихся бабочек, изобразив их полет под музыку (например, с помощью движений рук).

«Оле-Лукойе» (для индивидуального взаимодействия)

Задачи: Повысить эмоциональный статус ребенка, скорректировать самооценку и подарить яркие впечатления, так необходимые дошкольнику.

Материал: плоскостные изображения зонтика, карандаши цветные.

Ход. Многим детям 5-7 лет хорошо знаком персонаж Г.Х. Андерсена, раскрывавший один из зонтиков - разноцветный или темный - над детьми в зависимости от их персональных особенностей и поступков. Вспомнив сказку про Оле-Лукойе, целесообразно сначала поработать с плоскостным изображением зонтика, предложив его самостоятельно раскрасить. Таким образом, педагог получает представление о самооценке ребенка и его эмоциональном самочувствии. Игровое упражнение в момент, когда дошкольник по сигналу взрослого (например, чуть слышному хлопку в ладоши) закрывает глаза, завершается «превращением» нарисованного зонтика в настоящий.

Вариант игры. Оле-Лукойе можно сделать также героем игрового взаимодействия с отдельными детьми, испытывающими затруднения в развитии эмоциональной сферы, создав свои «карты-схемы» воображаемых путешествий с этим персонажем. Смысл игры будет заключаться тогда в «прокладывании» с каждым ребенком своего "маршрута" по определенным эмоциональным состояниям, их рисовании, назывании и «примеривании» на себя, т. е. активном и глубоком «проживании» в целях обогащения чувственных впечатлений данного конкретного дошкольника.

«Сказочная радуга» (для работы с подгруппой)

Задачи: Способствовать проявлению индивидуальных цветовых предпочтений детей, стимулировать к объединению в игровое сообщество, вызывая у детей позитивный эмоциональный отклик на совместную деятельность со сверстниками.

Материал: музыкальное сопровождение, цветные карандаши.

Ход. Под музыкальное сопровождение (например, можно использовать композиции из альбома А.П. Чайковского "Времена года") участники игры "превращаются" в разноцветные карандаши из коробки художника. Каждый "волшебный карандаш" пробует с помощью движений, мимики и жестов показать, какие предметы он своим цветом может раскрасить, остальные стараются этот цвет отгадать и назвать. В случае точного ответа свои силы пробует следующий участник, а правильно названные "карандаши" берутся за руки, образуя свою "волшебную" сказочную радугу. Последовательность ее цветов и их сочетание подробно обсуждается с дошкольниками. С очередным включением музыкального фрагмента волшебство завершается, а на память о "чудесном превращении" дети совместно с педагогом воспроизводят получившуюся у них радугу, выкладывая ее перед собой из цветных карандашей или рисуя на большом общем листе.

«Узнай мое настроение по глазам»

Задача: Учить детей различать эмоциональные состояния (настроение).

Материал: иллюстрации с изображениями людей в разных эмоциональных состояниях.

Ход игры: взрослый закрывает нижнюю часть лица куском плотной бумаги, так чтобы ребенок видел только глаза. Затем изображаются различные эмоциональные состояния, которые ребенок должен определить по глазам.

Примечание: в дальнейшем, игра усложняется – дети сами показывают наиболее яркие эмоциональные состояния друг другу.

«Мое имя»

Задача: Активизировать процесс самопознания детей; способствовать формированию позитивного самоотношения и принятию собственного имени.

Материал: карточки различной конфигурации, на которых написаны имена детей; карточки соответствующей конфигурации, на которых написаны значения этих имен; карточки для определения ассоциаций, связанных со значением имен.

Ход. Перед вами лежат карточки разной формы, на которых написаны имена людей. Найдите карточку со своим именем. Каждое имя имеет свое значение. Ваша задача – найти карточку со значением своего имени. Она имеет такую же форму, как и карточка, на которой написано ваше имя.

«Имя» (индивидуально).

Задача: Способствовать формированию позитивного самоотношения и принятию собственного имени.

Ход. Дети (с помощью ведущего) называют все возможные варианты его имени, а ребенок слушает и выбирает, какой вариант ему понравится (если названный вариант понравился ребенку – он хлопает в ладоши), либо придумывает свой вариант.

Ведущий: Каждое имя имеет свое значение. Например, имя Александр означает «защитник, сильный, мужественный». Давайте посмотрим, что означают ваши имена (ведущий заранее готовит сообщение, что означают имена детей в группе). А как вы думаете, ребята, важно, чтобы свое имя нравилось? А почему?

«Рисунок моего имени»

Задача: Способствовать формированию позитивного самоотношения и принятию собственного имени, учить в рисунке выражать свое имя.

Ход. Детям предлагается нарисовать свое имя (варианты могут быть самыми разными, они обсуждаются с детьми).

Упражнение может выполняться под музыку. Эффективно использовать классические произведения В.А.Моцарта, способствующие гармонизации эмоционального состояния.

«А еще меня называют...»

Задача: Способствовать формированию позитивного самоотношения.

Ход. Ребята, а теперь вспомните, как еще называют вас в вашей семье (котенок, сыночек, дочурка, солнышко...). Дети встают в круг. Ведущий бросает мяч ребенку с вопросом: «А как тебя еще называют?». Ребенок бросает мяч обратно ведущему и отвечает «...». Так ведущий опрашивает каждого ребенка.

Упражнение может выполняться под музыку.

«Интервью»

Задача: Учить детей составлять рассказ из нескольких предложений.

Материал: микрофон.

Ход. Ведущий, используя микрофон по очереди подходит к каждому ребенку, представляется журналистом и просит его сказать несколько слов о себе. Берется интервью по очереди у каждого ребенка, также могут задавать вопросы и другие дети (Что ты любишь делать в свободное время? Есть ли у тебя старший брат? И т.д.)

«Как поступить»

Задача: Учить детей в предложенных ситуациях находить компромиссный выход.

Материал: сюжетные картинки.

«Что с ним? Почему он плачет?»

Задача: учить анализировать эмоциональные состояния персонажей изображенных на картинках.

Материал: картинки.

«Сто сначала? Что потом?»

Задача: Учить детей определять причину и следствие в предложенной ситуации. Развивать понимание простых причинно-следственных отношений.

Материал. Набор включает серию картинок с изображением простых бытовых сюжетов. Ребёнок должен понять, что является причиной, а что – следствием изображенного на картинках.

«Можно - нельзя»

Задачи: Уточнить и закрепить правила поведения в общественных местах; воспитывать уважение к людям, умеющим вести правильно в общественных местах, вызвать желание подражать им. Учить быть осмотрительным, внимательным; воспитывать у детей самостоятельность, уверенность в себе.

Ход: Воспитатель предлагает детям иллюстрации с изображением общественных мест (транспорт, театр, музей, улица, праздник на городской площади, поликлиника, магазин, подъезд дома). Воспитатель спрашивает, что нужно делать, например, в театре: внимательно слушать и смотреть, выключить мобильные телефон, хлопать в ладоши, что нельзя: громко говорить, показывать пальцем, бегать, хлопать дверью (и т. д., также в зависимости от ситуации).

«Назови себя»

Задача: Активизировать процесс познания себя.

Ход. Ребенку предлагают представиться, назвав свое имя так, как ему больше нравится: как его называют дома, или как он хотел бы, чтобы его называли в группе.

«Позови ласково»

Задача: Активизировать процесс познания себя, формировать умение ласково обращаться к другому человеку.

Ход. Ребенку предлагают передать игрушку любому сверстнику по желанию, ласково назвав его по имени.

«Волшебный стул»

Задача: Активизировать процесс познания себя, формировать умение ласково обращаться к другому человеку.

Ход. Один ребенок садится в центре на «волшебный» стул, остальные говорят о нем добрые ласковые слова, комплименты. Можно погладить, обнять сидящего.

«Минутка вхождения в день»

Задача: Активизировать процесс познания себя, формировать умение ласково обращаться к другому человеку.

Ход. Дети встают в круг. Воспитатель произносит следующие слова:

Что за чудо-чудеса:

раз рука и два рука!

Вот ладошка правая,

вот ладошка левая.

И скажу вам, не тая,

Руки всем нужны, друзья!

Сильные руки не бросятся в драку,

Добрые руки погладят собаку.

Умные руки умеют лепить.

Чуткие руки умеют дружить!

Возьмите за руки тех, кто стоит рядом с вами, ощутите тепло рук ваших друзей, которые будут вам добрыми помощниками. Пожелаем доброго дня

Дети садятся в круг. Обращаясь друг к другу по имени, они желают доброго утра, доброго дня. Можно при этом передавать игрушку.

«Давайте поздороваемся»

Задача: Активизировать процесс познания себя, формировать умение обращаться к другому человеку жестами.

Участники игры должны приветствовать друг друга только с помощью жестов. С каждым следующим партнером надо поздороваться новым способом. После завершения упражнения спросить, какое приветствие особенно запомнилось и почему.

«Солнышко»

Задача: Активизировать процесс познания себя, формировать умение заботливо обращаться к другому человеку.

Ход. Дети ходят по кругу под спокойную музыку. У всех в руках «лучики тепла» (какой-либо предмет). Воспитатель замечает:

– Посмотрите, что-то наш Андрей совсем замерз! Надо его согреть!

«Замерзшего» сажают в центр круга на стул. Каждый ребенок дает свой «лучик» и говорит, что ему нравится в «замерзшем». Тот, кого «согревают», благодарит, говорит: «Спасибо».

«Разбуди ласково»

Задача: Активизировать процесс познания себя, формировать умение ласково обращаться к другому человеку.

Ход. Один ребенок «превращается» в кошечку и «засыпает» – ложится на коврик в центре группы. Воспитатель просит по очереди будить «спящую кошечку». Желательно делать это по-разному (словами, прикосновениями), но всякий раз ласково. В конце упражнения дети решают, кто «будил кошечку» наиболее ласково.

«Звериное пианино»

Задача: Активизировать процесс познания себя, формировать умение перевоплощаться.

Ход. Дети садятся на корточки в одну линию. Они – клавиши пианино, которые звучат голосами разных животных. Ведущий раздает «клавишам» их голоса (кошки, собаки и др.). Далее «пианист» то быстро, то медленно дотрагивается до головок детей – «нажимает на клавиши». «Клавишам» нужно звучать голосами соответствующих животных.

«Помоги другу»

Задача: Активизировать процесс познания себя, формировать умение бережно обращаться к другому человеку.

Ход. Дети делятся на пары. На полу между двумя стульями расположены крупные игрушки. Одному ребенку из пары завязывают глаза, а другой должен провести партнера от одного стула к другому так, чтобы ни одна игрушка не была сбита.

«Давайте поздороваемся»

Задача: Активизировать процесс познания себя, формировать умение жестами обращаться к другому человеку.

Ход. Участники игры должны приветствовать друг друга только с помощью жестов. С каждым следующим партнером надо поздороваться новым способом. После завершения упражнения спросить, какое приветствие особенно запомнилось и почему.

«Жизнь в лесу»

Задача: Активизировать процесс познания себя, формировать умение перевоплощаться.

Ход. Взрослый садится на пол и рассаживает детей вокруг себя, говорит:
– Давайте поиграем в животных в лесу. Звери не знают человеческого языка. Но ведь им надо как-то общаться, поэтому мы придумаем свой язык. Когда мы хотим поздороваться, мы киваем головой. Когда хотим что-то спросить, мы хлопаем своей ладонью по ладони другого. Когда хотим сказать, что все хорошо, кладем свою голову на плечо другому. Когда хотим выразить дружбу и любовь – ласково гладим по голове.

Воспитатель сопровождает объяснение показом движений, затем предлагает начать игру:

– Готовы? Тогда – начали. Сейчас раннее утро, выглянуло солнышко, вы только что проснулись...

Дальнейший ход игры разворачивается произвольно, взрослый следит за тем, чтобы дети не разговаривали между собой.

«Закончи предложение»

Задача: Учить анализировать эмоциональные состояния людей.

Ход. Папа расстроен, потому что...

Мама расстроилась из-за...

Дедушка посмотрел на меня строго, потому что ...

Младший брат расплакался из-за ...

Заключением такой игры могут стать вопросы:

- Что нужно сделать, чтобы улучшить настроение близкому человеку?

- Бывали ли вы внимательны к настроению, самочувствию своих родных?

«Чудо-дерево»

Задача: Учить радовать других людей.

Ход. Деткам предлагается следующая ситуация:

- Придумайте, чем вы можете порадовать кого-то из членов семьи! На каждое предложение можно взять по одному зеленому листочку из корзины Добрых дел. Эти листочки будут символизировать ваши добрые дела. Прикрепив их к нашему - Чудо-дереву, вы сможете оживить его!

Дети должны по одному подходить к корзине, коротко рассказывать о каком-либо добром деле ради близкого человека, берут листочек и прикрепляют его к веточке дерева. Заключением должны стать ответы на следующие вопросы:

- Посмотрите, каким зеленым стало наше дерево! Так и в вашей семье жизнь будет радостнее, если вы и все ваши близкие станут внимательнее и добрее друг к другу. Вы хотите сегодня порадовать кого-то и улучшить настроение? Чем мы можем сейчас порадовать друг друга?

«Сделай комплимент»

Задача: Учить радовать других людей.

Ход. Мы раскладываем картинки-символы с изображением членов семьи на столе, предварительно перевернув их картинкой вниз. Дети парами подходят к столу, выбирают себе символы и составляют диалоги-комплименты:

- Дети, скажите хорошие и добрые слова своим близким, им будет приятно, и вы поднимите им настроение.

Раздел VI. «Ребенок на улице»

«Качели»

Задача: Формировать знания о правилах безопасности на качелях.

Материал: Карточки с изображениями ребенка в разных позициях по отношению к качелям, зеленые и красные круги.

Ход игры: найти картинки, на которых ребенок не проявляет осторожность и предусмотрительность в потенциально опасных ситуациях, положить на них красные круги. На картинках с изображением ребенка, правильно обращающего с качелями и проявляющего предусмотрительность, положить круги зеленого цвета.

«Угадай, какой знак?»

Задачи: Учить детей различать дорожные знаки, закреплять знания детей о правилах дорожного движения; воспитывать умение самостоятельно пользоваться полученными знаниями в повседневной жизни.

Материал: Кубики с наклеенными на них дорожными знаками: предупреждающими, запрещающими, указательными и знаками сервиса.

Ход.

1-й вариант. Ведущий приглашает по очереди к столу, где лежат кубики. Ребенок берет кубик, называет знак и подходит к детям, у которых уже есть знаки этой группы.

2-й вариант. Ведущий показывает знак. Дети находят этот знак на своих кубиках, показывают его и рассказывают, что он обозначает.

3-й вариант. Играющим раздают кубики. Дети внимательно изучают их. Далее каждый ребенок рассказывает о своем знаке, не называя его, а остальные отгадывают этот знак по описанию.

«Кто отличник-пешеход?»

Задачи: Закрепить знания детей о правилах дорожного движения (сигналы светофора, пешеходный переход); воспитывать усидчивость, внимание.

Материалы: 2 фишки и кубик с цифрами 1,2,3,4,5,6. Игровое поле.

Ход игры:

Первый пешеход выходит из домика №1, второй – из домика №2. Бросают кубики по очереди, пока на кубике первого не выпадет цифра 1, второго – цифра 2. И снова бросают кубики. При этом надо внимательно смотреть на разноцветные картинки. На первой картинке на светофоре горит красный свет. Значит, пешеход не может перескочить на тот кружок, что стоит после светофора. Он терпеливо стоит на месте. На второй картинке – автомобиль. Нельзя переходить дорогу, нужно ждать. На третьей – на светофоре зеленый сигнал. Можно передвигать фишку на столько кружочков, сколько покажет кубик. На четвертой картинке – мотоциклист. Надо пропустить его, остановиться. На шестой картинке на светофоре горит желтый свет. И пешеход может остановиться прямо на самой картинке. На седьмой картинке – регулировщик. С ним безопасно, можно идти прямо домой к бабушке. Кто первый, не нарушая правил дорожного движения, придет к бабушке, тот и выиграл.

«О чем говорит светофор»

Задача: Закреплять знания о значении цветов светофора и правила поведения на улице.

Материал: цветные картонные кружки (красные, жёлтые и зелёные), макет светофора.

Ход игры: воспитатель раздаёт детям кружки красного, жёлтого и зелёного цвета. Последовательно «переключают» светофор, а дети показывают соответствующие кружки и объясняют, что означает каждый сигнал. Выигрывает тот, кто правильно покажет все кружки и расскажет о назначении цветов.

«Светофор»

Задача: Ознакомить детей с правилами перехода (переезда) перекрестка, регулируемого светофором.

Материал: Красные, желтые, и зеленые круги, машины, фигурки детей.

Ход игры: один из играющих устанавливает определенные цвета светофора (наложением красных, желтых или зеленых кругов), машин и фигурки детей, идущих в разных направлениях. Второй проводит через перекресток машины (по проезжей части) или фигурки детей (по пешеходным дорожкам) в соответствии с правилами дорожного движения. Затем игроки меняются ролями. Рассматриваются различные ситуации, определяемые цветами светофора и положением машин и пешеходов. Тот из игроков, который безошибочно решает все возникшие в процессе игры задачи или допускает меньше ошибок (набирает меньшее число штрафных очков), считается победителем.

«Найди нужный знак»

Задача: Продолжать закреплять знания дорожных знаков, средства регулирования дорожного движения.

Материал: 20 картонных карточек (пазлы). На одних половинках карточек изображены дорожные знаки, на других – соответствующие им дорожные ситуации.

Ход игры:

1-й вариант. Ведущий отбирает карточки со знаками одного вида (или нескольких видов, если они малочисленные). Половинки карточек с изображением дорожной ситуации ведущий раздает детям, а элементы со знаками раскладывает на столе лицевой стороной вверх. Затем он называет вид дорожных знаков и рассказывает об их общем значении. После этого ведущий предлагает детям найти общие внешние черты данного вида знаков (цвет, форма и т.д.). Дети должны найти среди имеющихся у них элементов подходящую половинку карточки.

2-й вариант. Все половинки карточек со знаками дети делят поровну. Элементы с дорожными ситуациями перемешивают и кладут в центре стола лицевой стороной вниз. Дети по очереди берут карточки и подбирают их под свои. Выигрывает тот, кто первым найдет подходящие половинки для всех своих карточек.

«Водители»

Задача: Учить детей правилам дорожного движения; развивать мышление и пространственную ориентацию.

Материал: Несколько игровых полей, машина, игрушки.

Ход игры: заранее готовится несколько вариантов несложных игровых полей. Каждое поле – это рисунок разветвленной системы дорог с дорожными знаками. Это даст возможность менять дорожную ситуацию. Например: «Ты шофер автомобиля, тебе нужно отвезти зайчика в больницу, набрать бензина и починить машину. Рисунок машины обозначает гараж, откуда ты выехал и куда должен вернуться. Подумай и скажи, в каком порядке нужно посетить все эти пункты, чтобы не нарушить правила дорожного движения. А потом мы вдвоем посмотрим, правильно ли ты выбрал путь».

«Правила дорожного движения»

Задача: Закрепить основы дорожной грамоты; познакомить с основными дорожными знаками, их классификацией, назначением; способствовать развитию внимания, памяти, мышления.

Ход игры:

Воспитатель берет на себя роль инспектора ГИБДД. Участники движутся по игровому полю при помощи кубика. Выпал зеленый цвет – движение разрешено, желтый – внимание, красный – стой – играющий пропускает ход. Если фишка остановилась на поле с изображением дорожного знака, участнику нужно найти знак из этой группы в «общем банке». Выигрывает тот, кто наберет наибольшее количество очков. 1 карточка – одно очко.

«Путешествие на машинах»

Задача: Закрепить с детьми знания дорожных знаков и правил поведения на улицах.

Материал: Игровое поле, фишки.

Ход игры: на игровом поле дети начинают играть. Проходя мимо дорожных знаков, останавливаются, рассказывая о каждом из них. Выигрывает тот, кто первый дойдет до моря.

«По дороге»

Задача: Закрепить знания о различных видах транспорта; тренировать внимание, память.

Материал: Картинки грузового, легкового транспорта, фишки.

Ход игры: перед поездкой договоритесь с детьми, кто какой вид транспорта будет собирать (для наглядности можно раздать картинки грузового и легкового транспорта, также можно взять специализированный транспорт: милиция, пожарные, скорая помощь и т.д.). По дороге дети обращают внимание на машины, называя их получая за это фишки. Кто больше соберет, тот и выиграл.

«Учим дорожные знаки»

Задача: Продолжать закреплять знания детей о дорожных знаках, светофоре.

Материал: Карточки большие и маленькие со знаками.

Ход игры: между играющими делят большие карты поровну. Ведущий по очереди показывает карточки с дорожными знаками, тот, кому она подходит, забирает знак, кладет в правый верхний угол и рассказывает, как называется этот знак, в каких ситуациях применяется. Выигрывает тот, кто правильно подберет знаки к ситуациям и сможет это объяснить.

«Законы улиц и дорог»

Задача: Закреплять знания о правилах поведения на дорогах. Развивать умение ориентироваться в пространстве.

Материал: Игровое поле, большие карты – 8 штук, фигурки людей и знаков.

Ход игры:

Игра делится на несколько вариантов: «Здравствуй, город!», «Как проехать, как пройти?», «Что за знак?», «Тише едешь – дальше будешь».

«Говорящие знаки»

Задача: Закрепить знание дорожных знаков, их классификацию.

Материал: 73 карточки с изображением дорожных знаков, 73 карточки с описанием значения каждого знака и положений регулировщика.

Ход игры: ведущий перемешивает карточки с рисунками и раздаёт играющим. Карточки с текстом оставляет у себя. Затем ведущий берет одну карточку и читает текст. Играющий, у которого есть карточка с дорожным знаком, соответствующим прочитанному тексту, кладет ее на середину стола. Если номера совпадают, играющий берет карточки себе. Выигравший получает карточку с водительским удостоверением.

«Автошкола №1»

Задача: Закрепить у детей знание правил перехода улиц, важности дорожных знаков.

Материал: Игровое поле, фишки, карточки со знаками.

Ход игры: игроки по очереди кидают кубик и двигаются по игровому полю, на желтом круге перед пешеходным переходом необходимо остановиться и передать ход другому участнику маршрута. Остановка нужна для того чтобы пешеход мог сначала посмотреть, налево, а затем направо – не мешает ли транспорт переходить улицу. Тот, кто не остановился на желтом круге и сделал несколько шагов вперед, должен возвратиться на то место, откуда он начал последний ход.

«Верно - неверно»

Задача: Закрепить с детьми правила безопасного поведения на улицах и знаки дорожного движения.

Материал: Игровое поле, знаки дорожного движения.

Ход игры: дети распределяют персонажей на картинке, и каждый рассказывает о том, кто как поступает – правильно или неправильно. Выигрывает тот, кто более полно и правильно опишет поведение выбранного персонажа.

«Мы - пассажиры»

Задачи: Уточнить знания детей о том, что все мы бываем пассажирами; закрепить правила посадки в транспорт и высадки из него.

Материал: Картинки с дорожными ситуациями.

Ход игры: дети берут по одной картинке и рассказывают, что на них нарисовано, объясняя, как надо поступать в той или иной ситуации.

«Дорожная азбука»

Задачи: Закреплять знание дорожных знаков, умение правильно ориентироваться в них, классифицировать по видам: запрещающие, предписывающие, предупреждающие, информационно-указательные.

Материал: Карточки с дорожными ситуациями, дорожные знаки.

Ход игры: дети выбирают себе карточки, у ведущего дорожные знаки, он по очереди показывает знаки, тот, у кого оказывается нужная карточка, берет знак и обосновывает свой выбор.

«Светофор и регулировщик»

Задачи: Уточнить знания детей о работе сотрудников ГИБДД (регулирующего); объяснить значение его жестов; учить детей соотносить жесты регулировщика с цветом светофора.

Материал: Регулировщик, палочка регулировщика, знаки светофора.

Ход игры: после объяснения воспитателя дети по очереди выступают в роли регулировщика, показывая его жесты, остальные в зависимости от положения «регулирующего» показывают нужный сигнал светофора.

«Дорожные знаки»

Задачи: Закрепить знания детей о правилах поведения на улице; вспомнить известные дорожные знаки; познакомить с новыми понятиями: «железнодорожный поезд без шлагбаума», «островок безопасности».

Материал: Дорожные знаки

Ход игры: зачитать детям стихотворение о каком-либо дорожном знаке, кто отгадает, получает этот знак. Побеждает ребенок, набравший знаков больше других.

«Правила поведения»

Задачи: Закрепить с детьми правила поведения; обсудить различные опасные ситуации, которые могут возникнуть при играх во дворе дома, на улице; научить необходимым мерам предосторожности.

Материал: Разрезные картинки.

Ход игры: На доске картинки, на которых изображены люди в различных ситуациях. Воспитатель предлагает детям рассмотреть их. Дети рассматривают эти картинки, выбирают любую и рассказывают, вспоминая правила дорожного движения.

«Большая прогулка»

Задача: Познакомить детей с дорожными знаками, необходимыми для автомобилиста.

Материал: Игровое поле, фишки, дорожные знаки.

Ход игры: дети на фишках-автомобилях проезжают по улицам города, соблюдая правила дорожного движения, собирают фотографии друзей и возвращаются к себе домой. Кто первый вернется, нарушив меньше правил, тот и выиграл.

«Пешеходы и транспорт»

Задача: Закрепить с детьми правила дорожного движения, правила безопасного поведения на улицах.

Материал: Кубик, игровое поле, фишки.

Ход игры: на игровом поле изображена дорога, по которой с помощью фишек двигаются играющие, у них на пути препятствия в виде знаков. Попадая на эти препятствия, играющий возвращается назад. Попадая на «пешеходный переход», игрок по красной стрелке продвигается вперед. Побеждает тот, кто первым достигнет финиша.

«Соблюдай правила дорожного движения»

Задачи: Учить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения, воспитывать умение быть вежливыми, внимательными друг к другу.

Материал: Игровое полотно, дорожные знаки, машинки, фигурки людей.

Ход игры:

Дети выбирают себе машинки и фигурки людей, ориентируясь по нарисованной ситуации, проводят своих персонажей по игровому полю.

«Говорящие дорожные знаки»

Задача: Научить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения, быть внимательными друг к другу.

Материал: Каждое игровое поле – рисунок разветвленной системы дорог с дорожными знаками. Машинки, игровые персонажи.

Ход игры: перед каждым ребенком поле, каждому задание: проехав по полю, соблюдая все правила, не пропустив ни одного знака, доехать до названного пункта.

«Разрезные знаки»

Задачи: Развивать умение различать дорожные знаки; закрепить название дорожных знаков; развивать у детей логическое мышление, глазомер.

Материал: Разрезные знаки; образцы знаков.

Ход игры: ребенку сначала предлагают вспомнить, какие знаки дорожного движения он знает, а затем по образцу просят собрать разрезные знаки. Если ребенок легко справляется, то ему предлагают собрать знаки по памяти.

«Подбери знак»

Задачи: Учить детей сравнивать дорожные знаки по значению; развивать у детей наблюдательность.

Материал: Карточки, на которых изображены образцы знаков, отличающихся по форме, цвету; дорожные знаки различного значения и вида.

Ход игры: перед каждым ребенком лежит карточка, на которой изображен образец знака, ребенку необходимо подобрать к образцу другие знаки, соответствующие по форме, цвету, затем необходимо объяснить значение знаков на карточке.

«Найди нужный знак»

Задача: Закрепить у детей знание дорожной азбуки; учить узнавать знаки дорожного движения, необходимые для безопасности пешехода на дороге.

Материал: Картонный лист, на котором в углу изображены машина, а в другом человек; дорожные знаки на липучках.

Ход игры: ребенку предлагается поле, на котором, в углах изображены машины, а в другом человек; ребенку необходимо из предложенных знаков выбрать нужные для водителя и для человека.

Настольно-печатная игра «Дорога к бабушке»

Задачи: Развивать внимание, память, наблюдательность у детей дошкольного возраста; способствовать повышению уровня дорожной грамотности.

Материал: Поле, на котором изображен путь к бабушке с различными дорожными знаками; фишки; кубик.

Ход игры: двум – трем детям предлагают наперегонки добраться до домика бабушки, соблюдая при этом правила дорожного движения.

«О чем сигналист регулировщик»

Задачи: Развивать у детей наблюдательность (на примере наблюдения за работой регулировщика); учить находить нужный сигнал светофора в зависимости от положения регулировщика; развивать у детей память, внимание.

Материал: три карточки с различными изображениями регулировщика, которые соответствуют сигналам светофора, на обратной стороне каждой карточки светофор без сигналов.

Ход игры: ребенку необходимо подобрать к каждой карточке с положением регулировщика сигнал светофора по памяти.

«Продолжи предложение» по теме «Машины и пешеходы»

Задача: Учить продолжать фразу, ориентируясь на ее структуру и смысловое содержание, использовать в игре свои знания об участниках дорожного движения, предложить представить себе, что было бы, если бы не было правил дорожного движения.

«Простые правила»

Задачи: Учить детей выявлять источник опасности, выбирать программу действий на основе освоенных ранее моделей поведения.

Материал: Карточки с изображениями опасных ситуаций во дворе и карточки с изображениями действий.

Ход игры: К каждой карточке нужно подобрать карточку с изображением соответствующего дальнейшего действия.

«Раздели на группы» по теме «Транспорт»

Задачи: Упражнять детей в группировке транспортных средств по заданному признаку, учить различать легковой, пассажирский, грузовой транспорт, автомобили специального назначения. Формировать умение выделять признак, по которому сгруппированы предметы.

Материал: картинки с изображениями разных видов транспорта или сами машинки.

«Кто больше» по теме «Транспорт» или «Дорожные знаки»

Задача: Учить детей правильно называть по заданному признаку транспорт или дорожный знак.

Материал: картинки с изображениями разных видов транспорта или дорожных знаков.

Придумывание загадок «Что для чего»

Задачи: Учить придумывать загадки об элементах улицы, связанные с обеспечением безопасности. Активизировать в речи и уточнить названия частей улицы, развивать связную речь, вербальное воображение.

«Назови правильно» по теме «Дорожные знаки»

Задачи: Актуализировать и дополнить представления детей о дорожных знаках, учить применять их в игре.

Материал: дорожные знаки.

«Домино» по теме «Дорожные знаки»

Задачи: Учить понимать суть игровой задачи, применять знания о дорожных знаках. Развивать способность распределять внимание, логическое мышление, активизировать словарный запас.

Материал: карточки.

«Преобразование пассажира в пешехода и обратно»

Задачи: Способствовать освоению знаний по ПДД, при рассматривании различных ситуаций (посадка в транспортное средство, выход из автобуса, трамвая, личного транспорта, переход дороги, поведение на остановке и т.д.) учить находить правильное действие. Способствовать лучшему пониманию и запоминанию правил.

Материал: сюжетные картинки с изображениями различных ситуаций.

«Кому что?»

Задачи: Учить детей соотносить орудия труда с профессией людей, рассказывать об их работе. Воспитывать интерес к труду взрослых.

Материал: картинки с изображениями людей разных профессий, предметами-помощниками.

«На улице»

Задачи: Учить формулировать алгоритм действий с последующим подбором картинок с изображением действий в разных опасных ситуации на улице. Помочь понять необходимость знаний о домашнем адресе, умение

Материал: Картинки с изображениями разных опасных ситуаций на улице, моделей поведения.

«Первый раз в городе»

Задачи: Учить находить на картинке недостающие детали, транспортные средства, дорожные знаки, элементы дороги.

Материал: сюжетные картинки.

«Можно-нельзя»

Задачи: Учить анализировать дорожные ситуации, определять, соответствует ли поведение людей правилам дорожного движения, пояснить суть их несоответствия. Активизировать в речи и уточнить названия дорожных знаков, их значение, учить подбирать знаки в соответствии с поставленной задачей. Формировать навыки безопасного поведения у дороги.

Материал: сюжетные картинки, круги зеленого и красного цвета.

«Какое правило нарушено?»

Задачи: Систематизировать знания детей о правилах дорожного движения, учить применять их для решения игровой задачи, при анализе ситуаций. Формировать умение сравнивать, сопоставлять.

Материал: сюжетные картинки.

«Правильно-неправильно»

Задача: Формировать знания детей о переходе улицы при выходе из различных видов транспорта.

Материал: Сюжетные картинки с изображениями перехода улиц при выходе из пассажирского транспорта.

«И я тоже».

Задача: Развивать у детей сообразительность, чувство юмора, закреплять правила поведения в общественных местах.

Ход игры: Воспитатель начинает рассказ в том месте, где он остановился дети говорят: «И я тоже...если эти слова подходят по смыслу.

Я вышел на улицу... Там очень много детей, мне понравилась машинка мальчика. Я подошел и забрал...

«Повороты»

Задача: Развивать координацию движений рук (вправо, влево), зрительное внимание, мышление, умение выполнять команду, согласно знака в руках воспитателя.

Материал: знаки: «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево», рули.

Подготовка к игре: Дети строятся в шеренгу лицом к воспитателю. Если игра проводится подгруппой из 6 человек, то детям раздаются рули. У воспитателя знаки: «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево».

Ход игры: Если воспитатель показывает знак «Движение прямо», то дети делают один шаг вперед, если знак «Движение направо» - дети, имитируя поворот руля, поворачивают направо, если знак «Движение налево» - дети, имитируя поворот руля, поворачивают налево.

«Как проехать?»

Задачи: закреплять правила дорожного движения, развивать ориентировку в пространстве, внимание, мышление, память, умение выполнять команду в заданной последовательности.

Материал: крупный строительный материал (кубики, кирпичики и др.), знаки «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево»

Подготовка к игре: Конструирование дороги с использованием знаков «Движение прямо», «Движение направо», «Движение налево». Отмечаются пункты отправления и назначения.

Ход игры: Дети (от одного до трех) должны правильно проехать к пункту назначения. Побеждает тот, кто сделал это быстрее, не нарушая правил дорожного движения.

Список используемой литературы:

1. Авдеева Н. Н., Князева О. Л., Стеркина Р. Б. Безопасность. Учебное пособие по основам безопасности жизнедеятельности детей старшего дошкольного возраста. -М. :АСТ, 1998.
2. Шорыгина Т. А. Осторожные сказки М. Книголюб, 2004.
3. Черепанова С.Н. Правила дорожного движения.

Рецензия

на дидактический материал «Сборник дидактических игр по познавательному развитию для детей дошкольного возраста по применению основ безопасного поведения в быту, социуме, природе»

Дьяченко Натальи Николаевны,

воспитателя муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения детский сад комбинированного вида № 4 муниципального образования Усть – Лабинский район

В дошкольном возрасте закладывается фундамент жизненных ценностей, вырабатывается определённая система взаимодействия с социальной действительностью, и всё, что ребёнок усвоит в детстве, прочно останется у него на всю жизнь. Вот почему уже в детском саду необходимо изучать с воспитанниками и формировать у них навыки осознанного безопасного поведения.

Актуальность данного сборника дидактического материала заключается в том, что игровой метод способствует созданию заинтересованной, непринуждённой обстановки; повышает умственную активность, процесс мышления протекает быстрее, новые навыки усваиваются прочнее и легче, что повышает эффективность воспитательно – образовательного процесса в ДОУ.

Новизна данного материала заключается в том, что в нём подобраны игры, которые помогают детям систематизировать и закрепить изученный материал, повысить интерес детей к познавательной деятельности, развивать внимание, логическое мышление, активизировать мыслительную деятельность

Сборник состоит из методических рекомендаций для педагогов «Формирование культуры безопасности жизнедеятельности у старших дошкольников, как одна из ключевых задач современного образования в области безопасности человека», методических рекомендаций по организации работы с родителями в части обучения безопасному участию в дорожном движении, в природе, дома; картотеки дидактических игр по ОБЖ.

Дидактический материал «Сборник дидактических игр по познавательному развитию для детей дошкольного возраста по применению основ безопасного поведения в быту, социуме, природе» может быть рекомендован к использованию в работе педагогов дошкольных образовательных учреждений и родителей в индивидуальной работе с детьми.

23.05.2022 г.

Методист МБУ ЦРО

Директор МБУ ЦРО



М.В. Мицевич

Ю.В. Езубова

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад комбинированного вида № 4 муниципального образования Усть - Лабинский район

**Методический материал
по познавательному развитию
«Развитие логического мышления
детей дошкольного возраста
с помощью дидактических игр и упражнений»**



Автор-составитель:
Воспитатель МБДОУ № 4
Дьяченко Н.Н.

г. Усть-Лабинск
2023г.

Содержание

1.	Пояснительная записка.....	3
2.	Методический материал для педагогов «Развитие логического мышления детей дошкольного возраста с помощью дидактических игр и упражнений».....	4
3.	Консультация для родителей «Роль игры в жизни ребёнка»	15
4.	Картотека дидактических игр для детей 4-5 лет	17
5.	Картотека дидактических игр для детей 5-6 лет	31
6.	Картотека дидактических игр для детей 6-7 лет	54
7.	Список используемой литературы	69

Пояснительная записка

Мы живем в 21 веке – это век информационных технологий, когда происходит коренное преобразование характера человеческого труда и взаимоотношений, и наиболее актуальной сейчас становится проблема человека мыслящего, творчески думающего, ищущего, умеющего решать нетрадиционные задачи, основываясь на логике мысли. Внимание ученых и педагогов-практиков к процессам формирования логического мышления активизируется на поиске новых вариантов образования, ориентированного на развитие умственных способностей.

Развитие логического мышления позволяет человеку свободно ориентироваться в окружающем мире, продуктивно и результативно осуществлять деятельность.

Дошкольники сформированным мышлением быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе, умение рассуждать, фантазировать, делать самостоятельные выводы, строить замыслы рисунков, конструкций. Интеллектуальный труд очень нелегок, и учитывая возрастные особенности, мы должны помнить, что основной метод развития - проблемно-поисковый, а главная форма организации - игра.

Актуальность обусловлена тем, что начинать работу по становлению психических процессов: памяти, внимания, воображения, логического мышления необходимо с дошкольного возраста.

Методические рекомендации для педагогов «Развитие логического мышления детей дошкольного возраста с помощью дидактических игр и упражнений»

Дошкольное детство – это период интеллектуального развития всех психических процессов, которые обеспечивают ребенку возможность ознакомления с окружающей действительностью. Хорошо, когда ребенок сохраняет свою природную интуицию, иррациональное мышление. Это творческая часть его сознания. Однако жизненное пространство требует от человека здравого смысла, рациональности, логики. Ребенок учится не только чувствовать, но и объяснять события и действия, изучать взаимодействие между предметами, рассуждать и делать свои умозаключения. Лучше всего это делать в игре! Ребенок учится воспринимать, думать, говорить; он овладевает многими способами действия с предметами, усваивает определенные правила и начинает управлять собой. Все это предполагает работу памяти. Роль памяти в развитии ребенка огромна. Усвоение знаний об окружающем мире и о самом себе, приобретение умений и навыков, привычек – все это связано с работой памяти. Особенно большие требования к памяти ребенка предъявляет школьное обучение.

2.Актуальность

Мы живем в 21 веке – это век информационных технологий, когда происходит коренное преобразование характера человеческого труда и взаимоотношений, и наиболее актуальной сейчас становится проблема человека мыслящего, творчески думающего, ищущего, умеющего решать нетрадиционные задачи, основываясь на логике мысли. Внимание ученых и педагогов-практиков к процессам формирования логического мышления активизируется на поиске новых вариантов образования, ориентированного на развитие умственных способностей.

Формирование логическое мышление позволяет человеку свободно ориентироваться в окружающем мире, продуктивно и результативно осуществлять деятельность.

Дошкольники сформированным мышлением быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе, умение рассуждать, фантазировать, делать самостоятельные выводы, строить замыслы рисунков, конструкций. Интеллектуальный труд очень нелегко, и учитывая возрастные особенности, мы должны помнить, что основной метод развития - проблемно-поисковый, а главная форма организации - игра.

Актуальность обусловлена тем, что начинать работу по становлению психических процессов: памяти, внимания, воображения, логического мышления необходимо с дошкольного возраста. В. А. Сухомлинский писал: «Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живи-

тельный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности». Для дошкольников игра имеет огромное значение: игра - это учеба, игра - это труд, игра - это серьезная форма воспитания, а также способ познания окружающего их мира.

Для чего необходимо развивать у дошкольника логическое мышление? Логические приемы - сравнение, синтез, анализ, классификация, доказательство и другие - применяются во всех видах деятельности.

Практика работы с детьми старшего дошкольного возраста выявила, что дети часто не могут вычленить признаки обобщения, называя само обобщающее понятие, познавательная активность зачастую снижена, а это тормозит развитие творческой личности. Поэтому меня заинтересовала проблема повышения познавательной активности дошкольников и тесно связанная с ней проблема развития логического мышления старших дошкольников.

На мой взгляд, наиболее конструктивным решением проблемы является идея о том, что системное развитие форм и операций логического мышления на доступном детям материале в игровой форме, а конкретно посредством использования в образовательном процессе занимательных дидактических игр способствует развитию познавательной активности детей, творческого и логического мышления, самостоятельности и системности мышления.

У дошкольников увлекательные дидактические игры создают интерес к решению умственных задач: преодоление трудностей, успешный результат умственного усилия приносит им удовлетворение. Все это делает дидактическую игру важным средством развития мышления дошкольников.

Учитывая всё выше сказанное, я считаю, что тема работы «Формирование логического мышления детей дошкольного возраста посредством дидактических игр и упражнений» является актуальной.

3.Методические рекомендации.

Проблема развития детского мышления является предметом научного исследования психологов и педагогов в течение многих лет. Современная концепция общего образования во главу угла ставит идею развития личности ребенка, формирования его творческих способностей, воспитания важных личностных качеств.

Дошкольное детство - небольшой отрезок в жизни человека. Но за это время ребенок приобретает значительно больше, чем за всю последующую жизнь.

Развитию мышления дошкольников принадлежит особая роль. Дошкольный возраст имеет большое значение для развития основных мыслительных действий и приемов: сравнения, выделения существенных и несущественных признаков, обобщения, определения понятий, выведение следствия. Не окончательно сформированная полноценно мыслительная деятельность приводит к тому, что усваиваемые ребенком знания оказываются фрагментарными, а по-

рой и просто ошибочными. Многочисленные наблюдения педагогов показали, что если ребенок не овладевает примерами мыслительной деятельности в дошкольном образовательном учреждении, то в школе он обычно переходит в разряд неуспевающих. Это серьезно осложняет процесс обучения, снижает его эффективность. Вот почему проблема развития мышления дошкольников является актуальной сегодня.

Одним из важных направлений в решении этой задачи выступает создание в дошкольном учреждении условий, обеспечивающих полноценное умственное развитие детей, связанное с формированием устойчивых познавательных интересов, умений и навыков мыслительной деятельности, качеств ума, творческой инициативы и самостоятельности в поисках способов решения задач.

Использование педагогом разнообразных форм и методов развития мышления детей дошкольного возраста способствуют развитию мыслительных способностей детей, всестороннему и гармоничному развитию личности, что в свою очередь отвечает социальному заказу общества. Вместе с тем, следует отметить, что исследуемая нами проблема все еще недостаточно отражена в психолого-педагогических исследованиях.

Таким образом, налицо противоречие между необходимостью развития мышления у дошкольников в условиях современного ДООУ, обеспечивающего построение ими собственной картины мира, закладку фундамента детского мировоззрения с одной стороны и недостаточностью применения на практике оригинальных эффективных форм и методов, направленных на развитие мышления.

Комплекс -развивающих игр

Игра 1. Составление предложений

Цель: Развивать способность быстро устанавливать разнообразные, иногда неожиданные связи между знакомыми предметами; создавать новые образы из отдельных элементов.

Игра 2. Поиск общего

Цель: Формировать умение находить в разрозненном материале несколько общих моментов; дать представление о степени существенности признаков.

Игра 3. Исключение лишнего слова

Цель: Развивать способность устанавливать неожиданные связи между явлениями, переходить от одних связей к другим, удерживать в «поле мышления» сразу несколько предметов и сравнивать их между собой. Формировать установку на то, что возможны разные способы объединения и расчленения предметов.

Игра 4. Поиск аналогов

Цель: Формировать умение выделять в предмете различные свойства и оперировать с каждым из них в отдельности; развивать способность классифицировать явления по их признакам.

Игра 5. Поиск «противоположных» предметов

Цель: Формировать способность находить в предмете общее и различие.

Игра 6. Поиск предметов по заданным признакам

Цель: Формировать способность быстро находить аналогии между различными, не похожими друг на друга предметами; оценивать предметы с точки зрения наличия или отсутствия в них заданных признаков; переключаться с одного объекта на другой.

Игра 7. Поиск соединительных звеньев

Цель: Формировать способность устанавливать связи между предметами, кажущимися на первый взгляд далекими друг от друга; находить предметы, имеющие общие признаки одновременно с несколькими предметами.

Игра 8. Способы использования предмета

Цель: Развивать способность концентрировать мыслительный процесс на одном предмете, умение вводить его в самые различные ситуации и взаимосвязи, видеть в обычном предмете неожиданные возможности.

Игра 9. Формулирование определений

Цель: Формировать четкость и стройность мышления, умение фиксировать существенные признаки и отвлекаться от несущественных, а также способность одним мысленным взором охватывать разновидности одного и того же предмета.

Игра 10. Перечислить возможные причины

Цель: Развивать способность при решении задачи или осмыслении какого-либо явления искать все возможные причины, чтобы можно было проработать самые различные версии и только после этого принять решение.

Игра 11. Сократить рассказ

Цель: Учить концентрировать внимание на сути, отсекая все второстепенное.

Полезным упражнением для развития детского мышления является отгадывание загадок. Причем хорошо знакомые детям.

На каждом занятии с детьми обязательно проводились физкультминутки и пальчиковые игры. Поскольку дошкольники имеют различные психологические особенности, большой акцент в системе работы уделялся потенциальным

возможностям каждого ребенка, а также осуществлялся индивидуальный подход к обучению детей.

Работа с педагогическим коллективом

Название мероприятия

Цель

Методы и приемы

Форма проведения

«Эффективные методы развития мышления дошкольников»

Определить наиболее эффективные методы и формы развития мышления дошкольников

Сообщение, беседа, рекомендации

Педагогический совет

Работа с родителями

Название мероприятия

Цель

Методы и приемы

Форма проведения

«Как развивать мышление ребенка»

Определить способы и приемы, с помощью которых можно развить мышление ребенка

Сообщение, рекомендации, беседа

Родительское собрание

Рекомендации для педагогов по развитию мышления дошкольников.

1. Для формирования наглядно-образного мышления используйте следующие игры: «Ну-ка отгадай!», «Картинки-загадки», «Парные картинки», «Определим игрушку», «Лишняя игрушка» и др.
2. Стимулируйте и направляйте ход рассуждений. Высокий уровень мыслительных операций (анализа, синтеза, сравнения и др.) дает возможность понять сущность предметов и явлений.
3. Учитывайте индивидуальные особенности дошкольников.
4. Для формирования логического мышления можно использовать следующие игры: «Составление предложений», «Поиск общего», «Исключение лишнего слова», «Поиск аналогов», «Поиск «противоположных» предметов» и другие.
5. Для того, чтобы правильно пользоваться операциями сравнения и противопоставления, обобщения и классификации, соблюдайте следующие правила:
 - выделять существенные признаки предмета, явления- выделяют несущественные признаки предмета, явления;
 - объяснить, как они разграничиваются при нахождении главного существенного признака;
 - абстрагироваться, отвлекаться от несущественных признаков и подвести понятие предмета, явления под общую категорию.

6. Развивайте пытливость дошкольников, формируйте у них потребность самостоятельно ставить вопросы и находить ответы на них.

7. Чаще ставьте детей в проблемную ситуацию.

Рекомендации родителям по развитию мышления ребёнка

Учите сравнивать пары предметов или явления – находить сходство и различия между ними;

- изучайте классификацию, обобщение различных предметов по общим признакам;

- находите «лишние» слова или изображения, не связанные общим признаком с остальными;

- разрезные картинки;

- последовательное раскладывание картинок и составление рассказа по ним;

- осознание закономерностей (рассмотреть орнамент, узор, продолжить его);

- задания на сообразительность, логические рассуждения.

Занятия по рисованию, лепке, изготовлению различных поделок должны не только включать копирование образца и отработку отдельных графических навыков, но и развивать умение планомерно исследовать предметы, фантазировать, воображать.

Расширяйте кругозор детей, их основные представления о природных, социальных явлениях, накапливайте у детей знания и впечатления, обсуждая с ними прочитанные книжки, анализируя поведение людей.

Проблема развития логического мышления получила широкое отражение в психолого-педагогической литературе. Опубликованы научные исследования, освещающие данную проблему, теоретически обоснована возможность и необходимость развития логического мышления ребёнка, намечены пути решения задачи. Однако возрастные рамки начала формирования логического мышления чётко не обозначены.

Мышление как процесс познавательной деятельности характеризуется обобщённым и опосредованным отражением действительности. Адекватность психического отражения реальности достигается при гармоничном сочетании и единстве конкретно-чувственного и логического мышления. Каждый психический акт отражения включает в себя два момента: объект и понимание, отношение к нему. Осмысление, понимание происходящего вокруг, вскрытие существенных сторон, связей и явлений окружающего мира – результат логического мышления.

Логическое мышление включает в себя ряд компонентов:

- умение определять состав, структуру и организацию элементов и частей целого и ориентироваться на существенные признаки объектов и явлений;
- умение определять взаимосвязь предмета и объектов, видеть их изменение во времени;

- умение подчиняться законам логики, обнаруживать на этой основе закономерности и тенденции развития, строить гипотезы и выводить следствия из данных посылок;
- умение производить логические операции, осознанно их аргументируя.

Развитие логического мышления ребёнка представляет процесс формирования приёмов логического мышления на эмпирическом уровне познания (наглядно-действенное мышление) и совершенствование до научно теоретического уровня познания (логическое мышление), происходящее в деятельности.

Суть логических игр (геометрических конструкторов) состоит в том, чтобы создавать на плоскости силуэты предметов по образцу или замыслу. Современные исследования установили, что они являются эффективным средством умственного, в частности логического, развития детей. Логические игры развивают пространственные представления, геометрическое воображение, конструктивное мышление, зрительный контроль своих действий, комбинаторные способности, развивают аналитико-синтетическую и планирующую деятельность, творческие способности, продуктивное мышление, сообразительность, смекалку, находчивость, целенаправленность в решении практических и интеллектуальных задач.

Когда в качестве образца используется рисунок предмета или силуэт составляется по замыслу, то для достижения цели дети вынуждены прибегать к мыслительным и практическим пробам. На этом пути детям встречаются ошибки и неудачи. Но это полезный опыт, который многому научит дошкольника. Не стоит искусственно оберегать ребёнка от неудач, подсказывая каждый раз решение. Вместе с ним необходимо преодолевать возможные разочарования, действия, не ведущие к положительному результату. Предлагая варианты игр разной степени сложности, можно поддерживать интерес к игре, достижению результата, учить преодолевать трудности. Взрослый поощряет проявления ребёнком творчества. В результате у него развивается инициативность, активность, способность к сосредоточению, усидчивость. А в активной деятельности, по словам К.Д. Ушинского, ребёнок приобщается к умственному труду.

На наш взгляд, необходимо дать краткую характеристику логических операций, доступных для детей дошкольного возраста.

Сравнение - относительно простая логическая операция, она заключается в установлении сходства или различия предметов по признакам.

Анализ - логический прием, заключающийся в разделении предмета на отдельные части. Анализ проводится для выделения признаков, характеризующих данный предмет или группу предметов.

Синтез можно охарактеризовать как мысленное соединение частей предмета в единое целое с учетом их правильного расположения в предмете. Упорядоченность действий - логический прием, формирующий навыки последовательных действий.

Классификация - более сложная логическая операция: распределение предметов по группам (классам) на основании общих признаков. Этот навык очень полезен при решении многих проблем, связанных с запоминанием, для

развития творческого мышления. Классификация включает 2 логических действия: выделение общего признака - основание классификации; деление на классы по основанию классификации.

Развитие логического мышления напрямую связано с возрастными особенностями детей. У детей **младшего** дошкольного возраста основной вид мышления наглядно - образное. При этом преобразование ситуаций в ряде случаев осуществляется на основе целенаправленных проб с учётом желаемого результата. Дошкольники способны установить некоторые скрытые связи и отношения между предметами.

В **среднем** возрасте возрастает объём памяти и начинает развиваться образное внимание. Дети оказываются способными использовать простые схематизированные изображения для решения несложных задач. Дошкольники могут строить по схеме, решать лабиринтные задачи. Развивается предвосхищение. Основные достижения среднего возраста связаны с развитием игровой деятельности: совершенствованием восприятия, развитием образного мышления и воображения; развитием памяти, внимания, познавательной мотивации, совершенствование восприятия.

В **старшем** дошкольном возрасте систематизируются представления детей, продолжает развиваться образное мышление. Дети способны не только решить задачу в наглядном плане, но и совершить преобразования объекта, указать, в какой последовательности объекты вступят во взаимодействие и т.д. Однако подобные решения окажутся правильными только в том случае, если дети будут применять адекватные мыслительные средства. Среди них можно выделить схематизированные представления, которые возникают в процессе наглядного моделирования.

К группе методик можно отнести интеллектуальные игры Б.П. Никитина «Сложи узор», блоки Дьенеша и игры-головоломки (Танграм, головоломка Пифагора, Волшебный круг, Колумбово яйцо, Листик, Сфинкс, Вьетнамская игра, Пентамино). Материал используется как в планировании совместной и индивидуальной образовательной деятельности с детьми в ДОУ, так и дома.

4.Содержание методической системы

Цель: Создание условий для развития логического мышления у дошкольников через использование дидактических игр

Задачи:

- ✓ формирование основных приемов логического мышления: сравнение, обобщение, анализ, синтез, классификация, сериация, аналогия, систематизация, абстрагирование;
- ✓ развитие у детей умения рассуждать, доказывать; развитие познавательных интересов, творческого воображения;
- ✓ воспитание коммуникативных навыков, стремления к преодолению трудностей, уверенности в себе, желание вовремя прийти на помощь сверстникам;

Изменяющиеся, условия образовательной деятельности, новые запросы обучающихся, появление новых средств обучения и другие факторы диктуют

мне, как педагогу творчески подходить к их применению, развивать существующие формы и подходы, адаптировать к конкретным условиям уже известные методы и средства обучения и воспитания, т.е. формировать собственный опыт педагогической деятельности.

Один из путей повышения эффективности развития логического мышления, старшего дошкольного возраста через дидактические игры состоит в использовании разнообразных форм и методов работы.

В своей работе по развитию логического мышления использую разнообразные методы обучения; **практические, наглядные, словесные, игровые, проблемные, исследовательские**. При выборе метода учитываю ряд факторов: программные задачи, решаемые на данном этапе, возрастные и индивидуальные особенности детей, необходимых дидактических средств и др.

Наиболее широко использую **дидактические игры**. Все виды дидактических игр (**предметные, настольно-печатные, словесные**) являются эффективным средством и методом развития логического мышления.

Знания ребенку даю, в виде способов действий и соответствующих им представлений ребёнок получает вначале вне игры, а в ней лишь создают благоприятные условия для их уточнения, закрепления, систематизации (в **сюжетно-дидактических, дидактических** и других видах игр).

Дидактические игры использую, с учетом постепенного усложнения игровых и учебных заданий, были разделены на четыре группы:

- **игры на сравнение групп предметов** и овладение умением находить сходства и различия предметов;
- **игры на выделение свойств и признаков предмета;**
- **игры на классификацию групп предметов** по заданному основанию (назначению, по размеру, по форме, по цвету, по другим признакам);
- **игры на обобщение предметов.**

На первом этапе использовалась серия игр «Сравни предметы», «Найди пять отличий», «Чем отличаются», «Чего не хватает» на сравнение групп предметов и на нахождение сходств и различий. В игре «Сравни предметы», дети рассматривали картинки с изображением двух групп предметов. В игре «Найди пять отличий» изображались два одинаковых предмета, в которых отсутствовали некоторые детали, рассмотрев картинку, воспитанники называли пять отличий. В игре «Чем отличаются?», дети рассматривали два разнообразных предмета одного назначения, в которых находили отличительные признаки.

На втором этапе были подобраны игры, направленные на формирование понятий о предмете на основе обобщения существенных свойств и признаков. Для лучшего установления существенных признаков, я считаю, важно научить детей, рассматривать события во временной последовательности. В серии игр «Истории в картинках», «Разложи по прядку», «Что сначала, а что потом?», «С

утра до ночи», «Приключение мышонка», «Утро куклы», располагала сюжетные картинки в логической последовательности, в данных играх формировалось умение наглядно представлять события во времени, а, следовательно, более глубоко понимать события данного сюжета. Знакомя детей со свойствами предмета, я использовала **словесные игры**: «Летает, прыгает, бегают», «Съедобное — не съедобное», «Тонет — не тонет». Перед началом игры мы с детьми договаривались, какие движения они будут выполнять. Для усложнения этих игр использовала «классы», т. е. если ребенок был внимателен во время игры, он переходил в новый класс, а при завершении их становился ведущим. Одним из видов игр для знакомства детей с признаками предметов стали **игры — загадки**. Игры с загадыванием и отгадыванием предметов привлекали детей своей таинственностью и неизвестностью, что позволяло детям узнать, вспомнить признаки предметов и явлений, служили примером описания характерных признаков чего — либо, а это одно из главных свойств аналитической деятельности. Ребёнок, опираясь на существенные признаки, догадывался, о чём идёт речь. В игре «Придумай загадку по плану», ребёнку поясняла ряд вопросов, по которым он придумывал загадку о предмете.

На третьем этапе необходимо было овладеть классификацией, где каждая группа предметов имела свое постоянное место. В играх по классификации предметов, «Что кому нужно», «Четвертый лишний», «Кто, где живет?» дети учились находить общий признак предметов и по нему объединять предметы в однородные группы. В игре «Четвёртый лишний» ребёнку предлагала рассмотреть изображённые на картинке предметы и ответить на следующие вопросы: Что лишнее? Почему? Назови отличительный признак. В таких играх дети учились относить конкретный объект к заданной взрослым группе и, наоборот, выделять из общего понятия единичный.

На четвертом этапе обобщение предметов использовала игры: «Назови, что общего», «Определи лишнее», «Который не похож на другие», «Кто лишний и почему?». В этих играх дети научились выделять и фиксировать общий признак двух и более объектов, группировать объекты на основе самостоятельно найденных общих признаков и обозначить образованную группу словом, распределять объекты по классам.

Успех в решении дидактических задач дети достигали путем игрового действия — **соревнования**. Хорошими стимуляторами в игре были фишки, которые получал участник по ходу игры за правильный ответ. В конце игры фишки подсчитывались, и определялся победитель, которому присваивалось звание «Лучший знаток».

Все описанные дидактические игры не сложны и просты в применении. А самое главное, что они проходят в увлекательной **игровой форме**, как в **организованной образовательной деятельности**, так и в **самостоятельной деятельности детей**. Используя различные дидактические игры в работе с детьми, я убедилась в том, что дети лучше усваивают программный материал, с интересом выполняют сложные задания. Данный метод предлагает организацию специальных упражнений, которые предлагала в форме задания, ор-

ганизовывала как действия с демонстрационным материалом или протекали в виде самостоятельной работы с раздаточным материалом.

Показ (демонстрация) способа действия в сочетании с объяснением, или образец воспитателя. Это основной приём обучения, он носит наглядно-действенный характер. Выполняется с привлечением разнообразных дидактических средств, даёт возможность формировать навыки и умения у детей.

Инструкция для выполнения самостоятельных упражнений. Это приём связан с показом воспитателем способов действия и вытекает из него. В инструкции отражается, что и как надо делать, чтобы получить необходимый результат. В старших группах инструкция даётся полностью до начала выполнения задания, в младших – предваряет каждое новое действие.

Пояснения, разъяснения, указания. Эти словесные приёмы используются воспитателем при демонстрации способа действия или в ходе выполнения детьми задания с целью предупреждения ошибок, преодоления затруднений и т.д. Они должны быть конкретными, короткими и образными.

Моделирование – наглядно-практический приём, включающий в себя создание моделей их использование с целью развития элементарных математических представлений у детей. В настоящее время положено лишь начала теоретической и контрольно-методической разработке этого приёма, являющегося чрезвычайно перспективным в силу следующих факторов. Модели следует рассматривать и как дидактическое средство, причём достаточно эффективное. «При овладении способами использования моделей перед детьми раскрывается область особых отношений – отношений моделей и оригинала и соответственно формируются два тесно связанных между собой плана отражения: план реальных объектов и план моделей, воспроизводящих эти объекты.

Я считаю, что эти планы отражения имеют огромное значение для развития наглядно-образного и понятийного мышления. Широко используют модели при формировании временных представлений (модель частей суток, недели, года, календарь) и количественных (числовая лесенка, числовая фигура и т.д.), пространственных (модели геометрических фигур) и т.д.

Дидактические игры являются особым видом игровой деятельности. В игре ребенок получает не только новые знания, но также обобщает и закрепляет их. В игре активно формируются и перестраиваются операции логического мышления, начиная от самых простых и кончая самыми сложными. Для проведения дидактических игр было заранее определено место и время, длительность проведения, количество участвующих детей. К психологическим условиям относится учет индивидуальных особенностей каждого ребенка и эмоционального настроения детей на участие в дидактической игре.

Подобранные и последовательно проведенные игры позволили сформировать на достаточном уровне основные операции логического мышления. Результативность проведенной работы подтверждена данными, полученными в ходе контрольного этапа результатами диагностирования детей.

Консультация для родителей «Роль игры в жизни ребёнка»

Почему дети любят играть? Что даёт игра ребёнку? Помните, во что играли вы в своём детстве? Игра — это свободная деятельность детей, которая осознаётся как «ненастоящая», но способная полностью захватить играющего, которая не диктуется какой-либо материальной пользой. Игра становится частью жизни не только детей, но и взрослых, дополняет и украшает жизнь. Игра необходима ребёнку. Она способствует самовыражению. Игры не просто полезны, они жизненно необходимы человеку вообще, но особенно — детям.

Игра как ведущая деятельность дошкольника имеет большое значение для физического, умственного, нравственного и эстетического воспитания детей.

Прежде всего, в играх осуществляется познавательное развитие детей, так как игровая деятельность способствует расширению и углублению представлений об окружающей действительности, развитию внимания, памяти, наблюдательности, мышления и речи. В играх дети учатся сравнивать предметы по размеру, форме и цвету, знакомятся со свойствами материалов, из которых они сделаны.

Игры оказывают влияние на физическое развитие детей. В них удовлетворяется потребность детей в движениях, которые становятся точными и уверенными.

В процессе игры развиваются нравственные качества ребёнка: честность, решительность, смелость, доброжелательность. Они способствуют формированию у детей навыков общения, так как большинство игр носит коллективный характер.

Следует использовать игровую деятельность для воспитания бережного отношения к игрушкам и игровому материалу, развития начальных трудовых навыков.

В процессе игры взрослым желательно много разговаривать, чтобы у детей возникла потребность в речевом общении, особенно это важно для неговорящих детей. Ребёнку хочется попросить взрослого о чём-то, что-то сообщить. Поэтому взрослым желательно всячески побуждать детей обращаться с вопросами по поводу игрушек.

В сюжетно-ролевой игре развивается речевая активность детей.

Как это происходит? В данных играх дети берут на себя роли взрослых людей и в игровой форме воспроизводят их деятельность и отношения между ними. При этом они комментируют свои действия: «Мама варит суп», «Шофёр едет на машине». Действующие лица появляются через ролевое перевоплощение в какой-то образ самого ребёнка, игрушки или партнёров по игре (сверстников, взрослых). «Я буду мамой, а ты моя дочка», — говорит девочка, обозначая свою роль и роль подруги. Необходимым условием успешного развития речи детей в сюжетно — ролевой игре является наличие разнообразных игрушек: кукол, одежды для них, наборов посуды, мебели, машин различного назначения.

Учитывая, что игра является ведущей деятельностью детей дошкольного возраста, в детском саду играм детей отводится значительное место в режиме дня. А как использовать игры в домашних условиях?

Игры на кухне. При организации повседневных домашних дел можно научить малыша многому полезному и интересному. Например, при приготовлении обеда можно на кухне поиграть с ребенком в следующие игры:

«Съедобное-несъедобное».

Цель: развитие внимания, памяти, расширение словарного запаса.

Правила игры: Взрослый называет разные предметы (например: картошка, нож, вилка, торт, кастрюля и т. п. ребенок в свою очередь отвечает: «съедобное» или «несъедобное». Потом можно поменяться ролями.

Отгадываем «Вкусные» загадки.

В поле родился, На заводе варился,

На столе растворился. (Сахар)

Маленькое, съедобное

Колесо съедобное.

Я одна его не съем,

Разделю ребятам всем. (Бублик)

Дедушка смеется, на нем шубонька трясется. (Кисель)

Холодок в пакете

Едят и взрослые и дети

Холодок, холодок,

Дай лизнуть тебя разок! (Мороженое)

В воде родится, а воды боится. (Соль)

Наши поросятки выросли на грядке,

К солнышку бочком, хвостики крючком.

Эти поросятки играют с нами в прятки. (Огурцы)

«Цвет, форма, размер»

Цель: развитие памяти, мышления, внимательности, логики.

Правила игры: Родитель предлагает ребенку назвать продукты (предметы на кухне) определенного цвета, формы, размера.

«Угадай»

Цель: формирование умения думать и анализировать, обогащение речи, развитие творческого мышления, воображения, памяти.

Правила игры: Предложите ребенку угадать предмет, описываемый вами, на заданную тему. Потом пусть попробует описать предмет ребенок, а вы отгадываете!

«Кто больше»

Цель: развитие внимания, памяти, расширение словарного запаса.

Правила игры: Совместно с ребенком выберите тему игру (например: «Насекомые») и по очереди называете насекомые. Кто больше назвал, тот и выиграл!

«Назови ласково»

Цель: формирование навыков словообразования.

Правила игры: Родитель называет любое слово на тему: «Посуда», «Овощи», «Фрукты» и т. д, а ребенок должен назвать его ласково, например: морковь-морковочка, тарелка-тарелочка и т. д.

«Обзывалки»

Цель: развитие речи, памяти, внимания, чувства юмора.

Правила игры: Совместно с ребенком выбираете тему игры, например: фрукты. И поочередно «обзываете» друг друга фруктами! (Ты - яблоко, А ты - ананас! А ты – банан! И т. п.)

Задания на развитие мелкой моторики:

1. рассортировать белую и красную фасоль;
2. выложить из фасоли какую-нибудь фигуру, цифру, букву, слово...;
3. в мешочек положить крупу (рис/гречка/горох) и мелкие игрушки из киндер-сюрприза. Угадать на ощупь найденный в мешочке предмет;
4. посчитать, сколько столовых (чайных) ложек, например – риса, войдет чашку, банку...

Ребёнок очень рад минутам, подаренным ему родителями в игре. Общение в игре не бывает бесплодно для малыша. Чем больше выпадает дорогих минут в обществе близких ему людей, тем больше взаимоотношения, общих интересов, любви между ними в дальнейшем.

Фантазируйте и играйте на здоровье!

Картотека дидактических игр для детей 4-5 лет

1. «Найди ошибку»

Цели: учить детей отчетливо произносить многосложные слова громко, развивать слуховое внимание.

Ход игры: Воспитатель показывает игрушку и называет заведомо неправильное действие, которое якобы производит это животное. Дети должны ответить, правильно это или нет, а потом перечислить те действия, которые на самом деле может совершать данное животное. Например: «Собака читает. Может собака читать?» Дети отвечают: «Нет». А что может делать собака? Дети перечисляют. Затем называются другие животные.

2. «Доскажи слово»

Цели: учить отчетливо, произносить многосложные слова громко, развивать слуховое внимание.

Ход игры: Воспитатель произносит фразу, но не договаривает слог в последнем слове. Дети должны закончить это слово.

Ра-ра-ра — начинается иг

Ры-ры-ры — у мальчика ша...

Ро-ро-ро — у нас новое вед...

Ру-ру-ру — продолжаем мы иг..

Ре-ре-ре — стоит дом на го...

Ри-ри-ри — на ветках снега...

Ар-ар-ар — кипит наш само....
Ры-ры-ры — детей много у го...

3. «У кого кто»

Цели: закрепить знания о животных, развивать внимание, память.

Ход игры: Воспитатель называет животное, а дети называют детеныша в единственном и множественном числе. Ребенок, который правильно назовет детеныша, получает фишку.

4. «Какое время года?»

Цели: учить соотносить описание природы в стихах или прозе с определенным временем года; развивать слуховое внимание, быстроту мышления.

Ход игры: Дети сидят на скамейке. Воспитатель задает вопрос «Когда это бывает?» и читает текст или загадку о разных временах года.

5. «Где что можно делать?»

Цели: активизация в речи глаголов, употребляющихся в определенной ситуации.

Ход игры: Воспитатель задает вопросы, дети отвечают на них.

Что можно делать в лесу? (Гулять; собирать ягоды, грибы; охотиться; слушать пение птиц; отдыхать).

Что можно делать на реке? Что делают в больнице?

6. «Какая, какой, какое?»

Цели: учить подбирать определения, соответствующие данному примеру, явлению; активизировать усвоенные ранее слова.

Ход игры: Воспитатель называет какое-нибудь слово, а играющие по очереди называют как можно больше признаков, соответствующих данному предмету.

Белка — рыжая, шустрая, большая, маленькая, красивая.....

Пальто — теплое, зимнее, новое, старое

Мама — добрая, ласковая, нежная, любимая, дорогая ...

Дом — деревянный, каменный, новый, панельный...

7. «Закончи предложение»

Цели: учить дополнять предложения словом противоположного значения, развивать внимание.

Ход игры: Воспитатель начинает предложение, а дети его заканчивают, только говорят слова с противоположным значением.

Сахар сладкий, а перец - ... (горький).

Летом листья зеленые, а осенью ...(желтые).

Дорога широкая, а тропинка ... (узкая).

8. «Кто (что) летает?»

Цели: закрепить знания о животных, насекомых, птицах, развивать внимание, память.

Ход игры: Дети стоят в кругу. Выбранный ребенок называет какой-нибудь предмет или животное, причем поднимает обе руки вверх и говорит: «Летит». Когда называется предмет, который летает, все дети поднимают обе руки вверх и говорят «Летит», если нет, руки не поднимают. Если кто-то из детей ошибается, он выходит из игры.

9. «Узнай, чей лист»

Цели: учить узнавать растение по листу (назвать растение по листу и найти его в природе), развивать внимание.

Ход игры: На прогулке собрать опавшие листья с деревьев, кустарников. Показать детям, предложить узнать, с какого дерева и найти сходство с не опавшими листьями.

10. «Отгадайте, что за растение»

Цели: учить описывать предмет и узнать его по описанию, развивать память, внимание.

Ход игры: Воспитатель предлагает одному ребенку описать растение или загадать о нем загадку. Другие дети должны отгадать, что это за растение.

11. «Кто же я?»

Цели: учить называть растение, развивать память, внимание.

Ход игры: Воспитатель быстро показывает на растение. Тот, кто первым назовет растение и его форму (дерево, кустарник, травянистое растение), получает фишку.

12. «Так бывает или нет»

Цели: учить замечать непоследовательность в суждениях, развивать логическое мышление.

Ход игры: Воспитатель объясняет правила игры:

Я буду рассказывать историю, в которой вы должны заметить то, чего не бывает.

«Летом, когда ярко светило солнце, мы с ребятами вышли на прогулку. Сделали из снега снеговика и стали кататься на санках». «Наступила весна. Все птицы улетели в теплые края. Медведь залез в свою берлогу и решил проспать всю весну...»

13. «Что за насекомое?»

Цели: уточнять и расширять представления о жизни насекомых осенью, учить описывать насекомых по характерным признакам, воспитывать заботливое отношение ко всему живому, развивать внимание.

Ход игры: Дети делятся на 2 подгруппы. Одна подгруппа описывает насекомое, а другая - должна угадать, кто это. Можно использовать загадки. Затем свои вопросы задает другая подгруппа

14. «Прятки»

Цели: учить находить дерево по описанию, закрепить умение использовать в речи предлоги: за, около, перед, рядом, из-за, между, на; развивать слуховое внимание.

Ход игры: По заданию воспитателя часть детей прячется за деревьями и кустарниками. Ведущий по инструкции воспитателя ищет (найди, кто прячется за высоким деревом, низким, толстым, тонким).

15. «Кто больше назовет действий?»

Цели: учить подбирать глаголы, обозначающие действия, развивать память, внимание.

Ход игры: Воспитатель задает вопросы, дети отвечают глаголами. За каждый правильный ответ дети получают фишку.

Что можно делать с цветами? (рвать, нюхать, смотреть, поливать, дарить, сажать)

Что делает дворник? (подметает, убирает, поливает, чистит дорожки от снега).

16. «Какое что бывает?»

Цели: учить классифицировать предметы по цвету, форме, качеству, материалу, сравнивать, сопоставлять, подбирать как можно больше наименований, подходящих под это определение; развивать внимание.

Ход игры: Расскажите, что бывает:

зеленым — огурец, крокодил, листик, яблоко, платье, елка

широким — река, дорога, лента, улица ...

Выигрывает тот, кто больше назовет слов.

17. «Игра в загадки»

Цели: расширять запас существительных в активном словаре.

Ход игры: Дети сидят на скамейке. Воспитатель загадывает загадки. Отгадавший ребенок выходит и сам загадывает загадку. За отгадывание загадки он получает по одной фишке. Выигрывает тот, кто наберет больше фишек.

18. «У кого какой цвет?»

Цель: учить детей узнавать цвета, закрепить умение определять предметы по цвету, развивать речь, внимание.

Ход игры: Воспитатель показывает, например, зеленый квадрат бумаги. Дети называют не цвет, а предмет того же цвета: трава, свитер, шляпа и т.д.

19. «Загадай, мы отгадаем»

Цели: закрепить знания о растениях сада и огорода; умение называть их признаки, описывать и находить их по описанию, развивать внимание.

Ход игры: Дети описывают любое растение в следующем порядке: форма, окраска, вкус. Ведущий по описанию должен узнать растение.

20. «Бывает — не бывает» (с мячом)

Цели: развивать память, внимание, мышление, быстроту реакции.

Ход игры: Воспитатель произносит словосочетания и кидает мяч, а дети должны быстро ответить.

Снег зимой ... (бывает)

Мороз летом ... (не бывает)

Иней летом ... (не бывает)

Капель летом ... (не бывает)

21. «Третий лишний» (растения)

Цели: закрепить знания детей о многообразии растений, развивать память, быстроту реакции.

Ход игры: Воспитатель называет по 3 растения (деревья и кустарники), одно из которых «лишнее». Например, клен, липа, сирень. Дети должны определить, какое из них «лишнее» и хлопнуть в ладоши.

(Клен, липа — деревья, сирень — кустарник).

22. «Где что растет?»

Цели: учить понимать происходящие в природе процессы; дать представление о назначении растений; показать зависимость всего живого на земле от состояния растительного покрова; развивать речь.

Ход игры: Воспитатель называет разные растения и кустарники, а дети выбирают только те, что растут у нас. Если растут дети хлопают в ладоши или прыгают на одном месте (движение можно выбирать любое), если нет — молчат.

Яблоня, груша, малина, мимоза, ель, саксаул, облепиха, береза, вишня, черешня, лимон, апельсин, липа, клен, баобаб, мандарин.

Если дети справились успешно, можно деревья перечислять быстрее:

слива, осина, каштан, кофе. Рябина, платан. Дуб, кипарис. Алыча, тополь, со-сна.

В конце игры подводится итог, кто больше всех знает деревьев.

23. «Что это за птица?»

Цели: уточнять и расширять представления о жизни птиц осенью, учить описывать птиц по характерным признакам; развивать память; воспитывать заботливое отношение к птицам.

Ход игры: Дети делятся на 2 подгруппы. Дети одной подгруппы описывают птицу, а другой — должны угадать, что это за птица. Можно использовать загадки. Затем свои вопросы задает другая подгруппа.

24. «Знаешь ли ты ...»

Цели: обогащать словарный запас детей названиями животных, закрепить знание моделей, развивать память, внимание.

Ход игры: Заранее нужно подготовить фишки. Воспитатель выкладывает в первый ряд — изображения зверей, во второй — птиц, в третий — рыб, в чет-

вертый — насекомых. Играющие, поочередно, называют сначала зверей, затем птиц и т.д. И выкладывают при правильном ответе фишку в ряд. Выигрывает тот, кто выложит больше фишек.

25. «Когда это бывает?»

Цели: закрепить знание детей о частях суток, развивать речь, память.

Ход игры: Воспитатель раскладывает картинки, изображающие жизнь детей в детском саду: утренняя гимнастика, завтрак, занятия и т. д. Дети выбирают себе любую картинку, рассматривают ее. На слово «утро» все дети поднимают картинку, связанную с утром, и объясняют свой выбор. Затем день, вечер, ночь. За каждый правильный ответ дети получают фишку.

26. «Где что лежит?»

Цель: учить выделять из группы слов, из речевого потока слова с данным звуком; закрепить правильное произношение определенных звуков в словах; развивать внимание.

Ход игры: Воспитатель называет предмет и предлагает детям ответить, куда его можно положить. Например:

«Мама принесла хлеб и положила его в ... (хлебницу).

Маша насыпала сахар... Куда? (В сахарницу)

Вова вымыл руки и положил мыло ...Куда? (В мыльницу)

27. «А что потом?»

Цели: закрепить знание детей о частях суток, о деятельности детей в разное время суток; развивать речь, память.

Ход игры: Дети садятся полукругом. Воспитатель объясняет правила игры: Помните, мы с вами говорили о том, что мы делаем в детском саду в течение всего дня? А сейчас поиграем и узнаем, все ли вы запомнили. Будем рассказывать по порядку о том, что мы делаем в детском саду с самого утра. Кто ошибется, сядет на последний стул, а все остальные передвинутся.

Можно ввести игровой такой момент: воспитатель поет песенку «камешек у меня. Кому дать? Кому дать? Тот и будет отвечать».

Воспитатель начинает: «Мы пришли в детский сад. Поиграли на участке. А что было потом?» Передает камешек кому-либо из играющих. Тот отвечает: «Делали гимнастику» - «А потом?» Передает камешек другому ребенку.

Игра продолжается, пока дети не назовут последнее — уход домой.

Примечание. Использовать камешек или другой предмет целесообразно, так как отвечает не тот, кому хочется, а тот, кому он достанется. Это заставляет всех детей быть внимательными и готовыми отвечать.

28. «Когда ты это делаешь?»

Цель: закрепить культурно-гигиенические навыки и знание частей суток, развивать внимание, память, речь.

Ход игры: Воспитатель называет одного ребенка. Потом изображает какое-нибудь действие, например, моет руки, чистит зубы, чистит обувь, причесывается и прочее, и спрашивает: «Когда ты это делаешь?» если ребенок отвечает, что чистит зубы утром, дети поправляют: «Утром и вечером». В роли ведущего может быть один из детей.

29. «Выдели слово»

Цели: учить детей отчетливо произносить многосложные слова громко, развивать слуховое внимание.

Ход игры: Воспитатель произносит слова и предлагает детям хлопать в ладоши тогда, когда они услышат слова, в которых есть звук «з» (песня комарика). (Зайка, мышка, кошка, замок, коза, машина, книга, звонок)

Воспитатель должен произносить слова медленно, после каждого слова делать паузу, чтобы дети могли подумать.

30. «Дерево, кустарник, цветок»

Цели: закрепить знание растений, расширять кругозор детей, развивать речь, память.

Ход игры: Ведущий произносит слова «Дерево, кустарник, цветок ...» и обходит детей. Остановившись, он указывает на ребенка и считает до трех, ребенок должен быстро назвать то, на чем остановился ведущий. Если ребенок не успел или неправильно назвал, он выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один игрок.

31. «Кто кем (чем) будет?»

Цель: развивать речевую активность, мышление.

Ход игры: Дети отвечают на вопрос взрослого: «Кем будет или чем будет (яйцо, цыпленок, мальчик, желудь, семечко, икринка, гусеница, мука, железо, кирпич, ткань) и т.д.?» Если дети придумают несколько вариантов, например, из яйца — цыпленок, утенок, птенец, крокодильчик, то они получают дополнительные фанты.

Или воспитатель спрашивает: «Кем был раньше птенец (яйцом), хлеб (мукой), машина (металлом).

32. «Кому что нужно?»

Цель: упражнять в классификации предметов, умении называть вещи, необходимые людям определенной профессии; развивать внимание.

Ход игры: воспитатель: - Давайте вспомним, что нужно для работы людям разных профессий. Я буду называть профессию, а вы скажете, что ему нужно для работы.

Воспитатель называет профессию, дети говорят, что нужно для работы. А затем во второй части игры воспитатель называет предмет, а дети говорят, для какой профессии он может пригодиться.

33. «Братъ — не братъ»

Цель: дифференциация лесных и садовых ягод; увеличение словарного запаса по теме «Ягоды»; развивать слуховое внимание.

Ход игры: Дети стоят в кругу. Воспитатель объясняет, что будет произносить название лесных и садовых ягод. Если дети услышат название лесной ягоды, они должны присесть, а если услышат название садовой, потянуться, подняв руки вверх.

Земляника, ежевика, крыжовник, клюква, красная смородина, клубника, черная смородина, брусника, малина.

34. «Что сажают в огороде?»

Цель: учить классифицировать предметы по определенным признакам (по месту их произрастания, по их применению); развивать быстроту мышления, слуховое внимание.

Ход игры: Дети, вы знаете, что сажают в огороде? Давайте поиграем в такую игру: я буду называть разные предметы, а вы внимательно слушайте. Если я назову то, что сажают в огороде, вы ответите «Да», если же то, что в огороде не растет, вы скажете «Нет». Кто ошибется, тот выходит из игры.

Морковь (да), огурец (да), слива (нет), свекла (да) и т.д.

35. «Догони свою тень»

Цель: познакомить с понятием света и тени; развивать речь.

Ход игры: Воспитатель: Кто отгадает загадку?

Я иду — она идет,

Я стою — она стоит,

Побегу — она бежит. Тень

В солнечный день, если вы встанете лицом, спиной или боком к солнышку, то на земле появится темное пятно, это ваше отражение, оно называется тенью. Солнце посылает на землю свои лучи, они распространяются во все стороны. Стоя на свету, вы закрываете путь солнечным лучам, они освещают вас, но на землю падает ваша тень. Где еще есть тень? На что похожа? Догони тень. Потанцуй с тенью.

36. «Не ошибись»

Цель: закрепить знания детей о разных видах спорта, развивать находчивость, сообразительность, внимание; воспитывать желание заниматься спортом.

Ход игры: Воспитатель раскладывает разрезанные картинки с изображением различных видов спорта: футбол, хоккей, волейбол, гимнастика, гребля. В середине картинки спортсменов, нужно подобрать ему все необходимое для игры. По этому принципу можно изготовить игру, в которой дети будут подбирать орудия труда к различным профессиям. Например, строитель: ему необходимы инструменты — лопата, мастерок, кисть малярная, ведро; машины, которые облегчают труд строителя — подъемный кран, экскаватор, самосвал и др. На картинках — люди тех профессий, с которыми знакомят детей в течение

года: повар, дворник, почтальон, продавец, врач, учитель, тракторист, слесарь и др. К ним подбирают изображения предметов их труда. Правильность выполнения контролируется самой картинкой: из маленьких картинок должна получиться большая, целая.

37. «Отгадай - ка!»

Цель: учить описывать предмет, не глядя на него, выделять в нем существенные признаки, по описанию узнавать предмет; развивать память, речь.

Ход игры: По сигналу воспитателя, ребенок, получивший фишку, встает и делает по памяти описание любого предмета, а затем передает фишку тому, кто будет отгадывать. Отгадав, ребенок описывает свой предмет, передает фишку следующему и т.д.

38. «Кто скорее соберет?»

Цель: учить детей группировать овощи и фрукты; воспитывать быстроту реакции на слова воспитателя, выдержку и дисциплинированность.

Ход игры: Дети делятся на две бригады: «Садоводы» и «Огородники». На земле лежат муляжи овощей и фруктов и две корзины. По команде воспитателя бригады начинают собирать овощи и фрукты каждый в свою корзину. Кто собрал первым, поднимает корзину вверх и считается победителем.

39. «Какой предмет»

Цель: учить классифицировать предметы по определенному признаку (величина, цвет, форма), закрепить знания детей о величине предметов; развивать быстроту мышления.

Ход игры: Дети садятся в кружок. Воспитатель говорит:

Дети, предметы, которые нас окружают, бывают разной величины: большие, маленькие, длинные, короткие, низкие, высокие, широкие, узкие. Мы с вами на занятиях и на прогулках видели много разных по величине предметов. Сейчас я буду называть одно слово, а вы будете перечислять, какие предметы можно назвать одним словом.

В руках у воспитателя камешек. Он дает его тому ребенку, который должен отвечать.

Длинный, - говорит воспитатель и передает камешек соседу.

Платье, веревка, день, шуба, - вспоминают дети.

Широкий, - предлагает воспитатель следующее слово.

Дети называют: дорога, улица, речка, лента и др.

Так же проводится игра и с целью совершенствования умения детей классифицировать предметы по цвету, форме. Воспитатель говорит:

Красный.

Дети по очереди отвечают: ягода, шар, флажок, звездочка, машина и др.

Круглый (мяч, солнце, яблоко, колесо и др.)

40. «Что умеют делать звери?»

Цель: учить создавать самые разнообразные словесные сочетания; расширять в сознании смысловое содержание слова; развивать память.

Ход игры: Дети превращаются в «зверей». Каждый должен рассказать, что он умеет делать, чем питается, как двигается. Рассказавший правильно получает картинку с изображением животного.

Я рыжая белка. Прыгаю с ветки на ветку. На зиму делаю припасы: орехи собираю, грибы сушу.

Я собака, кошка, медведь, рыба и т.д.

41. «Придумай другое слово»

Цель: расширять словарный запас; развивать внимание.

Ход игры: Воспитатель говорит «Придумайте из одного слова другое, похожее. Можно сказать: бутылка из-под молока, а можно сказать молочная бутылка». Кисель из клюквы (клюквенный кисель); суп из овощей (овощной суп); пюре из картофеля (картофельное пюре).

42. «Кто что слышит?»

Цель: учить детей обозначать и называть словом звуки (звенит, шуршит, играет, трещит и др.); воспитывать слуховое внимание; развивать сообразительность, выдержку.

Ход игры: На столе у воспитателя стоят различные предметы, при действии которыми издается звук: звенит колокольчик; шуршит книга, которую листают; играет дудочка, звучит пианино, гусли и др., т.е. Все, что есть звучащее в группе, можно использовать в игре.

За ширму приглашается один ребенок, который там играет, например, на дудочке. Дети, услышав звук, отгадывают, а тот, кто играл, выходит из-за ширмы с дудочкой в руках. Ребята убеждаются, что они не ошиблись. С другим инструментом будет играть другой ребенок, выбранный первым участником игры. Он, например, листает книгу. Дети отгадывают. Если затрудняются сразу ответить, воспитатель просит повторить действие, а всех играющих слушать внимательнее. «Книгу листает, листики шуршат» - догадываются дети. Из-за ширмы выходит играющий и показывает, как он действовал.

Такую игру можно проводить и на прогулке. Воспитатель обращает внимание ребят на звуки: трактор работает, птицы поют, автомобиль сигналит, листья шелестят и др.

43. «Подбери похожие слова»

Цель: учить детей отчетливо произносить многосложные слова громко; развивать память внимание.

Ход игры: Воспитатель произносит слова близкие по звучанию: ложка — кошка, ушки — пушки. Затем он произносит одно слово и предлагает детям самим подобрать к нему другие, близкие по звучанию: ложка (кошка, ножка, окошко), пушка (мушка, сушка, кукушка), зайчик (мальчик, пальчик) и т.д.

44. О чем еще так говорят?»

Цель: закрепить и уточнить значение многозначных слов; воспитывать чуткое отношение к сочетаемости слов по смыслу, развивать речь.

Ход игры: Подскажите Карлсону, о чем еще можно так сказать:

Идет дождь: идет — снег, зима, мальчик, собака, дым.

Играет — девочка, радио, ...

Горький — перец, лекарство,... и т.д.

45. Угадай, какой знак?» (ПДД)

Цель: учить детей различать дорожные знаки, закреплять знания детей о правилах дорожного движения; воспитывать умение самостоятельно пользоваться полученными знаниями в повседневной жизни.

Материал: Кубики с наклеенными на них дорожными знаками: предупреждающими, запрещающими, указательными и знаками сервиса.

Ход игры: 1-й вариант. Ведущий приглашает по очереди к столу, где лежат кубики. Ребенок берет кубик, называет знак и подходит к детям, у которых уже есть знаки этой группы.

2-й вариант. Ведущий показывает знак. Дети находят этот знак на своих кубиках, показывают его и рассказывают, что он обозначает.

46. «Водители» (ПДД)

Цель: учить детей правилам дорожного движения; развивать мышление и пространственную ориентацию.

Материал: Несколько игровых полей, машина, игрушки.

Ход игры: Заранее готовится несколько вариантов несложных игровых полей. Каждое поле – это рисунок разветвленной системы дорог с дорожными знаками. Это даст возможность менять дорожную ситуацию. Например: «Ты шофер автомобиля, тебе нужно отвезти зайчика в больницу, набрать бензина и починить машину. Рисунок машины обозначает гараж, откуда ты выехал и куда должен вернуться. Подумай и скажи, в каком порядке нужно посетить все эти пункты, чтобы не нарушить правила дорожного движения. А потом мы вдвоем посмотрим, правильно ли ты выбрал путь».

47. «Мы - пассажиры» (ПДД)

Цели: Уточнить знания детей о том, что все мы бываем пассажирами; закрепить правила посадки в транспорт и высадки из него.

Материал: Картинки с дорожными ситуациями.

Ход игры: Дети берут по одной картинке и рассказывают, что на них нарисовано, объясняя, как надо поступать в той или иной ситуации.

48. «Разложи предметы»

Цель: формировать у детей умение классифицировать предметы.

Оборудование: набор из 8 игрушек и предметов различных по назначению, но одни – деревянные, а другие – пластмассовые: машинки, пирамидки, грибочки, тарелочки, бусы, кубики, домики, елочки по 2; две одинаковые коробочки.

Ход игры:

Педагог рассматривает с ребенком все игрушки по одной, а затем говорит: «эти игрушки надо разложить в 2 коробочки так, чтобы в каждой коробке оказались игрушки – чем-то похожие между собой». В случае затруднения педагог первую пару игрушек – елочки ставит их рядом и просит ребенка сравнить: «чем эти елочки различаются между собой?». Если ребенок не может найти основное отличие, педагог обращает внимание ребенка на материал, из которого сделаны эти игрушки. Затем ребенок действует самостоятельно. В конце игры надо обобщить принцип группировки: «в одной коробке – все деревянные игрушки, а в другой – все пластмассовые».

49. «Летает – не летает»

Цель: формировать у детей умение группировать предметы по заданному признаку.

Ход игры: Педагог предлагает детям быстро назвать предметы, которые летают, когда он скажет слово «летает», а затем назвать предметы, которые не летают, когда он скажет слово «не летает».

50. «Съедобное – не съедобное»

Цель: формировать у детей умение группировать предметы по заданному признаку.

Игра проводится по аналогии с предыдущей. Педагог произносит слова «съедобное», «не съедобное».

51. «Будь внимательным»

Цель: формировать у детей умение выделять из группы лишний предмет

Ход игры: Педагог говорит детям: «я буду называть четыре слова, одно слово сюда не подходит. Вы должны слушать внимательно и назвать лишнее слово». Например: матрешка, неваляшка, чашка, кукла; стол, диван, цветок, стул и т.д. После каждого выделенного «лишнего» слова педагог просит ребенка объяснить, почему это слово не подходит в данную группу слов.

52. «Новоселье у матрешек»

Цель: учить детей сравнивать предметы, видеть в предметах разные их свойства, располагать предметы в определенном порядке, выделив при этом существенный признак.

Ход игры: педагог рассказывает: «матрешки поселились в новом доме. Каждая получила свою квартиру. Самая маленькая – на первом этаже, на втором – немного побольше, на третьем – еще побольше, на четвертом – еще больше. А на пятом, последнем этаже – самая большая. Они порадовались своим кварти-

рам и пошли в парк гулять. Пришли вечером и забыли, кто где живет. Помоги же матрешкам найти свои квартиры. Расскажи им, где их квартиры.

53. Игра «Что тяжелее?»

Цель: учить детей раскладывать изображения предметов в определенной последовательности, ориентируясь на качество предметов.

Оборудование: набор карточек с изображением следующего вида одежды: зимнее пальто, осеннее пальто, зимнее платье, летнее платье, купальник; на обратной стороне полоски соответствующей длины: самая длинная изображает зимнее пальто, короче – осеннее пальто, еще короче – зимнее платье и т.д.

По аналогии проводятся следующие игры: «Кто старше?», «Что ярче светит?», «Что быстрее?», «Кто быстрее?».

Картотека дидактических игр для детей 5-6 лет

1.Игры на формирование умений выполнять классификацию. Классификация – это распределение предметов по группам (классам) на основании общих признаков.

«Разложи предметы»

Оборудование: набор из 8 игрушек и предметов различных по назначению, но одни – деревянные, а другие – пластмассовые: машинки, пирамидки, грибочки, тарелочки, бусы, кубики, домики, елочки по 2; две одинаковые коробочки.

Ход игры: Педагог рассматривает с ребенком все игрушки по одной, а затем говорит: «эти игрушки надо разложить в 2 коробочки так, чтобы в каждой коробке оказались игрушки – чем-то похожие между собой». В случае затруднения педагог первую пару игрушек – елочки ставит их рядом и просит ребенка сравнить: «чем эти елочки различаются между собой?». Если ребенок не может найти основное отличие, педагог обращает внимание ребенка на материал, из которого сделаны эти игрушки. Затем ребенок действует самостоятельно. В конце игры надо обобщить принцип группировки: «в одной коробке – все деревянные игрушки, а в другой – все пластмассовые».

Примеры:

- 1). Разложить предметные картинки по группам.
- 2). Разложить предметные картинки с изображениями животных на группы: те, кто живет в воде; кто живет в лесу, те, кто живет в жарких странах.
- 3). Из набора карточек выбрать то,
 - а) что можно есть (съедобное);
 - б) что сделано человеком;
 - в) те, на которых изображено 6 (9,7,5) предметов и т.д.
- 4). Сложить в одну коробку все шишки, а в другую - все ракушки.
- 5). Положи в одну коробку маленькие ракушки (пуговицы), а в другую - большие.
- 6). Сложить в одну кучку длинные палочки, а в другую - короткие.
- 7). Из всех пуговиц выбрать только круглые.

8). Рассортировать пуговицы по цвету. В одну кучу - красные, в другую - зеленые и т.д. (аналогично ленты).

«Летает – не летает»

Ход игры: Педагог предлагает детям быстро назвать предметы, которые летают, когда он скажет слово «летает», а затем назвать предметы, которые не летают, когда он скажет слово «не летает».

Игру можно проводить на прогулке.

«Съедобное – не съедобное»

Игра проводится по аналогии с предыдущей. Педагог произносит слова «съедобное» - дети называют различные продукты питания, педагог называет слово - «не съедобное» - дети должны быстро назвать предметы, которые нельзя есть.

«Слово на ладошке»

Ход игры: Педагог читает стихотворение. После его окончания предлагает детям найти слова в воде (реке, море), в лесу, в саду, на грядке, в группе и т.д.

«Я найду слова везде,
и на небе, и в воде,
на полу, на потолке,
на носу и на руке.

Вы не слышали такого?

Не беда! Играем в слова!»

Давайте поищем слова в реке (рыбы, водоросли, ракушки, камешки..).

2.Игры на формирование умений выполнять обобщение (исключение)

Обобщать — объединять предметы по общим существенным признакам.

1). Поиск лишней картинки. Последовательность работы:

«3 лишней» (с картинками);

«4 лишней» (с картинками);

«3 лишней» (на словесном материале);

«4 лишней» (на словесном материале).

Вопрос: «Почему лишняя?» «Как можно одним словом назвать оставшиеся предметы?»

«Назови одним словом».

Ход игры: Педагог перечисляет несколько предметов и просит сказать, что их объединяет, и как их можно назвать одним словом:

1. суп, каша, гуляш, кисель;

2. лошадь, корова, овца, свинья;

3. курица, гусь, утка, индейка;

4. волк, лиса, медведь, заяц;

5. капуста, картофель, лук, свекла;

6. пальто, шарф, куртка, костюм;

7. туфли, сапоги, кроссовки, босоножки;

8. шапка, кепка, тубетейка, берет;

9. липа, береза, ель, сосна;
- 10.зеленый, синий, красный, желтый;
- 11.шар, куб, ромб, квадрат;
- 12.телевизор, утюг, пылесос, холодильник;
- 13.автомобиль, трактор, трамвай, автобус.

«Будь внимательным»

Ход игры: Педагог говорит детям: «я буду называть четыре слова, одно слово сюда не подходит. Вы должны слушать внимательно и назвать лишнее слово». Например: матрешка, неваляшка, чашка, кукла; стол, диван, цветок, стул и т.д. После каждого выделенного «лишнего» слова педагог просит ребенка объяснить, почему это слово не подходит в данную группу слов.

Наборы слов:

1. Стол, стул, кровать, чайник.
2. Лошадь, собака, кошка, щука.
3. Елка, береза, дуб, земляника.
4. Огурец, репа, морковь, заяц,
5. Блокнот, газета, тетрадь, портфель
6. Огурец, арбуз, яблоко, мяч.
7. Волк, лиса, медведь, кошка.
8. Фиалка, ромашка, морковь, василек.
9. Кукла, машина, скакалка, книга.
- 10.Поезд, самолет, самокат, пароход.
- 11 .Воробей, орел, оса, ласточка.
- 12.Лыжи, коньки, лодка, санки.
- 13.Стул, молоток, рубанок, пила.
- 14.Снег, мороз, жара, лед.
- 15.Вишня, виноград, картофель, слива.
16. Автобус, трамвай, самолет, троллейбус.
- 17.Река, лес, асфальт, поле.
- 18.Пожарник, космонавт, балерина,

«Нужно - не нужно»

Ход игры: Педагог говорит: «Я хочу посадить огород. Капуста нужна? Нужна! Груша нужна?» - «Нет». Засадив огород, сдят сад.

«Назови три предмета».

Ход игры: Педагог говорит: « Я назову одно слово, например «мебель», а тот, кому я брошу мяч, назовет три предмета, которые можно объединить с этим словом» (стол, стул, диван...)

3. Игры на формирование умений выполнять сравнение

Сравнение – заключается в установлении сходства или различия предметов по признакам.

«Сравнение слов»

Для сравнения даем пары слов:

Муха и бабочка;

Дом и избушка;

Стол и стул;

Книга и тетрадь;

Вода и молоко;

Топор и молоток;

Пианино и скрипка и т.д.

Вопросы: Ты видел муху? А бабочку? Похожи - муха и бабочка или нет? Чем они похожи? А чем отличаются друг от друга?

«Сравнение предметов».

Игра «На кого похож?» (вербально) На какого животного похож кролик? (зайца). В чем их сходство и различие? Какое дерево похоже на ель? (сосна). В чем их сходство и различие?

По каким признакам можно отличить оленя от других животных? и т.д.

«Сравнение предметов» (геометрических фигур).

Сравнивать предметы между собой, искать четыре сходства и различия.

Материал: геометрические фигуры: треугольник, квадрат, круг, прямоугольник; 4-х цветов и 2-х размеров. (16 геометрических фигур больших 4-х видов и 4-х цветов; 16 геометрических фигур маленьких 4-х видов и 4-х цветов).

-подобрать фигуры, отличающиеся одним признаком;

-фигуры, отличающиеся двумя признаками;

-тремя признаками (подбери самые непохожие).

«Назовите общие признаки»:

яблока и арбуза;

кошки и собаки;

стола и стула;

ели и сосны;

голубя и дятла;

ромашки и гвоздики.

«Чем отличается»:

ручка от карандаша;

рассказ от стихотворения;

сани от телеги;

осень от весны;

дерево от кустарника;

лиственное дерево от хвойного дерева.

4. Игры на формирование умений выполнять анализ – синтез.

Анализ – логический прием, заключающийся в разделении предмета на отдельные части, проводится для выделения признаков, характеризующих данный предмет или группу предметов;

Синтез – это мыслительное соединение частей предметов в единое целое с учетом их правильного расположения в предмете.

«Ну - ка, отгадай».

Материал: карточки с изображением различных предметов.

1). Водящий загадывает один из них. Дети должны угадать, какой предмет он загадал, задавая любые вопросы, кроме прямого вопроса о названии.

Вопросы:

Из этого предмета можно пить? Нет.

У него есть ручки - ножки? Нет.

На нем можно плавать по морю? Нет.

На нем можно ездить? Да.

Он ездит по рельсам? Да.

Это паровоз? Да.

Количество вопросов 8-10. Если не угадали - менять.

2). То же, только две подгруппы детей, одни загадывают - другие отгадывают. Отвечать только «Да» или «Нет».

3). Описать предмет на картинке, не показывая его. Дети должны отгадать. Например: «Он висит на улице. У него три глаза разного цвета. Ему подчиняются и люди и машины».

4). То же, как и в третьем варианте, только у детей на руках 2-4 карточки. Нужно найти нужную картинку по описанию: желтого цвета, туловище круглое, голова круглая клюв острый.

«Найди предметы».

Ведущий называет 1-2 общих признака, 2-3 предметов и просит показать их. «Растет на дереве, можно есть» - «яблоки и вишни».

«Найди общие признаки у предметов».

«Рыбка и лодочка - плавают»;

«Птичка и воздушный шарик – летают»;

«Белка и заяц – живут в лесу» и тд.

«Узнай по описанию, что это?»

«Колеса, кабина, кузов, руль. Это что?» (машина)
«Серая шубка, длинные ушки, короткий хвост. Кто это?» (заяц) и тд.

«Загадки».

«Солнце печет, липа цветет, рожь созревает. Когда это бывает?» (перечисление признаков - отгадка). Описание - «анализ», отгадка - «синтез».

«День становится длиннее. Все больше становится солнечных дней. Тает снег. С юга прилетают птицы и начинают строить гнезда».

«Молоко пьет, песенки поет, чисто умывается, а с водой не знается». (Кот)

«Клохчет, квохчет, детей созывает, всех под крыло собирает». (Курица)

«Комочек пуха, длинное ухо, прыгает ловко, любит морковку». (Заяц)

«Течет, течет – не вытечет, бежит, бежит - не выбежит». (Река)

«Без крыльев летят, без ног бегут, без паруса плывут». (Облака)

«Описание предмета».

Описать дерево, его размер, цвет, форму листьев, наличие семян, плодов.
Отгадать, что это за дерево.

5. Игры на формирование умений выполнять упорядоченность действий

Упорядоченность действий – логический прием, формирующий навыки последовательных действий.

«Кто кем (чем) будет?»

Ход игры: Педагог предлагает детям подумать и ответить на вопрос: «Кто (что) кем (чем) будет?»:

яйцо, мальчик, семечко, гусеница, цыпленок, желудь, икринка, мука, железо, кирпич, ткань, ученик, большой, девочка, почка, щенок, шерсть, кожа, теленок, доска, птенец, козленок, ягненок.

«Кем (чем) был раньше?»

Ход игры: Педагог предлагает детям подумать и ответить на вопрос: «Кто (что) кем (чем) был раньше?»:

цыпленок - яйцом;

лошадь - жеребенком;

корова - теленком;

дуб - желудем;

рыба - икринкой;

яблоня - семечком;

лягушка - головастиком;

бабочка - гусеницей;

хлеб - мукой;
птица - птенцом;
овца - ягненком;
шкаф - доской;
велосипед - железом;
рубашка - тканью;
ботинки - кожей;
дом - кирпичом;
сильный - слабый;
мастер - ученик;
листок - почкой;
собака – щенок.

Составление рассказа по картинкам.

Ход игры: Перед ребенком в беспорядке кладут 4 картинки, на которых изображена определенная, хорошо известная ребенку последовательность событий. Взрослый просит ребенка разложить картинки в нужном порядке и объяснить, почему он расположил их именно так. Затем предлагается составить рассказ по картинкам.

«Жили-были».

Ход игры: Педагог начинает рассказ и сразу задает детям вопрос. Дети должны ответить на вопрос:

"Жил-был цыпленок, что с ним потом стало?" - "Он стал петушком".

"Жила-была тучка, что с ней потом стало?" - "Из нее дождик пролился"

"Жил-был ручеек, что с ним стало?" - "Зимой замерз", "Засох в жару".

"Жило-было семечко, что с ним потом стало?" - "Из него цветок вырос"

"Жил-был кусочек глины, что с ним потом стало?" - "Из него сделали кирпич (вазу)

6. Игры на формирование количественных представлений.

Загадки:

На крыльце сидит щенок,

Греет свой пушистый бок.

Прибежал еще один

И уселся рядом с ним. (Сколько стало щенят?).

Ежик по лесу шел,

На обед грибы нашел –

Два под березкой, один у осины.

Сколько их будет в плетеной корзине?

Карандаш один у Миши

Карандаш один у Гриши.

Сколько же карандашей

У обеих малышей.

Гуляет в джунглях старый слон,
И одинок, и грустен он.
Но подошел к нему сынок,
И больше он не одинок. (Сколько теперь слонов?).

Под кустами у реки
Жили майские жуки,
Дочка, сын, отец и мать,
Кто успел их сосчитать?

Два щенка – баловника
Бегают, резвятся,
К шалунишкам три дружка
С громким лаем мчатся,
Вместе будет веселей.
Сколько же всего друзей?

Я рисую кошкин дом:
Три окошка, дверь с крыльцом.
Наверху еще окно,
Чтобы не было темно.
Посчитай окошки
В домике у кошки.

У домика утром
Два зайца сидели.
И дружно веселую песенку пели.
Один убежал, а второй вслед глядит.
Сколько у домика зайцев сидит?

7. Игры на формирование умений устанавливать причинно – следственные связи и зависимости.

«Угадай-ка: плывет – тонет?»

Ход игры: Ребенку предлагают угадать, какие предметы плавают, а какие – тонут. Педагог называет попарно группу предметов: деревянная палочка – гвоздь, деревянная и металлическая линейки, деревянный и металлический шарики, деревянный и металлический корабли, металлическое и деревянное колечки и т.д.

В случае затруднений педагог организует практические действия с этими предметами. Предметы даются в случайном порядке, а не попарно. В конце игры следует предложить ребенку обобщить, какие же предметы плавают, а какие тонут, почему?

«Продолжи предложения»:

Мы включили свет, потому что

Мама вернулась, чтобы взять зонт, потому что

Дети надели теплую одежду, потому что

Щенок громко залаял ,потому что

Алеша выглянул в окно и увидел

Таня проснулась утром и

Если песок мокрый, то...

Мальчик моет руки, потому что...

Если переходить улицу на красный свет, то...

Автобус остановился, потому что...

Рассказы – загадки.

«Что было ночью?»

«В д.с воспитатель подошел к окну и сказал: «дети, посмотрите в окно, все вокруг белое – земля, крыши домов, деревья. Как вы думаете, что было ночью?». Что ответили дети?».

«Дождливая погода»

«Девочка Таня гуляла на улице, потом побежала домой. Мама ей открыла дверь и воскликнула: «ой, какой пошел сильный дождь!». Мама в окно не смотрела. Как мама узнала, что на улице идет сильный дождь?».

«Не покатались»

«Два друга – Олег и Никита взяли лыжи и пошли в лес. Ярко светило солнышко. Журчали ручьи. Кое-где проглядывала первая травка. Когда мальчики пришли в лес, то покататься на лыжах не смогли. Почему?».

8. Затрудненные ситуации (принятие решения и планирование).

1. Миша пролил варенье на пол. Что ему теперь делать? Как поступить лучше всего?
2. В очереди Саша втиснулся перед Таней. Как ей быть?
3. Таня пошла гулять и заблудилась. Что ей делать? Перечислить все варианты. А как поступить лучше всего? Что нужно знать, чтобы никогда больше не заблудиться?

9. Подбор слов по аналогии

- 1) корова-теленки, курица-(цыпленок), кошка-(котенок)
- 2) ночь – луна, день-(солнце)
- 3) снег- лыжи, лед-(коньки)
- 4) начало – конец, день –(ночь)
- 5) морковь-огород, яблоко-(сад)
- 6) футбол – мяч, хоккей – (шайба)
- 7) заяц-кролик, рысь-(кошка)
- 8) пароход –море, самолет – (небо)
- 9) зима- холодно, лето-(тепло, жарко)

10) лошадь – скачет, заяц- (прыгает)

10. Выведение: угадывание, додумывание на основе уже имеющихся данных.

1. Человек ел котлету. Он пользовался вилкой?
2. Маша испекла папе пирожок. Она его пекла в духовке?
3. Мама помешала кофе в чашке. Она пользовалась ложкой?

11. Критичность познавательной деятельности.

«Бывает - не бывает»

Ведущий называет какую-нибудь ситуацию и бросает ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если нет, то мяч ловить не нужно.

1. Папа ушел на работу.
2. Поезд летит по небу.
3. Кошка хочет есть.
4. Человек вьет гнездо.
5. Почтальон принес письмо.
6. Зайчик пошел в школу.
7. Яблоко соленое.
8. Бегемот залез на дерево.
9. Шапочка резиновая.
10. Дом пошел гулять.
11. Туфли стеклянные
12. На березе выросли шишки.
13. Волк бродит по лесу.
14. Волк сидит на дереве.
15. В кастрюле варится чашка.

12. Понятийное мышление.

«Закончи предложение»

1. Лимоны кислые, а сахар...
2. Собака лает, а кошка...
3. Ночью темно, а днем....
4. Трава зеленая, а небо...
5. Зимой холодно, а летом....
6. Ты ешь ртом, а слушаешь...
7. Утром мы завтракаем, а днем...
8. Птица летает, а змея...
9. Лодка плывет, а машина...
10. Ты смотришь глазами, а дышишь...
11. У человека две ноги, а у собаки...
12. Птицы живут в гнездах, а люди...
13. Зимой идет снег, а осенью...

14.Из шерсти вяжут, а из ткани...

15.Балерина танцует, а пианист...

16.Дрова пилят, а гвозди...

17.Певец поет, а строитель...

18.Композитор сочиняет музыку, а музыкант.

Лингвистические и дидактические игры, логические задачи, стихи-небылицы с логическими ошибками, которые направлены на развитие логического мышления дошкольников.

ГРИБЫ - ЯГОДЫ

Словесная игра «Назови и объясни».

Взяли мы с утра корзинки

И пошли в лесок.

И нашли мы под осинкой

Маленький грибок. Какой? (Подосиновик)

А у Пети с Васей

Руки словно в масле.

Отгадайте, малыши,

Какой гриб они нашли? (Масленок)

Самый яркий и красивый

И полезный для зверей.

Не клади его в корзину:

Он опасен для людей! (Мухомор)

Вопросы. Что это за гриб? Какую пользу приносит животным? Чем опасен для людей? Может ли быть полезен людям?

Словесная игра «Объяснялки»:

Объяснить происхождение названий грибов (ягод): подосиновик, подберезовик, масленок, лисичка, рыжик, мухомор (земляника, черника).

Логические задачи.

На столе три стакана с ягодами. Вова съел один стакан. Сколько стаканов осталось на столе? (Три)

Дети в лесу собирали грибы. У мальчиков были большие красные ведра без дна. А у девочек - маленькие, зеленые. Кто больше соберет грибов? (Девочки)

Сколько грибов можно вырастить из семян ели? (Из семян ели нельзя вырастить грибы) Пошли две девочки в лес за грибами, а навстречу два мальчика.

Сколько всего детей идут в лес? (Две девочки)

Шли двое, остановились, один у другого спрашивает: «Это черная?». - «Нет, это красная». - «А почему она белая?». - «Потому что зеленая». О чем они вели разговор? (О смородине)

ОВОЩИ - ФРУКТЫ

Логические задачи.

У Марины было целое яблоко, две половинки и четыре четвертинки. Сколько было у нее яблок? (Три)

Груша тяжелее, чем яблоко, а яблоко тяжелее персика. Что тяжелее: груша или персик? (Груша)

На столе лежат два апельсина и четыре банана. Сколько овощей лежит на столе? (На столе лежат только фрукты)

На столе - четыре груши. Одну из них разрезали пополам. Сколько груш на столе? (Четыре)

В корзине три мандарина. Как их разделить между тремя мальчиками, чтобы каждому досталось по одному мандарину, и один мандарин остался в корзине? (Отдать мальчику мандарин в корзинке).

Дидактическая игра «Куда пойдешь, что найдешь?».

У каждого ребенка большая карточка с изображением леса (огорода, сада) и конверт с набором картинок (овощи, фрукты, грибы, ягоды). Дети должны рассказать, что изображено на карточке, и подобрать нужные картинки (например, «В лесу можно найти ягоды, шишки, грибы, орехи» и т.д.).

Небылицы.

Дети находят несуразицы в тексте.

Квадратный спелый помидор

Раз забрался на забор

И увидел, как на грядке

Овощи играли в прятки.

Длинный красный огурец

Под листочек свой залез,

А зеленая морковка

В борозду скатилась ловко.

Ну а сладкая редиска

Наклонилась низко-низко.

Только Машенька пришла,

Сразу овощи нашла.

УДИВИТЕЛЬНЫЙ ОГОРОД

Показал садовод

Нам такой огород,

Где на грядках, заселенных густо,

Огурбузы росли,

Помидыни росли,

Редисвекла, чеслук и репуста.

Селдерошек поспел,

И моркофель дозрел

Стал уже осыпаться спаржовник

А таких баклачков

Да мохнатых стручков
Испугался бы каждый садовник

УДИВИТЕЛЬНАЯ ГРЯДКА

У меня на грядке
Крокодил растет!!!
А в Москве-реке
Огурец живет!
Я боюсь, ребятки,
Что за этот год
Вырастет на грядке
Страшный бегемот.
Осенью на грядке
Крокодил поспел!
Огурец в Москве-реке
Всех лягушек съел!
А в Москве-реке
Клюнет на крючок...
(Как вам это нравится?)
Страшный кабачок!
Ох! Когда ж на грядке
Будет все в порядке?!

ДЕРЕВЬЯ

Логические задачи.

На груше росло десять груш, а на иве на две груши меньше. Сколько груш росло на иве? (На иве груши не растут.)

На дубе три ветки. На каждой ветке по три яблока. Сколько всего яблок? (На дубе яблоки не растут?)

На какое дерево сядет воробей после дождя? (На мокрое)

Игра «Посади дерево».

Играют двое. У каждого игрока по десять деревьев (у одного - елочки, у другого - березки). Игровое поле - доска 16x16 клеток.

Игроки по очереди «высаживают» на поле по одному дереву. Задача - образовать цепочку из трех деревьев. За каждую вновь образованную цепочку у соперника забирается одно дерево. Игрок, у которого остались два дерева, считается проигравшим.

Словесная игра «Чересчур».

Дети должны ответить на вопросы воспитателя.

Если съесть одну конфету - вкусно, приятно. А если много? (Заболят зубы, живот...) Одна таблетка помогает снять боль, а если съесть много таблеток? (Можно отравиться и даже умереть)

Хорошо, когда в лесу много сугробов, Почему? (Зимой снег оберегает деревья от мороза, весной растает - будет много воды. Деревья смогут впитывать влагу и быстро расти).

А что будет, если лес окажется по самую макушку в снегу? (Лес весной может захлебнуться: когда снег начнет таять, воды будет очень много, поэтому деревья могут погибнуть)

А если снега в лесу очень мало? (Деревьям будет холодно, они могут замерзнуть и погибнуть)

Может ли лес начать борьбу за снег? С кем ему придется вступить в борьбу? (С ветром).

Увлекательная история о том, как ветер уносит снег в свое царство-государство.

Ветер о сугробы-подушки бока свои вьюгой чешет, песни поет, в буран - ревет, завывает. А деревья по краю леса сгибаются до земли стволами. Веточками цепляются друг за друга - непроходимую стену возводят. Бьется ветер, да силы теряет, пока сквозь щелочки пролезает - устает. Никак ему пальчиками-сквознячками снежок в лесу не ухватить. Выстоял лес, дождался солнышка красного.

Логические задачи.

Летели четыре утки. Охотник выстрелил и не попал. Сколько уток осталось? (Ни одной, все улетели)

Летела стая гусей: два впереди, один позади, два позади, один впереди. Сколько было гусей? (Три гуся)

От чего плавают утки? (От берега)

На одном берегу цыплята, на другом - утята. Посередине островок Кто быстрее доплывет до острова? (Утята, цыплята не умеют плавать)

По дороге прыгали воробьи: один среди двух и три в ряд, один впереди и два позади. Сколько было воробьев? (Три воробья)

Прилетели два чижа, два стрижа и два ужа. Сколько стало птиц всего возле дома моего? (Четыре)

Над рекой летели птицы:

Голубь, щука, две синицы,

Два стрижа и пять свиней.

Сколько птиц? Ответь скорей!

(Пять)

Небылицы.

Взлетела сорока высоко,

И вот тараторит сорока,

Что сахар ужасно соленый,

Что сокол не сладит с вороной,

Что раки живут на дубе,

Что рыбы гуляют в шубе,

Что яблоки синего цвета,

Что ночь наступает с рассветом,
Что в море сухо-пресухо,
Что лев слабее, чем муха,
Всех лучше летают коровы,
Поют же всех лучше совы,
Что лед горячий-горячий,
Что в печке холод собачий
И что никакая птица
В правдивости с ней не сравнится!

МЕБЕЛЬ

Логические задачи.

У стола четыре угла. Если один угол отпилить, сколько углов останется?
(Пять.)

Чего больше в квартире: стульев или мебели? Что может быть как горячим, так и холодным? (Утюг, холодильник, плита.)

Небылицы.

ПУТАНИЦА

Это стул - на нем лежат.

Это стол - на нем сидят.

Вот кровать - на ней едят.

В шифоньере гости спят.

В холодильнике платья висят,

А на диване продукты лежат.

Словесная игра «Концовки».

Дети должны закончить предложение, начатое воспитателем.

Если стол выше стула, значит, стул... (ниже стола). Если диван шире кресла, значит, кресло... Если обеденный стол длиннее журнального стола, значит, журнальный стол... Если сервант ниже шифоньера, значит, шифоньер... Если магнитофон меньше телевизора, значит, телевизор... Если диван мягче кресла, значит, кресло... Если книжный шкаф дороже кровати, значит, кровать... Если холодильник выше плиты, значит, плита...

Игра «Переставим мебель».

Игровое поле разделено на шесть частей, пять из них заняты мебелью, шестая - свободна. Требуется поменять местами шкаф и диван так, чтобы при перестановке на каждой части находилось не более одного предмета.

ПОСУДА, ПИЩА

Хитрые вопросы.

Что может быть как горячим, так и холодным? (Кастрюля, сковорода, чайник, чай, суп)

Почему повар ходит в белом халате? (По полу)

Что никогда не поместится в любую кастрюлю? (Ее собственная крышка)

Чего больше на кухне: кастрюль или посуды? (Посуды)

Из какой посуды нельзя ничего съесть? (Из пустой)

Словесная игра «Родственники».

Дети должны закончить предложение, начатое воспитателем.

Сахарный песок - родственник Песка, потому что.... Река - родственница Песка, потому что... Ветер - родственник Песка, потому что.... Стекло - родственник Песка, потому что.... Дорога - родственница Песка, потому что....

Небылицы.

ОДЕЖДА - ОБУВЬ

Логические задачи.

Однажды Степан собрался уходить, надел куртку без пуговиц и говорит бабушке: «Бабуля, я к Дениске сбегая, а ты, пожалуйста, пришей пока пуговицы к этой куртке». Сколько пуговиц сможет пришить бабушка? (Ни одной)

Мальчик вышел гулять в разных ботинках: один - черный, а другой — желтый. Ребята посмеялись над ним, а он говорит: «Что же мне делать? У меня дома остались два разных ботинка. Не пойму, куда девались одинаковые?».

Помогите мальчику.

КАКАЯ ОДЕЖДА?

Летом, в жаркие часы,
Только майка да трусы.

А зимою нам нужны
Свитер, теплые штаны,
Шарф, пальто, сандалии,
Шапка и так далее.

Шапка... свитер...

Впрочем, я...

Я запутался, друзья! (Сандалии - летняя обувь)

ПОЧТА

Словесная игра «Цепочка ассоциаций».

Первый игрок говорит любое слово, например «письмо»; следующий, услышав это слово, говорит «бумага»;

третий игрок, услышав слово «бумага», представляет газету (или журнал) и говорит это слово и т.д.

Игра-беседа «Чудо».

Мне во сне приснилось чудо:

На почте я купил верблюда.

А газеты поутру

Принесла мне кенгуру

И письмо в коробке,

Верьте - не верьте,

Ну, а фрукты принесли

В голубом конверте!

Вопросы. Может ли такое произойти на самом деле? Что продают на почте?

Кто приносит газеты? Может ли письмо быть в коробке? Что можно отправить в коробке?

Игры с Блоками Дьенеша, развивающие логическое мышление старших дошкольников.

Дидактическая игра «Что изменилось»

Задачи:

Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине

Развивать логическое мышление, память

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.

Дидактическая игра «Продолжи ряд»

Задачи:

Закреплять знания детей о геометрических фигурах, цвете, величине, толщине
Развивать логическое 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.

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.

Дидактическая игра «Игра с одним обручем»

Задачи: Развивать умение разбивать множество по одному свойству на два подмножества, производить логическую операцию «не».

Материал: Обруч, комплект логических блоков Дьенеша.

Ход игры: Перед началом игры выясняют, какая часть игрового листа находится внутри обруча и вне его, устанавливают правила: например, располагать фигуры так, чтобы все красные фигуры (и только они) оказались вне обруча. После расположения всех фигур предлагается два вопроса: какие фигуры лежат внутри обруча? Какие фигуры оказались вне обруча? (Предполагается от-

вет: «вне обруча лежат все не красные фигуры»). При повторении игры дети могут сами выбирать, какие блоки положить внутри обруча, а какие вне.

Дидактическая игра «Игра с двумя обручами»

Задачи: Развитие умения разбивать множество по двум совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».

Материал: 2 обруча, комплект логических блоков Дьенеша.

Ход игры: перед началом игры необходимо выяснить, где находятся четыре области, определяемые на игровом листе двумя обручами, а именно: внутри обоих обручей; внутри красного, но вне зеленого обруча; внутри зеленого, но вне красного обруча и вне обоих обручей (эти области нужно обвести указкой).

1.затем называется правило игры. Например, расположить фигуры так, чтобы внутри красного обруча оказались все красные фигуры, а внутри зеленого все круглые.

2.после решения практической задачи по расположению фигур дети отвечают на вопросы: какие фигуры лежат внутри обоих обручей; внутри зеленого, но вне красного обруча; Игру с двумя обручами целесообразно проводить много раз, варьируя правила игры.

Дидактическая игра «Найди нужный блок»

Задачи:

Познакомить детей с карточками с изображенными свойствами блоков
Развивать логическое мышление, умение кодировать и декодировать информацию

Материал: Комплект логических блоков Дьенеша, карточки – обозначения свойств.

Ход игры: Дети рассматривают карточки, на которых условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). Затем ребенку предъявляется карточка и предлагается найти все такие же блоки, назвать их. Аналогично проводятся игровые упражнения с двумя и более карточками.

Дидактическая игра «Найди нужный блок 2»

Задачи: Развивать логическое мышление, умение кодировать и декодировать информацию

Материал: Комплект логических блоков Дьенеша, карточки с отрицанием свойств.

Ход игры: Дети рассматривают карточки, на которых условно обозначены отрицания свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). Затем ребенку предъявляется карточка и предлагается найти все такие же блоки, назвать их. Аналогично проводятся игровые упражнения с двумя и более карточками.

Дидактическая игра «Угощение для медвежат 1»

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.

Дидактическая игра «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 свойства кладут стопкой «рубашками» вверх

Ребенок вынимает из стопки любую карточку

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

Дидактическая игра «Угадай, какую фигуру я загадал»

Задачи: Развивать логическое мышление, умение кодировать и декодировать информацию

Материал: Комплект логических блоков Дьенеша, карточки – обозначения свойств, карточки с отрицанием свойств

Ход игры: Педагог выкладывает перед ребенком набор карточек, описывающих какой-либо блок. Ребенок находит нужный блок и, если ответ верен, сам загадывает и описывает с помощью карточек какой-либо блок

Дидактическая игра «Художники»

Задачи: Развивать умение сравнивать фигуры по их свойствам, развитие художественных способностей (выбор цвета, фона, расположения, композиции).

Материал: «Эскизы картин» - листы большого цветного картона; дополнительные детали из картона для составления композиции картины; набор блоков.

Ход игры: Детям предлагается «написать картины» по эскизам. Одну картину могут «писать» сразу несколько человек. Дети выбирают «эскиз» картины, бумагу для фона, детали к будущей картине, необходимые блоки. Если на эскизе деталь только обведена (контур детали) - выбирается тонкий блок, если деталь окрашена - толстый блок. Так, например, к эскизу картины со слонами

ребенок возьмет дополнительные детали: 2 головы слоников, солнышко, озеро, верхушку пальмы, кактус, животное и блоки. В конце работы художники придумывают название к своим картинам.

Дидактическая игра «Магазин»

Задачи: Развивать 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.

Дидактическая игра «Сравни – где больше»

Задачи: Совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Закреплять счет от 1 до 10, упражнять в умении уравнивать множества блоков. Развивать мышление.

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход игры: В один ряд выкладывается 3 блока Дьенеша, а в другой - 4. Спросите ребенка, где блоков больше и как их уравнять. Количество блоков зависит от возраста детей от уровня развития.

Дидактическая игра «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.

Дидактическая игра «Продолжи ряд»

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

Материал: Набор блоков Дьенеша.

Ход игры: Выкладываем на столе фигуры друг за другом так, чтобы каждая последующая отличалась от предыдущей всего одним признаком: цветом, формой, величиной, толщиной. Предложить ребенку составить свой ряд фигур, соблюдая правило.

Дидактическая игра «Цепочка»

Задачи: Развивать умение анализировать, выделять свойства фигур, находить фигуру по заданному признаку.

Материал: Набор логических блоков Дьенеша.

Ход игры: От произвольно выбранной фигуры постарайтесь построить как можно более длинную цепочку. Варианты построения цепочки:

Чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины);

Чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету фигур (по цвету и размеру, по размеру и толщине и т.п.);

Чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, но разные по форме и т.д.;

Чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (одинакового размера, но разного цвета).

Дидактическая игра «Найди нужный блок»

Задачи: Развивать логического мышления, умения кодировать и декодировать информацию.

Материал: Комплект логических блоков Дьенеша, карточки – обозначения свойств.

Ход игры: Дети рассматривают карточки, на которых условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). Затем ребенку предъявляется карточка и предлагается найти все такие же блоки, назвать их. Аналогично проводятся игровые упражнения с двумя и более карточками.

Дидактическая игра «Найди нужный блок 2»

Задачи: Развивать логического мышления, умения кодировать и декодировать информацию.

Материал: Комплект логических блоков Дьенеша, карточки с отрицанием свойств.

Ход игры: Дети рассматривают карточки, на которых условно обозначены отрицания свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). Затем ребенку предъявляется карточка и предлагается найти все такие же блоки, назвать их. Аналогично проводятся игровые упражнения с двумя и более карточками.

Картотека дидактических игр для детей 6-7 лет

1. Игра «Четвертый лишний»

Цель: научить детей среди нескольких других предметов находить, отличающийся по какому-либо признаку, тренировать их в обосновании своего ответа полным предложением.

Оборудование: карточки с 4 предметными картинками или 4 отдельных предметных картинки, 3 предмета на которых относятся к одной группе, а один - отличается от них каким-либо признаком.

Описание. Взрослый показывает карточку с изображением 4 предметов (или 4 отдельных картинки) и задает вопрос: «Какой предмет здесь лишний?»

Дети (или ребенок) должны правильно назвать лишний предмет и объяснить, почему они так думают.

2. Игра «Исправь ошибку»

Цель: научить детей рассуждать и сопоставлять возможное и невозможное, исправлять ошибки в предложениях, развивать связную речь детей.

Оборудование: подготовленные взрослым неправильные предложения, фишки.

Описание. Взрослый читает предложения, в которых допущены ошибки. Дети должны их заметить и произнести предложение правильно.

Например: «Собака кормит девочку». «Мяч играет с Катей». «Мама несет в воде ведро». «Велосипед едет на мальчике». «Света рисует картинкой карандаш». За каждую исправленную ошибку дети получают фишки. Побеждает тот, кто набрал больше фишек.

3. Игра «Сравнение картинок»

Цель: научить детей анализировать предметы по какому-либо признаку (форма, цвет, размер, длина, правильность, скорость, количество предметов и др.), рассуждать и сопоставлять найденные сходства и различия, определять наибольшее (наименьшее) значение сравниваемых признаков, развить связную речь детей.

Оборудование: карточки с предметами для сравнения.

Описание. Взрослый показывает картинку или предметы для сравнения и задает вопросы ребенку: «Какая картинка правильная? Какой предмет самый длинный (самый большой, самый маленький)? В какой группе больше (меньше) всего предметов? Кто самый быстрый? Подбери такую же фигуру» и т.д. Ребенок должен рассмотреть предметы и правильно ответить на вопрос, выбрав соответствующий предмет.

4. Игра «Найди отличия (сходство)»

Цель: научить детей сравнивать похожие с первого взгляда предметы, находить сходство и различия между ними.

Оборудование: пары картинок, отличающиеся друг от друга некоторыми деталями, не бросающимися в глаза, фишки.

Описание. Детям предлагается рассмотреть картинки и найти между ними определенное количество отличий (сходных деталей) за ограниченное количество времени. За каждое отличие ребенок получает фишку. Кто набрал большее количество фишек, считается победителем.

5. Игра «Что к чему подходит?»

Цель: развить логичность мышления, умение правильно ассоциировать друг с другом подходящие по смыслу или назначению предметы.

Оборудование: общая картина, на которой смешаны предметные картинки из разных пар, или отдельные карточки с изображением 3-4 предметов, из которых два подходят друг к другу.

Описание. Взрослый показывает ребенку общую картину или карточку с 3-4 предметами, а ребенок должен выбрать из них и назвать пару подходящих друг к другу.

Например, ключ и замок, альбом и карандаш (краски), молоток и гвозди, стол и стул и т. д. При необходимости взрослый может помочь ребенку, называя один из пары подходящих предметов, а ребенок находит и называет другой.

6. Игра «Что идет дальше?»

Цель: развить у детей понимание последовательности и умение ее продолжить.

Оборудование: заданная последовательность из 3-4 предметов или картинок.

Описание. Взрослый показывает ребенку последовательность предметов или ряд картинок, а также несколько отдельных предметов из этого ряда. Ребенок должен выбрать из отдельных предметов тот, который продолжит ряд.

7. Игра «Угадай предмет по его части»

Цель: развить пространственные представления, логическое мышление детей.

Оборудование: отдельные элементы целой картинки, предметная картинка с пустым местом для этого элемента.

Описание. Взрослый показывает ребенку часть (отдельный элемент) картин-ки, а он должен угадать и назвать предмет, изображенный на ней. Пример:

Четыре ноги, спинка, сиденье.

Цифры, стрелки.

Буквы, картинки, листы.

Ствол, ветки, листья.

Корень, стебель, листья, лепестки.

Экран, кнопки, электрический шнур, пульт.

Носик, ручка, крышка, электрический шнур.

Лапы, хвост, ошейник.

Лапы, хвост, хобот.

Крылья, хвост, лапы.

8. Игра «Найди одинаковые предметы»

Цель: научить детей сравнивать предметы, находить среди них одинаковые.

Оборудование: карточки с рядом предметов одного вида, среди которых есть полностью одинаковые, а остальные имеют некоторые отличия.

Описание. Ребенок должен рассмотреть картинку и найти совершенно одина-ковые по всем признакам предмета из ряда похожих.

9. Игра «Разложи по порядку»

Цель: развить логичность мышления, связную речь и воображение детей, умение располагать картинки в правильной последовательности.

Оборудование: серии картин (из 3-8 частей), связанных единым сюжетом.

Описание. Взрослый дает задание ребенку рассмотреть картинки и разложить их по порядку: что было сначала, что потом, что в конце, затем придумать рассказ по этим картинкам. Если ребенок затрудняется в составлении рассказа, взрослый помогает ему, задавая наводящие вопросы, начиная фразы по кар-тинке, чтобы ребенок их продолжил и т. д.

10. Игра «Найди предмет, который отличается от других»

Цель: развить у детей внимательность к деталям, зрительное распознавание отличий между похожими с первого взгляда предметами.

Оборудование: ряды из 3-4 предметов, кажущихся с первого взгляда одина-ковыми.

Описание. Сначала взрослый предлагает ребенку предметы, отличающиеся каким-то достаточно крупным элементом, затем - мелким и требующим для его нахождения особого зрительного внимания ребенка.

11. Игра «Что где находится?»

Цель: развить у детей умение различать положения верх и низ, внутри и снаружи, справа и слева, посередине.

Оборудование: сюжетные картинки, на которых предметы занимают необходимое для ответа на вопрос положение.

Описание. Взрослый показывает ребенку картинку и задает соответствующий вопрос: «Покажи (назови) сначала того, кто находится внизу, затем того, кто вверху. Назови того, кто находится посередине, что лежит внутри, что снаружи; предмет, находящийся справа - слева». Ребенок должен показать (или назвать) предмет в нужном положении.

12. Игра «Угадай по контуру»

Цель: развить пространственные представления детей, научить их узнавать предметы по их внешним очертаниям.

Оборудование: общая картинка, на которой перепутаны контуры предметов.

Описание. Ребенок рассматривает картинку, пытаясь по контурам разглядеть, какие предметы на ней нарисованы, и назвать их.

13. Игра «Ассоциации»

Цель: развивать словесно — логическое мышление.

Описание: детям предлагается подобрать подходящее слово к указанному по определенному признаку и, который имеет связь с предыдущей парой слов. Объяснить свой выбор.

Например:

Самолет — летчик, автобус — ... (водитель);

Лето — кепка, зима — ... (шапка);

Половник — кастрюля, ложка — ... (бокал, стакан);

Ложка — суп, вилка — ... (салат, картофель, мясо, вермишель) и др.

14. Игра «Назови одним словом»

Цель: развивать логические операции классификации, обобщения.

Описание: представленную группу слов необходимо назвать одним обобщающим словом, объяснить свое решение.

Кисель, компот, чай, морс (напитки);

Микроволновая печь, пылесос, фен, хлебопечка;

Гнездо, дупло, нора, муравейник;

Велосипед, самокат, самолет, мотоцикл;

Пекарь, экскурсовод, швея, продавец и др.

15. Игра «Найди лишнее слово»

Цель: развивать умение находить общий признак в цепочке слов и вычленять лишнее слово.

Описание: прочитайте ребенку серию слов. Предложите определить, какое слово является "лишним».

Примеры:

Старый, дряхлый, маленький, ветхий;

Храбрый, злой, смелый, отважный;

Яблоко, слива, огурец, груша;

Молоко, творог, сметана, хлеб;
Час, минута, лето, секунда;
Ложка, тарелка, кастрюля, сумка;
Платье, свитер, шапка, рубашка;
Мыло, метла, зубная паста, шампунь;
Береза, дуб, сосна, земляника;
Книга, телевизор, радио, магнитофон.

16. Игра «Что бывает...»

Цель: развивать логическое мышление детей, умение находить в окружающем объекты и предметы по заданному признаку.

Описание: педагог предлагает детям назвать предметы, подходящие под заданный признак.

Например:

Что бывает высоким?

Что бывает длинным?

Что бывает коротким?

Что бывает широким?

Что бывает узким?

Что бывает круглым?

Что бывает квадратным?

Что бывает твёрдым?

Что бывает мягким?

В игру можно включать самые разные понятия: что бывает пушистым, острым, холодным, белым, чёрным и т. д.

17. Игра «Да-нет»

Цель: развивать способность классифицировать, умение правильно подбирать вопросы, анализировать ответы и находить решение.

Материалы: можно использовать готовые карточки, которые продаются в магазинах. Но если нет карточек, то можно обойтись без всего: достаточно лишь задействовать воображение.

Описание: ведущий загадывает слово. Игроки должны догадаться, что это за слово. Для этого они задают много вопросов. Особенность игры в том, что ведущий имеет право отвечать на вопросы только фразами: «да» или «нет». При этом ведущий дает небольшую подсказку в самом начале игры. Например, он может сказать: «Я загадал героя одного известного мультфильма. Попробуйте отгадать его».

18. Игра «Третий лишний»

Цель: развивать умение классифицировать предметы по их особенностям.

Материалы: можно приготовить карточки с изображениями различных животных, предметов и людей. А можно обойтись и без дополнительных материалов: достаточно просто собрать вокруг себя ребяташек и посадить их.

Описание: ведущий называет три слова, а дети должны догадаться, какое из этих слов лишнее. Если есть карточки, то аналогично работаем с ними. **Пример:**

- снег, вода, камень;
- осень, зима, утро;
- сапог, шапка, галоши;
- мороженое, окно, дверь;
- ручка, пирожное, торт;
- козлик, коровка, виноград;
- желтый, красный, вкусный;
- компьютер, майка, телефон и др.

19. Игра «Разложи по группам»

Цель: развивать способность детей классифицировать предметы по их признакам и особенностям использования.

Материалы: много карточек одинакового размера с картинками.

Описание: ведущий раскладывает на столе, как можно больше карточек с изображениями животных, людей, транспорта, природы чего угодно. Главное, чтобы картинок действительно было много. Задача детей состоит в том, чтобы они сами сообразили, на какие группы можно разделить все эти карточки. Например, группы: растения, профессии, машины, животные и т.п. Затем нужно отсортировать все эти карточки по придуманным группам так, чтобы не осталось ни одной картинки.

20. Игра «Бывает - не бывает»

Цель: развивать умение быстро оценивать смысл высказанной фразы и ее соответствие действительности.

Материалы: небольшой мячик.

Описание: суть игры заключается в том, что ведущий придумывает различные ситуации. Часть из них часто случаются в жизни, и в них нет ничего необычного. Другие ситуации невозможны в принципе. Ведущий называет ситуацию вслух и бросает мяч ребенку. Ребенок ловит этот мяч и тут же бросает его обратно. При этом он должен громко сказать во время броска либо «бывает», либо «не бывает». У ребенка нет времени чтобы хорошо обдумать ситуацию и ему нужно принимать решение мгновенно.

Примеры ситуаций:

- мама варит кашу;
- цыпленок играет в футбол;
- дерево пошло гулять;
- утром выпал снег;
- домик плывет по небу;
- ручка лежит на столе;
- собака кушает мясо;
- кошка летит в облаках;
- арбуз говорит по-английски.

21. Игра «Отвечаем быстро»

Цель: развивать мыслительные способности детей, умение принимать правильные решения за короткое время; выстраивать ассоциативные связи предметов с их свойствами.

Материалы: мяч

Описание: ведущий называет любое знакомое ребенку существительное и бросает в этот момент ему мяч. Нужно, чтобы ребенок успел поймать мяч, бросить его обратно, но при этом во время броска назвать прилагательное, которое характеризует выбранный ведущим предмет. Например, ведущий говорит: «арбуз». Тогда ребенок может сказать «круглый» или «зеленый» или «вкусный». Если прилагательное действительно соответствует предмету, значит, ребенок ответил правильно, пусть даже вариант ведущего немного отличается. Если некоторым детям сложно так быстро придумать подходящее прилагательное, то можно немного упростить задачу. Заранее оговаривайте свойство, которое будет описывать ребенок. Например, цвет, форма, размер и т.п. Если же кому-то игра дается слишком легко, то можно усложнить ее. Говорите ребенку не только существительные, но и прилагательные. И пусть он к прилагательным подбирает подходящий предмет. Например, ведущий говорит: «круглый». А ребенок может ответить: «апельсин» или «мяч» или «солнце».

22. Игра «Скажи мне наоборот»

Цель: развивать словарный запас детей; умение подбирать слова, противоположные по значению к предложенному слову.

Материалы: не потребуются.

Описание: ведущий называет любое прилагательное слово. Ребенок должен назвать антоним. Например, быстрый – медленный, высокий – низкий, толстый – тонкий, трусливый – мужественный, смешной – грустный, вкусный – невкусный, мягкий – твердый, белый – черный.

Можно подбирать слова с противоположным смыслом из разных частей речи: существительные, глаголы, наречия.

23. Игра «Назови одним словом»

Цель: развивать умение детей группировать предметы в соответствии с общими признаками.

Материалы: не потребуются.

Описание: ведущий называет ряд слов, для которых игрок должен придумать одно общее название.

Примеры цепочек слов:

- елка, береза, сосна, осина, дуб, лиственница (деревья);
- зайчик, медведь, волк, лиса, корова (животные);
- яблоко, апельсин, лимон, мандарин, банан (фрукты);
- картофель, свекла, морковь, капуста, лук (овощи);
- конструктор, Барби, машинка, мячик (игрушки);
- бабочка, муха, комар, жук, стрекоза (насекомые);
- компьютер, принтер, телефон, телевизор (технологии);
- каша, суп, торт, хлеб, пирог, оладьи (еда).

После того, как дети наигрались, можно немного изменить правила. Теперь ведущий называет обобщающие слова, а дети должны называть все, что к ним относится.

24. Игра «Найди, чем похожи» (Найди, чем отличаются)

Цель: развивать нестандартное мышление у детей, умение находить похожие и отличительные признаки у предметов.

Материалы: карточки с картинками. Либо можно обойтись без них.

Описание: детям показываются две карточки, на которых изображены изначально не очень похожие предметы или объекты. Например, на одной карточке изображена муха, а на второй бабочка. Пусть дети подумают и найдут общие черты этих двух насекомых. Со временем можно усложнять игру, подбирая карточки совсем непохожих на первый взгляд предметов. Например, можно спросить у детей, что общего у мухи и письменного стола. Пусть подумают. Поощряются нестандартные ответы типа «муха ползает по столу», «у мухи есть ножки и у стола тоже есть ножки» и тому подобное.

25. Игра «Найди тайник»

Цель: развивать пространственную ориентацию, логическое мышление, умение действовать по указанному плану.

Материалы: листок бумаги, карандаш и линейка, игрушка.

Описание: ведущий прячет в помещении игрушку. Затем он рисует на листке бумаги схему комнаты с подробным указанием: где что находится. На этой схеме он помечает красным крестиком место, где находится спрятанная вещь. Задача ребенка – найти эту игрушку. Можно усложнить задачу, добавив в нее несколько новых звеньев. Пусть на первой карте будет показано место, где находится следующая подсказка. Подсказка поможет найти следующую подсказку. А уже она укажет, где находится игрушка. Другой вариацией этой игры является то, что сам ребенок прячет предмет и рисует карту, а другие дети занимаются поиском.

26. Игра «Угадай по описанию»

Цель: развивает творческое и логическое мышление детей; закрепить значения слов и свойства различных предметов и явлений.

Материалы: не потребуются.

Описание: ведущий загадывает слово, но не называет его игроку. Вместо этого, он начинает описывать загаданный предмет. Например, если загадано слово «лампочка», то можно начать описывать ее так: «похожа на каплю, висит под потолком, днем ее не заметно, а ночью она делает комнату светлой». Задача игрока – как можно быстрее угадать загаданное слово. Если в игре принимает участие группа ребят, то процесс можно разнообразить. Например, кто первым догадался, о чем идет речь, сам становится ведущим и загадывает слово. Эту игру можно разнообразить, заранее обговаривая категорию слов с игроками. Например, можно сразу договориться о том, что загадываться будут различные профессии. Или пусть это будут животные, или растения.

27. Игра «Нелепицы»

Цель: развивать способность детей мыслить логически, быть внимательными к деталям и аргументировать свою позицию с помощью убедительных доводов.

Материал: для этой игры понадобятся рисунки-нелепицы.

Описание: детям показывается картинка-нелепица (изображено то, что в обычной жизни не бывает). Дети должны найти как можно больше нелепостей на картинке. Для того, чтобы игровой процесс сделать более увлекательным, можно организовать командные соревнования. Одна и та же картинка показывается двум командам. Каждая команда диктует несоответствие своему капитану (взрослому), а тот записывает их в пронумерованный список. Та, команда, которая за указанный период времени найдет наибольшее число несоответствий, побеждает. Для того, чтобы закрепить результат, в конце можно обсудить с детьми, почему именно тот или иной элемент на картинке не соответствует действительности. Например, если дети заметили, что капает дождь из конфет, пусть они сами объяснят, почему считают это нелепицей. Если дети затрудняются дать ответ на этот вопрос или вообще не заметили ничего необычного на некоторых картинках, то воспитатель может сам простым языком объяснить: почему те или иные события никогда не происходят в реальной жизни.

28. Игра «Какой он?»

Цель: развивает способность замечать как можно больше признаков определенного предмета или объекта.

Материалы: подойдут любые предметы, игрушки.

Описание: нужно показать ребенку любой выбранный вами предмет. Например, яблоко. Держа его в руках перед глазами игрока, спросите, какое это яблоко. Задача ребенка – дать как можно больше информации о том, какое это яблоко. Если он затрудняется ответить, то можно задать несколько наводящий вопросов: какого цвета, тяжелый или легкий, большой или маленький, какая форма у него, какое оно на вкус. После того, как будет дано описание нескольких предметов, можно добавить новое задание. Пусть теперь все дети придумают историю про загаданный предмет. Например, если это яблоко, то пусть они расскажут, как оно появилось на свет, где росло, кто и как его сорвал с яблони, как оно попало сюда. Пусть дети расскажут о том, какие чувства испытывало яблоко в разные периоды своей жизни. Также можно попросить ребят вспомнить, в каких сказках и мультиках они видели этот предмет.

29. Игра «Составь предложение»

Цель: развивать у детей способность находить аналогии по признакам у разных и не похожих друг на друга вещей.

Материалы: не понадобятся.

Описание: педагог называет ребенку три слова, которые обычно никак друг с другом не связаны. Например, река, ручка, лисичка. Пусть ребенок составит как можно больше предложений, используя эти три слова. Подеж слов можно менять и можно добавлять другие слова. Например, «Лисичка уронила в реку ручку», «Лисичка взяла ручку и нарисовала реку», «Лисичка купалась в реке и нашла там ручку». Можно даже использовать творческий подход: «Лисичка, тонкая как ручка, упала в реку» Можно задействовать две команды. Пусть у каждой команды будет взрослый капитан, который записывает все варианты на бумагу. По истечению указанного периода времени сравнивается

количество придуманных предложений. Побеждает та команда, которая придумала наибольшее количество вариаций.

30. Игра «Кто кем был или будет?»

Цель: развивать мышление детей, умение определять прошлое и будущее предмета или объекта.

Описание: предложить детям поразмышлять и определить прошлое заданного предмета и его будущее.

Пример: кем (чем) будут (были): яйцо, цыпленок, желудь, семечко, икринка, день, больной и т.д. поощряйте ребенка за правильные ответы.

31. Игра «Верю – не верю»

Цель: развивать умение быстро оценивать смысл высказанной фразы и ее соответствие действительности.

Описание: ведущий передает игроку какую-то информацию, которую необходимо опровергнуть или подтвердить. Например: «Все шарики красные». «Зимой всегда идет снег». «Все птицы улетают на юг». «Некоторые карандаши сломаны». «Летом мы надеваем рукавицы». «Чай всегда горячий». «Блины нужно есть с вареньем».

32. Игра «Выбери нужное»

Цель: развивать логическое мышление.

Описание: детям предлагаются варианты, в которых есть лишние позиции, **Например:**

- У сапога всегда есть: пряжка, подошва, ремешки, пуговицы.
- В теплых краях живут: медведь, олень, волк, пингвин, верблюд.
- Месяцы зимы: сентябрь, октябрь, декабрь, май.
- В году: 24 месяца, 12 месяцев, 4 месяца, 3 месяца.
- Отец старше своего сына: часто, всегда, редко, никогда.
- Время суток: год, месяц, неделя, день, понедельник.
- У дерева всегда есть: листья, цветы, плоды, корень, тень.
- Времена года: август, осень, суббота, каникулы.
- Пассажирский транспорт: комбайн, самосвал, автобус, тепловоз.

33. Игра «Я беру с собой в дорогу».

Цель: развивать логическое мышление, коммуникативные умения детей.

Описание: педагог предлагает детям отправиться в морское плавание. Но, для того чтобы путешествие прошло успешно, к нему надо основательно подготовиться, запастись всем необходимым. Дети по цепочке называют предметы, которые понадобятся в путешествии. Слова не должны повторяться. Если предмет не имеет прямой связи с путешествием, то ребенок аргументирует выбор своего слова. Возможно, появится связь, которая на первый взгляд не видна.

34. Игра «Расселили птиц»

Цель: развивать логическое мышление, умение группировать предметы по заданному признаку.

Материал: 20 карточек с изображением птиц: домашних, перелетных, зимующих, певчих, хищных и т. п.

Описание: предложить ребенку расселить птиц по гнездам: в одно гнездо - перелетных птиц, в другое - всех тех, кто имеет белое оперение, в третье - всех птиц с длинными клювами. Какие птицы остались без гнезда? Каких пернатых можно поселить в несколько гнезд?

35. Пищевые цепочки

Цель: развивать у детей способность находить взаимосвязи в природе между объектами природы, средой обитания и особенностями питания.

Описание: поговорите с ребенком о взаимосвязанности всех организмов в живой природе. Рассмотрите пару «хищник — жертва».

Предложите составить пищевые цепочки, имеющие место в природе.

◆ Луг, поле:

капуста — гусеница — воробей;

злаки — грызуны — змеи, хищные птицы;

травы — насекомые — птицы;

травы, цветы — шмель, пчела.

◆ Водоемы:

комар — лягушка — цапля;

червяк — рыба — чайка;

ряска — малек — хищная рыба.

◆ Лес:

растения — гусеница — птицы;

растения — грызун — хищные птицы;

растения — заяц — лиса, волк;

грибы — белки — куницы.

36. Игра «Хорошо – плохо»

Цель: учить детей выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны; находить противоречия в окружающей жизни, сформулировать выводы.

Описание: воспитатель называет любой объект, который не вызывает у ребёнка стойких ассоциаций, положительных или отрицательных эмоций. Всем играющим необходимо назвать хотя бы по одному разу, что в предлагаемом объекте «плохо» а что «хорошо» что нравится и не нравится, что удобно и неудобно и т. д.

Например:

Дождь - «хорошо»: всё быстрее начинает расти, весело лягушкам, всё чистит и моет, ручьи бегут и прибавляют воды в реках, можно бегать по лужам, на оконном стекле от бегущих капель образуется красивый узор, можно выстирать любую вещь, повесив на бельевую верёвку на улице, можно гулять в резиновых сапогах, можно увидеть на небе красивую радугу и т. д.

Дождь – «плохо»: нельзя развести костёр, на дорожках грязь, шумно когда дождь стучит по крыше, по окнам, может быть наводнение, мама не разрешает гулять, большая влажность, плохая видимость, можно простудиться и т. д.

37. Игра «Природный и рукотворный мир»

Цель: учить детей делить объекты окружающего мира на природные и рукотворные группы и объяснять такое деление. Развивать логическое мышление.

38. Игра «Маленькие человечки»

Цель: развивать логическое мышление детей, умение давать характеристику предметам с помощью условных знаков (человечков).

Материал: карточки с изображением человечков, символизирующих вещество в твёрдом, жидком, газообразном состоянии.

Описание: педагог рассказывает детям о том, что все предметы и явления состоят из множества разных веществ, которые можно изобразить в виде маленьких человечков: твёрдых, жидких, газообразных. Они ведут себя по-разному: они могут думать, производить какие – то действия, у них разные характеры, они подчиняются разным командам. Человечки твёрдого вещества (предмета) крепко держатся за руки. Человечки жидкого вещества стоят рядом и слегка касаются друг друга (эта связь непрочна). Одних человечков легко отделить от других. Человечки газообразных веществ неусидчивы, любят прыгать, бегать, скакать и лишь иногда они сталкиваются или задевают один другого.

Воспитатель раздаёт карточки с изображением маленьких человечков и предлагает детям смоделировать то или иное вещество и описать его. Постепенно задания усложняются: построить модель аквариума, растения, супа, то есть таких объектов, которые состоят не из одного вещества, а из двух, трёх и более.

39. Игра «Цепочка слов»

Цель: развивать у детей способность подбирать слова к заданному слову. **Материал:** модели поезда и вагончиков.

Описание: педагог предлагает детям составить длинный поезд из слов. Называет первое слово и дети подбирают к нему другие слова.

Самый легкий вариант - подобрать слова одной части речи. Например, к слову «зима» дети подбирают прилагательные: холодная, белоснежная, морозная. Более сложный вариант – когда дети подбирают слова, которые имеют логическую связь с первым словом. Например, к слову «зима» можно подобрать любые слова, связанные с ней: снег, снежная баба, санки, коньки и т.д.

40. Игра «Фантазия»

Цель: развивать у детей умение находить заместители предметов.

Описание: воспитатель предлагает детям порассуждать: чем можно заменить предмет в случае его исчезновения. Например, чем заменить пуговицы, если они исчезнут? (крючками, липучками, завязками...)

Чем заменить книги...

Чем заменить спички...

Чем заменить ручки...

Чем заменить тарелку...

41. Игра «Фантастические гипотезы»

Цель: развивать логическое мышление, умение формулировать умозаключения; придумывать нестандартные вопросы.

Описание: воспитатель предлагает детям поразмышлять: что бы было, если бы... дальше называет любой предмет и действие:

Например:

Что было бы, если внезапно исчезнет солнце?

- если исчезнут все взрослые?
- если на планете исчезнет вода?
- если на планете исчезнут леса?
- если к нам пришёл крокодил?
- если к нам пришёл слон?

42. Игра «Теремок»

Цель: развивать аналитические способности ребёнка, научить сравнивать, выделяя общее и находя различия.

Описание: всем игрокам раздаются предметы или карточки с изображениями. Один из игроков называется хозяином теремка. Другие же по очереди подходят к домику и просят в него. Диалог строится на примере сказки:

- Кто в теремочке живёт?
- Я: пирамидка. А ты кто?
- А я: кубик – рубик. Пусти меня к себе жить?
- Скажешь, чем на меня похож – пуцу.

Пришедший сравнивает оба предмета. Если у него это получается, то он становится хозяином теремка. И дальше игра продолжается в том же духе.

43. Игра «Дразнилка»

Цель: развивать у детей умение образовывать новые слова в соответствии с качеством (свойством, действием) предмета или объекта,

Описание: ведущим называется объект, а дети придумывают ему смешные «прозвища»

Кошка: мяукалка, бегалка, кусалище, мяучище, сонечка...

Пылесос: шумелочка, всасывалка, выдувалочка, убиралка, тархтелочка, сломалище...

Мяч: прыгалка, игралочка, разбивалище, каталочка.

Снег: укрывалка, покрывалище, утеплялочка, согревалка.

45. Игра «Числовая да-нет-ка»

Цель: обучать мыслительному действию, работать с недостатком данных.

Описание: на доске чертим горизонтальную ось с цифрами.

Ведущий говорит: Я задумала число до 10 (20), а вы должны отгадать его.

Дети задают вопросы, а воспитатель отвечает «да» или «нет».

Но детей сначала надо научить задавать вопросы: это число больше 5? Меньше 5? Это число стоит впереди 9? Это крайняя цифра? Первая? В середине? Это чётное число?

46. Игра «Чудо-Юдо»

Цель: развивать умение анализировать; закрепить названия частей объектов живой природы.

Описание: перед детьми картинка, составленная по принципу «Фоторобот» (фантастическое животное, созданное путём соединения частей разных жи-

вотных). Задача детей – как можно быстрее определить все объекты, из которых составлен образ.

47. Игра «Робинзон Крузо»

Цель: учить детей выделять ресурсы предмета; используя полученные ресурсы, создавать фантастические ситуации.

Описание: воспитатель рассказывает историю о корабле, потерпевшем крушение и о том, что у спасшихся людей из множества предметов остался только один какой-то предмет, но его много. После этого начинается игра, в ходе которой детям надо придумать выход из создавшейся проблемной ситуации (построить жилище, защититься от врагов, найти и добыть пищу и так далее).

В: давайте представим, что мы отправились в путешествие в дальние страны вокруг света на корабле. На борту этого корабля находился разнообразный груз, среди которого было большое количество карандашей. И вот однажды поднялся шторм и наш корабль потерпел крушение. Нам чудом удалось спастись. Оказалось, что наш груз весь утонул кроме карандашей. Мы очутились на необитаемом острове. Как нам выжить? Давайте обсудим, что нужно для жизни человека?

Д: Для жизни человека нужна пища, вода, жилье, если на острове есть враги, то нужно оружие, чтобы обороняться или высокий забор, или построить крепость. А еще нужны игрушки, чтобы не скучно было на острове. А еще надо сообщить кому-нибудь, что мы на острове и нас надо спасти.

В: Молодцы! Давайте теперь подумаем, как нам построить жилище из большого количества ручек. Какие у вас будут предложения? Как карандаши помогут нам в добывании пищи?

И так далее.

48. Игра «Аукцион»

Цель: учить детей выделять дополнительные ресурсы предмета.

Описание: На аукцион выставляются разнообразные предметы. Дети по очереди называют все ресурсы ее использования. Выигрывает тот, кто последним предложит возможное его применение.

49. Картинная галерея

Цель: учить детей задавать открытые и закрытые вопросы; посредством их узнавать образ или сюжет.

Материал: разнообразные предметные или сюжетные картинки.

Описание: детям предлагают рассмотреть уже известные им картины и загадать ту, которая им больше понравилась. Затем все дети садятся в круг, вызывается один ребёнок. Он говорит: «Все картины хороши, но одна лучше».

Дети с помощью вопросов пытаются угадать, какая картина понравилась этому ребёнку. Если она угадана, ребёнок говорит: «Спасибо всем! Это действительно она»

Список используемой литературы

- 1.Альтхаус Д., Дум Э. Цвет – форма – количество: Опыт работы по развитию познавательных способностей детей дошкольного возраста. – М., Просвещение, 1984.
- 2.Васильева Н.Н. Развивающие игры для дошкольников. – Ярославль, 1997.
- 3.Венгер Л.А., Дьяченко О.Т., Говорова Р.И. Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста. – М.: Просвещение;
- 4.Данилова В.В., Рихтерман Т.Д., Михайлова З. А. Обучение математике в д/с. – М.: Академия, 1997;
- 5.Логинова В.И., Бабаева Т.И., Ноткина Н.А. «Детство»: Программа развития и воспитания детей в д/с. - СПб.: Акцидент, 1999;
- 6.Метлина Л.С. Математика в д/с. – 2-е изд., перераб. – М.: Просвещение, 1984
- 7.Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. – М: Просвещение, 1990;
- 8.Подьяков Н.Н. Мышление дошкольника- М.: Педагогика 1977-271с

Рецензия

на методический материал «Развитие логического мышления детей дошкольного возраста с помощью дидактических игр и упражнений»,

Дьяченко Натальи Николаевны,

воспитателя муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения детский сад комбинированного вида № 4
муниципального образования Усть – Лабинский район

Дошкольное детство - небольшой отрезок в жизни человека. За это время ребенок приобретает значительно больше, чем за всю последующую жизнь. Развитию мышления дошкольников принадлежит особая роль. Дошкольный возраст имеет большое значение для развития основных мыслительных действий и приемов: сравнения, выделения существенных и несущественных признаков, обобщения, определения понятий, выведение следствия. Не окончательно сформированная полноценно мыслительная деятельность приводит к тому, что усваиваемые ребенком знания оказываются фрагментарными, а порой и просто ошибочными.

Одним из важных направлений в решении этой задачи выступает создание в этого пособия, обеспечивающих полноценное умственное развитие детей, связанное с формированием устойчивых познавательных интересов, умений и навыков мыслительной деятельности, качеств ума, творческой инициативы и самостоятельности в поисках способов решения задач.

Актуальность данного методического пособия заключается в том, что игровой метод способствует созданию заинтересованной, непринуждённой обстановки; повышает умственную активность, процесс мышления протекает быстрее, новые навыки усваиваются прочнее и легче, что повышает эффективность воспитательно – образовательного процесса в ДОУ.

Новизна данного материала заключается в том, что в нём подобраны игры для развития логического мышления, которые позволяют повысить интерес детей к познавательной деятельности, умению классифицировать предметы по определённому признаку, развивать логическое мышление, активизировать мыслительную деятельность, упражнять в счёте.

Методический материал состоит из рекомендаций, дидактических игр и упражнений с описанием хода каждого мероприятия, в соответствии с возрастными особенностями детей, и поставленными целями и задачами. Игры могут использоваться в индивидуальной и подгрупповой работе с детьми, для организации игровых и образовательных ситуаций, в самостоятельной деятельности, в режимных моментах и на прогулке.

Данное пособие «Развитие логического мышления детей дошкольного возраста с помощью дидактических игр и упражнений», может быть рекомендовано к использованию в работе педагогов дошкольных образовательных учреждений и родителей в индивидуальной работе с детьми.

02.02.2023 г.

Методист МБУ ЦРО

Директор МБУ ЦРО



М.В. Мицевич

Ю.В. Езубова

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад
комбинированного вида № 4 муниципального образования Усть - Лабинский район

**Методическое пособие
по познавательному развитию
«Применение логических блоков Дьенеша для
интеллектуального развития детей
в дошкольном возрасте»**



**Автор-составитель:
Воспитатель МБДОУ № 4
Дьяченко Наталья Николаевна**

г.Усть-Лабинск
2023г.

Содержание

1. Пояснительная записка.	3
2. Формы работы с детьми в детском саду.....	5
3. Содержание методических рекомендаций.....	8
4. Вывод.	9
5. Используемая литература.	10
6. Приложение №1.	11
7. Приложение №2.	30

Пояснительная записка

Во многих странах успешно используются дидактический материал «Логические блоки», разработанные венгерским психологом и математиком Золтаном Дьенешем. В современной практике детского сада этот материал завоёвывает всё больше признание. Игры с этим материалом эффективны для развития логического мышления у детей, интересны детям, а также содействуют развитию творческих способностей. Мы живём в мире, который стремительно развивается, в эпоху информации, компьютеров, спутникового телевидения, мобильной связи, интернета. наших сегодняшних воспитанников ждёт интересное будущее. А для того, чтобы они были успешными, умело ориентировались в постоянно растущем потоке информации, нужно научить их легко и быстро воспринимать информацию, анализировать её, применять в освоении нового, находить неординарные решения в различных ситуациях. В соответствии с требованиями развития образования, мы должны воспитать детей любознательных, активных, принимающих живое, заинтересованное участие в образовательном процессе, обладающего способностью решать интеллектуальные и личностные задачи, а также овладевшего универсальными предпосылками учебной деятельности – умением работать по правилу, по образцу, по инструкции.

Актуальность.

В современном мире требования к развивающему обучению в период дошкольного детства диктуют необходимость создания новых форм игровой деятельности, при которой сохранялись бы элементы познавательного, учебного и игрового общения. ФГОС ДО подразумевает развитие самостоятельного и творчески мыслящего ребёнка.

Развитие мышления и логики для ребёнка - очень большой труд и именно по этой причине к развитию следует подойти правильно. Важно учитывать возрастные особенности дошкольника, чтобы не вызвать антипатии, которая может остаться на всю жизнь. Не следует думать, что развитие логического мышления – это природный дар, с наличием или отсутствием, которого следует смириться. Большинство исследований подтверждают, что развитием логического мышления можно и нужно заниматься и даже в тех случаях, когда природные задатки ребёнка в этой области весьма скромны.

С раннего детства можно научить его системно думать, решать логические задачи, придумывать сказки и многое другое. Овладевая логическими операциями, он станет внимательным, научится мыслить ясно и чётко, сумеет в нужные моменты сконцентрироваться на сути проблемы, убедить других в своей правоте. Именно в дошкольном возрасте ребёнок познаёт мир через игру.

В настоящее время существует множество игр и игрушек, способствующих развитию логического мышления, и одно из таких методик является «Логические блоки Дьенеша». Суть подхода Дьенеша заключается в том, что математические знания дети получают, через игру. Игры с блоками доступно на наглядной основе знакомят детей с формой, цветом и размером объектов, с математическими представлениями и начальными знаниями по информатике. Они развивают у детей логическое и аналитическое мышление, творческие способности, а также – восприятие, память, внимание и воображение.

Используя в игре блоки, ребёнок выполняет разнообразные предметные действия (группирует по признаку, выкладывают ряды по заданному алгоритму). В ходе игры с логическими блоками дети овладевают различными мыслительными умениями, важными в пред математической подготовки, и с точки зрения общего интеллектуального развития.

Использование карточек позволяет развивать у детей способность к замещению и моделированию свойств, умение кодировать и декодировать информацию о них. Эти способности и умения развиваются в процессе выполнения разнообразных предметно - игровых действий.

Развитие мышления происходит в интересной для них ситуации – при решении задач игрового характера, в подвижной деятельности, что помогает чередовать умственную нагрузку с двигательной. Подбор игр и упражнений дает возможность организовать занятие с учетом индивидуальных особенностей ребенка. Даже в одной игре задания можно варьировать – кто-то из детей оперирует только одним свойством, другой уже осилит упражнение, где нужно ориентироваться на 2-3 свойства одновременно.

Цель и задачи методических рекомендаций

Цель методических рекомендаций: оказание методической помощи молодым педагогам и педагогам - практикам, родителям в реализации работы с детьми дошкольного возраста по познавательному развитию с использованием блоков Дьенеша.

Задачи:

1. Сформировать интерес у педагогов ДООУ и родителей к системному использованию современной развивающей технологии – логические блоки Дьенеша.

2. Познакомить с различными вариантами применения данного дидактического материала в организованной образовательной деятельности, в

совместной деятельности, в самостоятельной деятельности и в домашних условиях.

3. Сформировать у дошкольников основные приёмы логического мышления: сравнение, обобщение, анализ, классификация, систематизация, абстрагирование.

4. Овладение опытом организации работы с логическими блоками Дьенеша может помочь педагогам развить интеллектуально - творческие способности воспитанников и сформировать у детей дошкольного возраста предпосылки к учебной деятельности.

Данные рекомендации могут быть полезны молодым специалистам и педагогам дошкольных образовательных учреждений, родителям при формировании интеллектуального развития детей дошкольного возраста.

Формы работы с детьми в детском саду:

- Непосредственная образовательная деятельность - (НОД комплексные, интегрированные), обеспечивающие наглядность, системность и доступность, смену деятельности.
- Совместная игровая деятельность (дидактические игры, настольно - печатные, подвижные, сюжетно-ролевые игры).
- Вне образовательной деятельности, в предметно-развивающей среде (рисование, аппликация, в режимные моменты, предметные ориентиры).
- Совместная с воспитателем и самостоятельная деятельность ребенка в математическом центре (развивающие игры, логико-математические игры, дидактические игры, логические упражнения).
- Интеллектуальные конкурсы и тренинги.
- Самостоятельная игровая деятельность детей.

Комплект логических блоков дает возможность вести детей в их развитии от оперирования одним свойством предмета к оперированию двумя, тремя и четырьмя свойствами. В процессе разнообразных действий с блоками дети сначала осваивают умения выявлять и абстрагировать в предметах одно свойство, сравнивать, классифицировать и обобщать предметы по одному из этих свойств. Затем они овладевают умениями анализировать, сравнивать, классифицировать и обобщать предметы сразу по двум признакам, несколько позже – по трем и по четырем свойствам. При этом в одном и том же упражнении всегда можно варьировать правила выполнения задания с учетом возможностей детей.

С логическими блоками ребенок выполняет различные действия: меняет местами, убирает, прячет, ищет, делит, выкладывает, и по ходу дела рассуждает.

Поскольку логические блоки представляют собой эталоны форм – геометрических форм, они могут использоваться при ознакомлении детей, начиная с раннего возраста, с формами предметов и геометрическими фигурами. Для проверки знаний, как хорошо дети освоили свойства геометрических фигур, вводится специальный код, графически изображающий данные свойства. Это позволяет развивать способность к моделированию и замещению свойств, умение кодировать и декодировать информацию. Эти способности и умения развиваются в процессе выполнения разнообразных предметно – игровых действий.

Таким образом, подбирая карточки, которые «рассказывают» о цвете, форме, размере и толщине блоков, дети упражняются в замещении и кодировании свойств, в процессе поиска блоков со свойствами, указанными на карточках, дети овладевают умением декодировать информацию и, выкладывая карточки, которые «рассказывают» о всех свойствах блока, создают его своеобразную модель. Карточки – свойства помогают детям перейти от наглядно – образного мышления к наглядно – схематическому, а карточки с отрицанием свойств – крохотный мостик к словесно – логическому мышлению.

Логические блоки помогают ребенку овладеть мыслительными операциями и действиями, важными как в плане математической подготовки, так и с точки зрения общего интеллектуального развития. К таким действиям относятся: выявление свойств, сравнение, классификация, обобщение, кодирование и декодирование информации, а также логические операции «не», «и», «или». Включение в процесс образовательной деятельности развивающих игр плодотворно влияет не только на развитие логического мышления, но и на всестороннее развитие личности ребенка.

Основой в работе с блоками Дьенеша является методическое пособие Е.А. Носовой и Р. Л. Непомнящей «Логика и математика для дошкольников», где представлены 4 группы постепенно усложняющихся игр и упражнений с логическими блоками:

- для развития умений выявлять и абстрагировать свойства;
- для развития умений сравнивать предметы по их свойствам;
- для развития действий классификации и обобщения;
- для способности к логическим действиям и операциям.

К набору блоков также прилагается методическое пособие «Давайте вместе поиграем» авторы: Н.О. Лелявина, Б.Б. Финкельштейн, и демонстрационный материал, альбомы по возрастам: «Блоки Дьенеша для

самых маленьких», «Маленькие логики» и «Маленькие логики – 2»; «Лепим нелепицы», «Спасатели спешат на помощь», «В поисках затонувшего клада».

Регулярную работу с использованием логических блоков Дьенеша целесообразно начать с первой младшей группы. В этом возрасте в помощь к блокам используются альбомы «Маленькие логики» и «Маленькие логики-2».

Прежде чем продолжить работу с детьми во второй младшей группе, необходимо установить, на какой ступеньке интеллектуальной лестницы находится каждый малыш. Примерно ориентируясь на уровень развития ребенка предлагать ему одну – две игры. Если он не справляется, предлагать предыдущие по сложности игры. Самостоятельное и успешное решение задачи является той ступенькой, от которой начинается движение вперед.

Проверив, таким образом, каждого ребенка, можно получить достаточно ясную картину уровня мыслительных умений детей. И это дает возможность организовать занятия с учетом уровня развития каждого ребенка. Если ребенок легко и безошибочно справляется с заданием определенной ступени – это сигнал к тому, что ему следует предложить игру следующей группы. Переводить ребенка к последующим играм можно только тогда, когда он «вырос» из предыдущих игр.

Логические блоки являются незаменимым дидактическим материалом при реализации индивидуальных образовательных маршрутов, в индивидуальной и групповой работе. Логические блоки Дьенеша используются в различных видах деятельности: в образовательной деятельности, как комплексных, так и интегрированных, так как они хорошо обеспечивают наглядность, системность, смену деятельности; в аппликации, рисовании, помогают ориентироваться на плоскости; в конструировании, помогают ориентироваться в пространстве и закономерностях.

Работу с логическими блоками также можно проводить:

- ❖ в подвижных играх (предметные ориентиры, обозначение домиков, дорожек, лабиринтов);
- ❖ как настольно-печатные (изготовить карты к играм «Рассели жильцов», «Какой фигуры не хватает», «Найди место фигуре», «Головоломки»);
- ❖ в сюжетно-ролевых играх: «Магазин» (деньги обозначаются блоками, цены на товар обозначаются кодовыми карточками). «Почта» (адрес на посылке, письме, открытке обозначается блоками, адрес на домике обозначается кодовыми карточками). Аналогично: «Поезд» (билеты, места). Так как формирование интеллектуально-творческих способностей идет через игру, то необходимо разнообразить приемы работы: приход сказочных героев, разъяснение понятий и терминов, прием оживления или сопоставления с живым существом. В организации совместной деятельности следует

применять постановку проблемной ситуации, ставить обучающие и развивающие задачи. Проводя совместную деятельность, необходимо выступать равноправным партнером в общении с детьми.

Работа по интеллектуально-творческому развитию будет в системе только при взаимодействии с семьей. Необходимо способствовать повышению педагогической грамотности родителей, помочь им овладеть необходимыми приемами работы блоками Дьенеша.

Вначале необходимо провести родительское собрание, где представить презентацию по работе с блоками Дьенеша, оформить информативный материал по работе с логическими блоками. При необходимости провести индивидуальное консультирование родителей или показать мастер класс. Это могут быть: «Практикум для родителей «Игры с блоками Дьенеша и их роль в интеллектуально-творческом развитии детей», мастер-класс «Город мечты» и т.п.

В целях воспитания дружеских, партнерских взаимоотношений между всеми участниками образовательного процесса целесообразно проводить совместную деятельность педагог-ребенок-родитель. Например, совместная развивающая детско-взрослая игра «Путешествие в Сказочный лес» с использованием блоков Дьенеша.

Содержание работы с логическими блоками Дьенеша

В практике работы с детьми в детском саду находит место два вида логического дидактического материала: объёмный и плоскостной – соответственно блоки и логические фигуры. Что же представляет собой логические блоки Дьенеша? Логический материал представляет собой набор из 48 логических блоков, которые различаются четырьмя свойствами:

- формой – круглые, квадратные, треугольные, прямоугольные,
- цветом – красные, синие, желтые,
- размером – большие и маленькие,
- толщиной – толстые и тонкие. К набору блоков прилагаются также карточки-символы:
 - цвет – изображается пятном,
 - форма – контурами фигур,
 - толщина – условным обозначением человеческой фигуры: толстый-тонкий,
 - размер – силуэтами домиков: большой – маленький.

Всего 11 карточек. И 11 карточек с отрицанием свойств, например, не красный, не большой и т.д.

В наборе нет двух фигур, одинаковых по всем свойствам. Конкретные варианты свойств (красный, синий, желтый, прямоугольный, круглый,

треугольный, квадратный) и различия по величине и толщине фигур такие, которые дети легко распознают и называют.

Основная цель: развитие интересов детей, любознательности, познавательной мотивации и интеллектуальных способностей.

Задачи:

✓ *Образовательные:*

- познакомить детей с геометрическими фигурами, формой предметов, размером, цветом;
- мотивировать детей к самостоятельному усвоению элементарных навыков алгоритмической культуры мышления;
- формировать способность производить действия в уме.

✓ *Развивающие:*

- Развивать мыслительные умения: (сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать, абстрагировать, кодировать и декодировать информацию); а также логические операции «не», «и», «или»;
- развивать познавательные процессы восприятия, памяти, внимания, воображения;
- развивать способности к принятию собственных решений, опираясь на свои знания и умения, проявления инициативы и самостоятельности в игре, общении, познавательно-исследовательской деятельности, конструировании и др.

✓ *Воспитательные:*

- воспитывать познавательный интерес к играм с блоками Дьенеша, следовать социальным нормам поведения и правилам игры, а также в разных ситуациях общения.

Вывод.

Использование логических блоков Дьенеша в познавательном развитии детей является актуальным, основанным на принципах поддержки разнообразия детства, личностно- развивающего и гуманистического характера взаимодействия педагога и детей, уважения личности ребенка, реализации основной общеобразовательной программы дошкольного образования в формах, специфических для детей дошкольного возраста. Благодаря интеграции обучающего материала в другие виды деятельности: познавательно-исследовательскую, игровую, двигательную, достигается возможность достигать целостности знаний, что позволяет совершенствовать образовательный процесс и оказывать комплексное воздействие на все направления развития ребенка.

Используемая литература:

1. Бондаренко Т.М. «Развивающие игры в ДОУ»/ Т.М. Бондаренко. -Изд.: Воронеж, 2009 г. - 192 с.;
2. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников/ З.А. Михайлова. - М.: Просвещение, 1990. - 94 с.;
3. Михайлова З.А. «Предматематические игры для детей младшего дошкольного возраста» / З.А. Михайлова, И.Н. Чеплашкина. - Изд.: Детство-Пресс, 2011 г. - 80 с.: ил.;
4. Носова Е.А. Логика и математика для дошкольников / Е.А. Носова, Р.Л. Непомнящая. - СПб.: Детство – Пресс, 2004. - 79 с.: ил.;
5. Смоленцова А.А. Математика в проблемных ситуациях для маленьких детей/ А.А. Смоленцова, О.В. Суворова. -СПб.:Детство – Пресс: 2010. - 112 с.;
6. Финкельштейн Б.Б. «Страна блоков и палочек» / Б.Б. Финкельштейн. - СПб.: ООО «Корвет»., 2013. - 24 с.: ил.;
7. Финкельштейн Б.Б. Лепим нелепицы. Альбом для занятий с блоками Дьенеша/ Б.Б. Финкельштейн. - СПб.: ООО «Корвет»., 2013. - 8 с.: ил.

***Совместная деятельность педагога с
детьми.***



Конспект ООД с применением игровой технологии «Блоки Дьенеша» «Цвет, форма и размер» для детей 3 – 4 лет

Цель: Закрепить математические представления детей по разделам «цвет, форма, размер» продолжить знакомить детей с блоками Дьенеша.

Интеграция образовательных областей: *«речевое развитие», «художественно-эстетическое развитие», «социально-коммуникативное развитие».*

Виды детской деятельности: игровая, коммуникативная, познавательно-исследовательская, двигательная.

Программные задачи:

Образовательные:

- совершенствовать уровень накопленных практических навыков.
- закреплять знание о форме, цвете и размере объектов;
- закреплять умение группировать блоки по заданным признакам, воспринимая условия задачи на слух;
- закреплять счет до 5, умение сравнивать и уравнивать объекты (больше, меньше, столько же).

Развивающие:

- развивать сенсорные способности;
- развивать память, внимание, способность к сравнению.
- развивать коммуникативные навыки и умение работать в коллективе.

Воспитательные:

- продолжать создавать игровые ситуации, способствующие формированию внимательного, заботливого отношения к окружающим.
- воспитывать эмоционально – положительное отношение к сверстникам в игре.

Обучающие методы: игровой, словесный, наглядный, практический.

Предварительная работа. Чтение и рассказывание сказки «Колобок», рассматривание иллюстраций. Знакомство и игра с блоками Дьенеша. Работа с карточками свойств. Проведение игр и упражнений: «Кто самый внимательный?», «Признаки фигуры», «Чудесный мешочек», «Толстый – тонкий», «Рассели жильцов в домики», «Сложи по образцу».

Материалы: Куклы бибабо: дедушка и бабушка, колобок, заяц, волк, лиса, медведь. Блоки Дьенеша натуральные и плоскостные, карточки свойств. Альбомные листы, на которых нарисован узор. Листы с изображением мишки. Схема бус.

Форма организации: подгрупповая.

Ход ООД.

I. Вводная часть

- Собрались все дети в круг,
Я – твой друг и ты – мой друг.
Вместе за руки возьмемся
И друг другу улыбнемся.

Я предлагаю вам чаще улыбаться друг другу и дарить окружающим хорошее настроение!

- Ребята, сегодня по дороге в детский сад я встретила одного сказочного героя. Отгадайте кто это?

Из муки он был печен

На сметане был мешен

На окошке он студился,

По дорожке он катился.

Был он весел, был он смел

И в пути он песню пел.

Дети: колобок

- Правильно. Колобок просит нас о помощи. Убежал он от бабушки и дедушки и заблудился. Давайте поможем колобку вернуться домой. Для этого нам нужно помогать всем, кто встретится нам на пути, и нужно выполнять различные задания!

- Ой, ребята посмотрите вот дорожка, наверное, она ведет к бабушке и дедушке.

По дорожке мы пойдём

Прямо в сказку попадем.

(Отправляемся по дорожке под музыку).

II. Основная часть.

- Кто нас встречает на дорожке? Дети: (зайка)

- Давайте поздороваемся с зайкой. Дети здороваются.

- Зайка очень любит играть с геометрическими фигурами. А как еще называют эти фигурки? Дети: (блоки Дьенеша)

- Зайка играл и перемешал все фигурки. Он просит нас помочь ему разложить фигурки по коробочкам. Поможем зайке? Дети: (да)

- Наведем порядок.

Ди «Разложи по форме». Разложите фигурки по своим коробочкам.

- Кто нас встречает на дорожке?

Дети: Медведь

- Ребята, надо мишке помочь. Он хотел подарить свою фотографию друзьям, а как это сделать не знает.

Ди «Сделай мишке портрет». Собирают плоскостное изображение по заданному рисунку (цвет, форма).

- Вы должны наложить на схему так блоки, чтобы они подходили по форме, цвету, размеру.

- Посмотрите, одинаковые получились у вас фотографии?

Дети: Нет

- Чем они отличаются?

Дети: Цветом

- Мишка очень рад и говорит вам спасибо. Мишка предлагает нам поиграть.

Физкультминутка «Колобок».

Колобок, колобок, тёплый и румяный (наклоны вправо, влево)

Прыг да скок, прыг да скок, припустился наш дружок, (прыжки, бег на месте)

То направо повернул, то налево он свернул, (повороты направо иналево)

То с листочком закрутился, (поворот на 360 градусов)

То с бельчонком подружился, (приседание)

Покатился по дорожке, (бег по группе)

И попал ко мне в ладошки. (дети подбегают к воспитателю)

- Отправляемся дальше. Ой ребята, а кто это перед нами?

Дети: Волк

- Ребята посмотрите, у волка с коврика исчезли все красивые узоры. Как ему помочь?

Дети: Сделать новый узор.

Игровое упражнение «Узор на коврике». Выкладывают узор из блоков, в соответствии со схемой.

- А узор мы будем делать по определенной схеме, на ковриках указано, где должна находиться нужная фигура, определенного цвета. Давайте украсим коврики в соответствии со схемой.

- Какие у нас коврики?

Дети: Разноцветные.

- Красивые коврики получились.

Сколько кругов мы использовали?

Дети: Много.

- А квадратов? Давайте сосчитаем.

Дети: Три круга и три квадрата.

- Помогли мы волку? Отправляемся дальше (под музыку)

- Идем дальше. Кого мы встретили?

Дети: Лисичку

- Лисичка очень любит носить бусы, давайте сделаем ей бусы. Ребята, лисичка одна, а нас с вами сколько?

Дети: Много.

- А давайте, мы для лисички сделаем одни бусы все вместе. Перед вами схема, по которой мы будем собирать бусы.

Игровое упражнение «Собери бусы». Детям предлагается выкладывать бусы по схеме, чередуя маленькие красные круги и большие желтые круги.

- Девочки возьмут маленькие красные круги, мальчики большие желтые круги. Будем чередовать красные и желтые бусинки.

- Сколько мы использовали бусинок?

Дети: Много

- Давайте сосчитаем красные.

Желтые.

- Отправляемся дальше.

- А вот и бабушка с дедушкой, заждались, колобка.

Физкультминутка «Как живёшь?»

III. Заключительная часть

- Вот мы и вернулись с вами в нашу группу.

- Ребята, кому мы сегодня помогли?

Дети: Колобку вернуться домой к бабушке и дедушке.

- А еще кому?

Дети: Зайцу, волку, медведю и лисе.

- Вам понравилось делать добрые дела?

- Ребята, вы все молодцы, мне очень понравилось с вами путешествовать!

Конспект организованной образовательной деятельности для детей группы общеразвивающей направленности от 4 до 5 лет по познавательному развитию (с блоками Дьенеша).

Тема: « Готовим полёт на Луну».

Цель: Развитие логического мышления и психических функций, формирование мыслительных умений и способностей.

Программные задачи:

Обучающие:

- Учить детей выявлять только одно свойство (цвет, форму, размер, толщину), сравнивать, классифицировать и обобщать предметы по каждому из этих свойств.
- Учить детей порядковому и обратному счёту в пределах 5.
- Продолжать учить детей обобщать предметы по форме, размеру, цвету.

Развивающие:

- ❖ Развивать у детей умение оперировать одним свойством (выявлять и отличать одно свойство от другого, сравнивать, классифицировать и обобщать предметы).
- ❖ Формировать умения оперировать двумя и даже тремя свойствами.
- ❖ Тренировать у детей внимание, память, восприятие.

Воспитательные:

- ✓ Воспитывать умения помогать друг другу .
- ✓ Воспитывать быть гостеприимными, доброжелательными.

Интеграция образовательных областей:

- «Познание (формирование элементарных математических представлений),
- «Физическая культура»,
- «Коммуникация»,
- «Чтение художественной литературы»,
- «Социализация».

Материал: цифры от 1 до 5, коробочки с кодированными карточками, круги разной величины (заготовки для торта), схемы ракет, «Логические блоки Дьенеша», ноутбук, видео: инопланетяне, географический атлас.

Ход ООД:

-Ребята, вчера вечером на электронную почту я получила необычное видеописьмо. А прислал нам его житель Луны, он хорошо вам знаком, это Лунтик. А вы знаете, на какой планете живём мы с вами? (ответы детей)

-Правильно. Наша планета называется Земля.

-Лунтик приглашает нас в гости к себе на Луну. Вы хотели бы отправиться в путешествие на Луну? (ответы детей)

-Да, но чтобы поехать в гости нужно подготовиться. Согласны?

-Что нужно взять с собой, когда идёшь в гости?

-Угощение.

Мы приготовим для друзей Лунтика торты.

Занимайте свои места. Положите перед собой большой корж (круг). Украсьте большой корж 4-мя маленькими красными кругами и 3-мя большими квадратами.

-Сколько маленьких красных кружков?

-Сколько больших квадратов?

-Положите перед собой маленький корж.

-Украсьте его так. Посередине положите 1 большой жёлтый треугольник. А по краям маленькие квадратики.

-Сколько треугольников вы положили?

-Какого цвета квадратики ты положил, Ваня?

-Молодцы очень красивые торты у вас получились. Я, думаю, что Лунтику и его друзьям они очень понравятся.

-Ребята, я для Лунтика и его друзей напекла пирожков (с вареньем, творогом и картошкой). Все они получились разных размеров, разной формы и разного цвета. Они лежат у меня на подносе. Поможете мне их разобрать?

Вот три коробки. На каждой написано, какие пирожки здесь должны находиться. Но надпись не простая. Закодированная. Сможете разобраться ?

-Да! (в 1-й коробке пирожки с картошкой, во 2-й - с творогом, в 3-й – с вареньем).

Возьмите каждый по два пирожка и положите в нужную коробку.

Физкультминутка.

Дети выполняют произвольные танцевальные движения под музыку. Музыка прерывается, воспитатель показывает карточку с изображением динамических поз человека, дети повторяют позу (число повторов 3-4 раза).

- Ребята, угощение для друзей и Лунтика у нас готово, а на чём же мы полетим на Луну.

-Правильно на ракете. Приступаем к главному заданию - строительство ракет.

Занимайте свои места за столами. У каждого из вас есть план-схема, рассмотрите её внимательно. Вы умеете читать схемы.

-Матвей, из каких деталей ты будешь строить свою ракету?

-Сколько красных квадратов тебе понадобится, Ангелина?

-Сколько треугольников? Какого они цвета?

-Чем он отличаются?

-Нужны ли тебе круги, Ева? Сколько? Какого цвета?

-Приступайте к сборке ракет (дети складывают ракеты из Блоков Дьенеша).

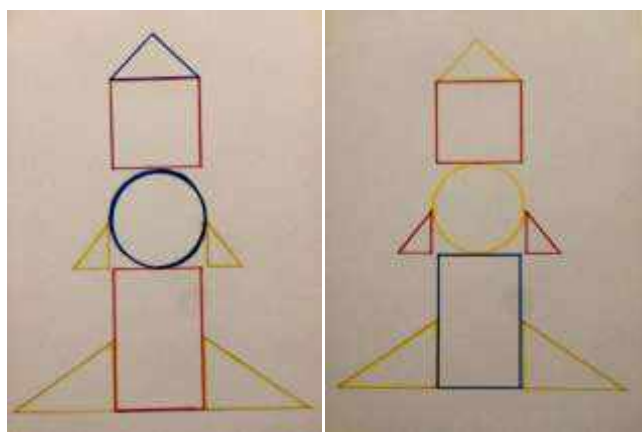
-Молодцы, у вас получились отличные ракеты. Я уже хочу быстрее забраться в оду из них и полететь в путешествие на Луну.

-Ребята, а вы знаете, как называется место, где запускают ракеты. Это место называется космодром. Когда на космодроме запускают ракету, диспетчер начинает обратный отчёт. Давайте потренируемся, ведь вы тоже умеете считать (прямой и обратный счёт в пределах 5).

Теперь, я уверена, вы готовы к полёту на Луну и встрече с её жителями.

-Давайте попрощаемся с гостями, и будем одеваться в защитные костюмы и отправимся с космодрома «Усть-Лабинск» в увлекательное путешествие на Луну.

Схемы ракет (образцы).



Тема: «Лабиринт».

Цель: Развитие зрительного и слухового восприятия, образного мышления, тактильного восприятия, навыков ориентировки в пространстве; формирование коммуникативных навыков.

Задачи:

1. Закрепление умения «читать», описывать и находить по описанию геометрические фигуры с помощью знаков, используя знаки отрицания;
2. Развитие умения делить множества геометрических фигур по признакам на подмножества;
3. Воспитание добрых чувств, дружелюбия.

Материалы и оборудование: лабиринт из белой бумаги, домик с заколдованными зверями, зайчик, схемы деления на подмножества, знаки для описания фигур, набор геометрических фигур.

Модель образовательной деятельности

1. Проблемная ситуация:

Дети слышат, что кто – то плачет, поворачиваются, сидит и плачет зайчик, рядом лежит конверт. Он объясняет детям, что злая Баба-Яга забрала всех его друзей, а ему прислала письмо. Зайчик просит помощи у детей.

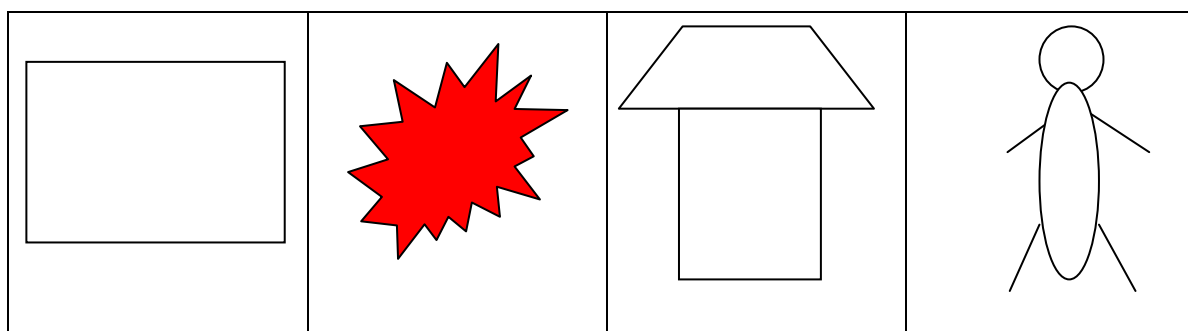
В:Поможем зайчику?

Открывает конверт, в котором оказываются задания.

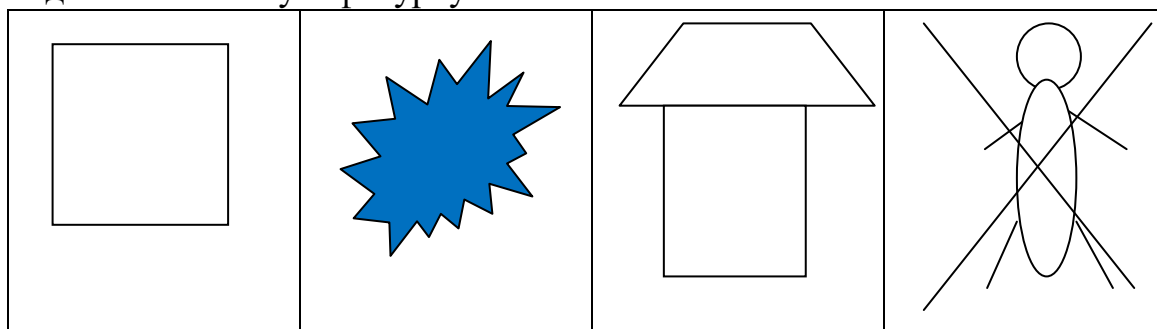
-Весь лабиринт замкнут на 5 замочков. На каждом замочке задание, если все замочки открыть, то можно выручить друзей зайчика.

Задание1.

Около первого замочка стоят изображения волка и лисы. Для волка надо положить вот такие геометрические фигуры(пишется задание)



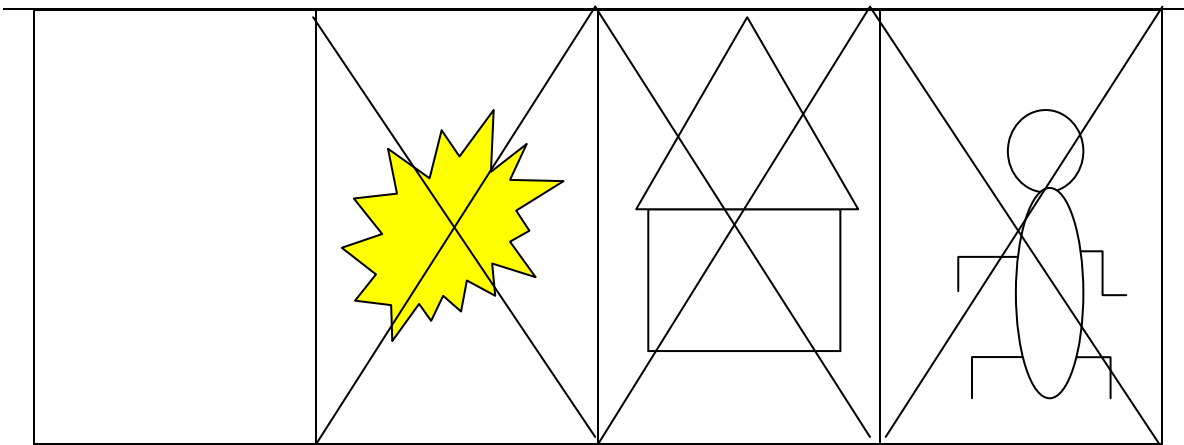
-а для лисы – такую фигурку:



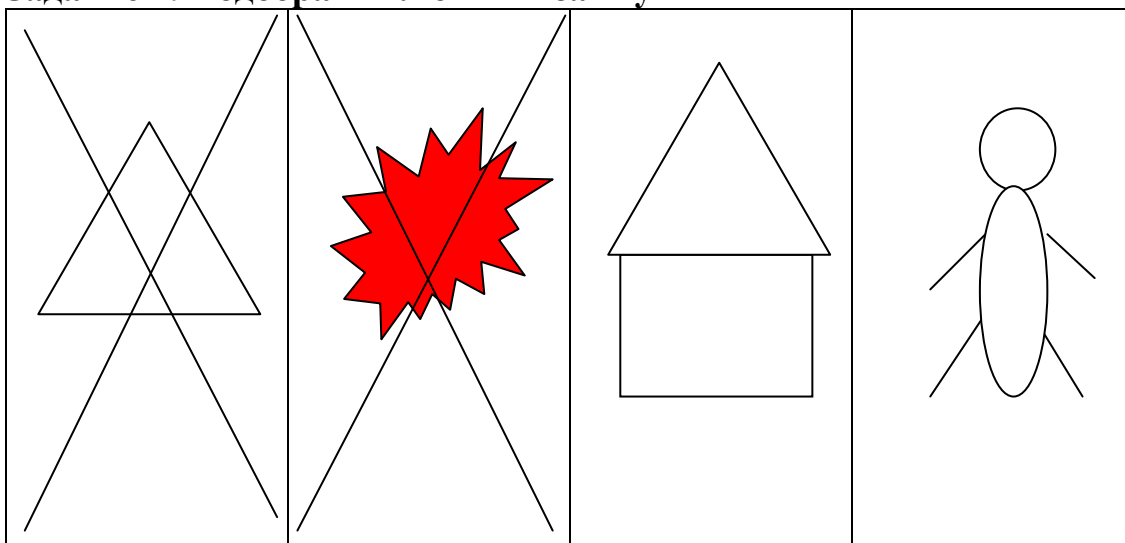
Задание 2.Физкультминутка.

Для выполнения следующего задания нам нужно разделиться на подгруппы с заданными фигурами по признакам. Детям раздаются блоки каждому по одному и по команде дети группируются на команды, с определенными признаками, которые называет воспитатель.

Задание 3. Подобрать ключик к замку.



Задание 4. Подобрать ключик к замку



Задание 5.

Около замка лежит схема, на которой изображен круг, а в нем треугольник. Дается задание положить в круг все треугольники, а потом распределить их в нем по признаку цвета. Затем рисуется схема: большой круг с изображением цветового пятна. Надо положить все геометрические фигуры такого же цвета и распределить их по группам по признаку формы.

4.Рефлексия.

Ребята, какие вы все молодцы, со всеми заданиями справились.

-Кому мы сегодня помогли?

-Что для него сделали?

-Какое задание больше всего понравилось вам?

Тема: «Секретный замок»

Цель: Закрепление умения «читать» знаки – символы (признаки геометрических фигур).

Задачи:

1. Закрепление умения «читать» знаки – символы (признаки геометрических фигур – цвет, размер, форма), выбирая необходимые блоки из нескольких;

2. Развитие практически действительного мышления;
3. Воспитание любознательности.

Материалы и оборудование: лабиринт из белых склеенных полосок бумаги, домик с любимыми игрушками, набор блоков, карточки с кодами геометрических фигур (цвет и форма).

Ход ООД:

1. Проблемная ситуация:

Дети слышат, что кто – то стучит в дверь, поворачиваются и видят, - входит кукла Катя и плачет, а в руках у неё карточки. Катя объясняет, что волшебница злая забрала и закрыла в домике всех ее друзей - игрушек, а чтобы помочь их освободить, нужно подобрать необходимые фигуры, а она не поймет какие же нужны фигуры.

В: Поможем Кате?

Чтобы дойти до домика с друзьями, нужно на повороте взять именно ту фигуру, которая описана знаками. Из нескольких фигур выбирается одна необходимая. Но прежде чем отправиться в путь, давайте проведем физкультминутку.

2. Физкультминутка.

В группе нашей каждый день

Делаем зарядку,

Выполняем упражненья

Строго по порядку:

Все присели,

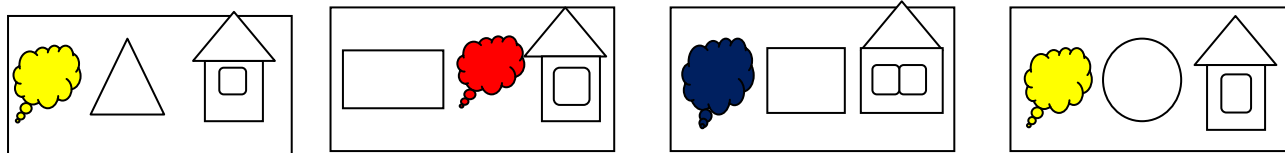
Дружно встали,

Повертели головой,

Потянулись, повернулись

И друг другу улыбнулись!

3. Решение проблемы.



Конспект организованной образовательной деятельности для детей группы общеразвивающей направленности от 5 до 6 лет по познавательному развитию (с блоками Дьенеша).

Цель: использование логико-математических навыков и знаний для достижения разрешения проблемной ситуации.

I. Задачи:

- Создать условия и организовать проблемные ситуации для самостоятельного их решения.

- Мотивировать детей на умственную деятельность и стимулировать их, нацеливая на положительный результат.
- Помочь в ходе деятельности (при необходимости) проанализировать результат разрешения проблемы с помощью наводящих вопросов и дополнительных схем.
- Создать возможность разноуровневых задач (предложить сильным детям провести анализ результата, предоставить возможность дополнительных заданий).

II. Задачи развития:

1. Развитие аналитических способностей ребенка.
2. Развитие памяти и внимания.
3. Развитие самоконтроля.
4. Развитие ассоциативного мышления и восприятия знаковой системы.
5. Закрепление знаний о геометрических формах и их отличительных признаках (размер, толщина, цвет).

III. Педагогические (воспитательные) задачи:

1. Создать условия для взаимодействия и самостоятельности детей.
2. Воспитывать ответственность, аккуратность, самоорганизацию.

Предварительная работа:

1. Познакомить детей в свободной деятельности с блоками Дьенеша:
 - разбор отличительных признаков,
 - название отличительных признаков.
2. Знакомство со знаками-схемами и значками, обозначающими признаки (сигнальные карточки).

Демонстрационно-игровой материал: один большой обруч (для набора блоков Дьенеша), два обруча как модель пересечения кругов Эйлера, сигнальные карточки (карточки, обозначающие признаки), набор объемных блоков Дьенеша, ковровин, карточка с тремя геометрическими фигурами разных признаков для выкладывания по памяти, набор крупных плоских блоков Дьенеша для демонстрации и контроля на ковровине.

Раздаточный материал: набор плоских блоков Дьенеша, карты на пересечение признаков цвета и формы для раскладывания блоков Дьенеша, карточки-схемы для определения нужного блока (на 4 признака).

Ход ООД

Вводная часть: пальчиковая гимнастика.

«Пой-ка, подпевай-ка, 10 птичек стайка (дети сжимают и разжимают пальцы рук).

Эта птичка - воробей,

Эта птичка - соловей,

Эта птичка – скворушка, серенькое перышко.

Эта птичка – свиристель,

Эта птичка – коростель,

Эта птичка – совушка, сонная головушка.

Это зяблик, это чиж,

Это развеселый стриж (дети загибают пальцы на руках).

Ну а это злой орлан (*показывают большой палец*),
Птички, быстро по домам! (*прячут руки за спину*)».

Проблемная ситуация №1: выбрать по карточке-схеме нужный блок из общего обруча (карточка на 4 признака).

Инструктаж детям: поступил заказ из зоопарка на разных редких птиц. Поймать их можно, зная признаки. У меня есть карточки с их признаками, выбирайте любую и отправляйтесь ловить их в лес. А я пойду вместе с вами.

Дети выбирают любую карточку-схему и ищут нужный блок.

Самоконтроль производят по карточке. Каждый называет признаки и показывает выбранный блок. (Если дети не допустили ошибок, то воспитатель сознательно делает ошибку сам, выбирая неправильный блок).

Проблемная ситуация №2: разложить блоки Дьенеша, отобранные детьми, в обручи расположенные по принципу пересечения кругов Эйлера.

Инструктаж детям: Мы поймали много птиц и теперь их надо отвезти в зоопарк на поезде. Но птицы у нас все разные. Чтобы ничего не случилось, их надо разместить в разные вагоны Карточка на вагоне подскажет вам, в каком вагоне поедет ваша птица.

Дети раскладывают блоки в пересекающиеся обручи.

Проверка: воспитатель затрудняется, не зная, куда положить блок, и просит помощи у детей. Если в области пересечения нет блоков, то спросить: «А кто едет в этом вагоне? Почему он пустой?» (дети исправляют ошибки).

Физ. минутка:

« Стая птиц летит на юг (*дети бегут по кругу*).

Небо синее вокруг (*руки наверх*).

Чтобы быстро нам летать,

Надо крыльями махать (*машут руками*).

Стали птицы собираться,

На полянку все садятся (*сажаются на корточки*).

Предстоит им долгий путь,

Надо птичкам отдохнуть (*«спят»*).

И опять пора в дорогу.

Все на юг! Ура! Ура! (*бегут по кругу*).

Приземлятся нам пора (*сажаются на корточки*).

Дети проходят и садятся за столы.

Проблемная ситуация №3: разложить геометрические фигуры в карточку на пересечение цвета и формы.

Инструктаж детям: наших птиц привезли в зоопарк, и теперь рассадим их клеткам. У каждой птицы своя клетка и перепутать ничего нельзя.

Дети раскладывают плоские блоки (геометрические фигуры) по клеткам.

Проверка – подсказка: в каждой клетке живет 2 птички: мама и птенец.

(Исправить, обращая внимание на то, где какая форма и цвет).

Проблемная ситуация №4: выкладывание по памяти ряда из трех геометрических фигур разных по размеру и цвету.

Инструктаж детям: а сейчас мы оформим выставку из новых привезенных птиц. На моей схеме нарисована первая витрина. Вы должны ее запомнить и выложить у себя.

Дети смотрят на карточку 5 сек. и выкладывают на столе ряд из геометрических фигур.

Проверка: производится на ковролине с крупными геометрическими фигурами. Дети называют поочередно геометрические фигуры, а воспитатель выкладывает их. Дети, допустившие ошибки, исправляют их, глядя на образец, выложенный на ковролине.

Проблемная ситуация №5: изменение ряда по одному из признаков (по цвету).

Инструктаж: после первой витрины оформляем вторую. Ее мы выложим под первой. Птицы должны остаться похожими на птиц с первой витрины, но должен поменяться цвет.

Образец логического рассуждения делает воспитатель.

На первой витрине у нас первым стоит большой синий квадрат. А на второй витрине нужно изменить только цвет. Значит, на второй витрине останется тоже квадрат, тоже большой, но другого цвета. Какой это может быть цвет? (красный или желтый). Кладите у себя.

Вторую и третью фигуру дети выкладывают у себя самостоятельно.

Проверка на ковролине: выполняют дети, которые быстрее всех справились с заданием.

Остальные проверяют, выполнено ли условие, поменялся ли только цвет. В конце дети проверяют и исправляют ошибки, глядя на образец.

Заключительная часть: предложить детям из имеющихся фигур сконструировать сказочную птицу.

После выполнения задания дети убирают фигуры в коробочки (птицы улетели).

Мотивация на дальнейшую игру: «А кто хочет, может еще наловить птичек в лесу. Их осталось очень много» (предложить оставшиеся карточки).

Ожидаемые результаты: используя свои знания и свободу перемещения, имея возможность работать в своем темпе, дети выполняют все задания, контролируя себя по ходу игры с помощью сигнальных карточек.

Тема: «Домики»

Цель: Развитие умения читать кодовое обозначение блоков, слухового восприятия, счета на слух.

Задачи:

1. Закрепление с детьми ориентировки в пространстве, геометрические понятия «линия» - прямая, кривая, ломанная;
2. Формирование понятия деление множества на подмножества;
3. Воспитание усидчивости.

Материалы и оборудование: бумажные полосы – прямая и кривая, мягкие игрушки, пластмассовые кубики «шуршалки – шумелки». Обручи, набор

блоков Дьенеша, кодовые карточки, большие деревянные кубики Никитина, два больших кубика из картона, конфеты.

Модель ООД:

Воспитатель предлагает детям отправиться в путешествие, но надо решить, по какой дороге идти.

-Скажите, пожалуйста, какая дорожка находится слева, и какая справа? (дети отвечают, что слева – кривая дорожка, а справа – прямая)

-Как вы думаете, по какой дорожке можно быстрее и удобнее пойти?(прямой)

Все вместе отправляются в путь. Дети идут по прямой дорожке и видят, что впереди них идут друзья – зверушки: зайчик, мишка, белочка, собачка и еж. Они направляются к себе в дом, который стоит на опушке леса.

-Дети, кто идет первым по дорожке? (зайчик).

Аналогично задаются вопросы: кто последний, кто идет вторым, третьим, кто идет перед ежом, кто после него, кто идет между зайчиком и белочкой и т.д. (ответы детей).

Воспитатель:

-Давайте посчитаем сколько всего зверей идет по дорожке?

-Они идут домой, потому что у них есть свой дом.

-А вы хотели бы построить домики другим зверятам, которые живут в лесу?

Все подходят к столу и садятся вокруг него. На столе покрытой тканью пластмассовые кубики (звучащие по - разному).

Воспитатель:

-Ребята, хотите узнать, что лежит на столе, и из чего мы будем строить домики? Что бы узнать, нужно отгадать загадку:

Мы с тобой постоим дом

Десяти этажный

Не кирпичный будет он,

Но и не бумажный.

Раз этаж. Два этаж

Из чего же домик наш?

Дети отгадывают и открывают кубики.

-А кто нам будет помогать строить? (*пальчики*)

Проводится пальчиковая игра.

-Вот теперь приступим к строительству. Дети берут кубики, трясут их и определяют на слух, какой звучит громче, тише, в каком плещется вода.

-Хотите, мы сейчас посчитаем: сколько раз прогремит самый громкий кубик? (идет счет на слух несколько раз). Дети строят домики, на слух определяя, чтобы кубик и крыша (призма) звучали одинаково. Остается несколько кубиков без крыши, они звучат по - другому.

-Кто из вас хочет построить себе домик?

Наши домики будут необычные.

Все выходят из-за стола, воспитатель раздает обручи, дети раскладывают их по залу. Каждый домик закрывается на замочек – карточку с кодовым обозначением блока. Дети выбирают себе ключики в соответствии с кодами. Оставшиеся ключики – блоки воспитатель предлагает рассортировать. Дети предлагают разделить их по форме, цвету, размеру, толщине (поочередно выполняется деление, затем считают сколько групп блоков получилось в каждом варианте).

Наше путешествие подходит к концу, и обратно мы можем уехать на поезде, но его нужно для этого построить из волшебных кубиков. Дети берут большие кубики и начинают строить двухцветный поезд. Один вагончик – красный, другой – желтый.

В конце занятия, педагог достает корзинку и сообщает детям, что это им передал зайчик. (В корзинке лежит угощение).

Конспект организованной образовательной деятельности для детей группы общеразвивающей направленности от 6 до 7 лет по познавательному развитию (с блоками Дьенеша).

Тема: «Сюрприз»

Цель: формирование у детей представления о существенных признаках прямоугольника и квадрата, ориентируясь на которые, они могли бы распознать эти фигуры, развитие умений наблюдать и сравнивать.

Задачи:

1. Формирование представлений о смежных числах;
2. Закрепление счета от одного до десяти;
3. Воспитание доброжелательных взаимоотношений и самостоятельности.

Материалы и оборудование: карточки с цифрами, обручи, блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, листы в клетку.

Ход образовательной деятельности

Воспитатель сообщает детям, что в группе находится сладкий сюрприз. Но, чтобы его найти, нужно выполнить несколько заданий, спрятанных в конвертах.

Задание 1

Математическая разминка «Назови соседей».

Дети вместе с воспитателем встают в круг. Выбирается ведущий, который бросает мяч по очереди находящимся в кругу, называя число от 1 до 10. Поймавший мяч, должен назвать соседей указанного числа, после чего он называет свое число и бросает мяч другому игроку.

Задание 2

Игра с тремя обручами.

Устанавливается правило игры: фигуры разложить так, чтобы внутри первого обруча оказались все красные, второго – треугольники, третьего – все большие. Каждый из играющих детей по очереди берет один из блоков и располагает его на соответствующее место. Игра продолжается до тех пор, пока не будет

исчерпан весь набор блоков. В случае затруднения, дети помогают друг другу, выясняют: какими свойствами обладает фигура и где она должна лежать в соответствии с правилами игры.

Задание 3

Игра «О чем говорят числа»

Встретились два числа: 5 и 6.

-О чем они говорили?

-Число 5 говорит числу 6: Я меньше тебя. Я иду перед тобой. Я меньше тебя на один:

Затем встретились число 3 и 4

-что они говорят?

Нарисуйте этот разговор. Дети самостоятельно выбирают числа и рисуют их разговор с соседями на листиках бумаги, делая вывод, что любое число относительно – одно одновременно больше, другое – меньше.

Задание 4

Игра «Разноцветные вагончики» (палочки Кюизенера)

Педагог строит вагончики из 4 белых полосок. Дети отгадывают, полоской какого цвета можно заменить этот вагончик. Затем вагончики загадывают сами дети и просчитывают, какие числа выражают цветные полоски. Считают вагончики, добавляют, чтобы мест хватило на всех.

-посмотрите, перед нами коробка, там лежит мармелад. По схеме мы должны угадать, какой формы мармелад и какого цвета. Предварительно воспитатель показывает карточки.

-Вот мы и решили последнюю задачу: в коробке лежит желтый круглый мармелад.

Тема: «Путешествие в страну математики с героями сказок»

Цель:

Закрепление математических знаний и умений, конструктивного мышления посредством игры - путешествия, по блокам Дьенеша.

Задачи:

- Научить решать текстовые задачи и выполнять арифметические действия на сложение и вычитание;
- Закреплять знания детей о последовательности дней недели, времен года, месяцев;
- Развивать логическое мышление: формировать навыки кодировки и декодировки информации о предмете; закрепить умение детей "читать" знаки - символы, выбирая соответствующий блок из нескольких; производить логические операции;
- Учить распознавать различные геометрические фигуры;
- Продолжать совершенствовать умение сравнения 2-х рядом стоящих чисел, используя знаки $>$, $<$;

- Создать условия для развития логического мышления, сообразительности, внимания;
- Развивать смекалку, зрительную память, воображение.
- Способствовать формированию мыслительных операций, развитию речи, умению аргументировать свои высказывания.

Активизировать словарь детей: диалоговую, связную речь, умение отвечать на вопросы. («Речевое развитие»)

Содействовать формированию навыков взаимопроверки, самооценки, самоконтроля. Воспитывать чувство взаимовыручки, желание прийти на помощь. («Социально-коммуникативное развитие»)

Воспитательные задачи:

- ✓ Воспитывать самостоятельность, умение понимать учебную задачу и выполнять её самостоятельно.
- ✓ Воспитывать интерес к математическим занятиям.

Оборудование: магнитная доска, интерактивная доска

Демонстрационный материал: «письмо», конверты с заданиями, картинки с изображениями сказочных героев.

Ход ООД:

I. Организационный момент

В: Ребята, я вижу, что вы улыбаетесь, значит, настроение хорошее. Сегодня, когда я пришла в детский сад, то увидела на столе вот это письмо от Феи из страны «Сказочных героев». Давайте прочитаем его:

«Дорогие ребята, мы, герои сказочной страны, попали в беду. Баба-Яга перепутала сказки, похитила главных героев и наложила на них заклятье. Помочь нам можете только вы. Если вы выполните все задания и отгадаете этих героев, то они вновь вернуться в сказочную страну в свои сказки. Милые детки, помогите нам».

- Ребята, а хотите ли вы помочь сказочным героям?

Дети: Да

В: Тогда давайте подготовимся к путешествию и проведем разминку для ума.

1.В: Ребята, для того, чтобы ответить правильно, нужно внимательно слушать.

1. Сколько ушей у двух кошек? (4)
2. Сколько дней в неделе? (7)
3. Сколько глаз у светофора? (3)
4. Сколько пальцев на одной руке? (5)
5. Сколько лап у двух собак? (8)
6. Сколько пальцев на двух руках? (10)
7. Сколько в неделе выходных дней? (2)
8. Какое число больше 8, но меньше 10? (9)
9. Сколько месяцев в году? (12)
10. Какое сейчас время года?

II Основная часть.

В: Интересно, ребята, на чем же сегодня с вами мы будем путешествовать? Как вы думаете? (ответы детей).

В: Сейчас мы и проверим, кто из вас угадает! Берём тетрадки в клеточку и карандаши. Обратите внимание, начало нашего рисунка отмечено красной точкой. Поставим карандаши на начало пути, на красную точку. Внимательно слушаем команды и выполняем задание.

2.Графический диктант: 7 клеток вправо, 2 клетки вниз, 3 клетки вправо, 3 клетки вниз, 3 клетки влево, 1клетка вверх, 2 клетки влево, 1 клетка вниз, 3 клетки влево, 1 клетка вверх, 2 клетки влево, 1 клетка вниз, 3 клетка влево, 3 клетки вверх, 3 клетки вправо, 2 клетки вверх.

В: Что у вас получилось? На чем мы отправляемся путешествовать на этот раз?

Дети: Автомобиль! (Машина).

Воспитатель: А чего у нашей машины не хватает, для того, чтобы мы смогли продолжить путешествие?

Дети: колес.

Давайте дорисуем недостающие колеса.

В: Молодцы, давайте заведем моторы и поехали.....

Вижу на горизонте поляну, ребята, что-то видно нас здесь ждет.

Останавливаемся??

Дети: Да

В: Смотрите дети, Фея отправила нам задание, давайте я прочитаю, что за задание она отправила и кого мы должны спасти (слайдс изображением Красной шапочки).

В: Бабушка девочку очень любила.

Шапочку красную ей подарила.

Девочка имя забыла свое.

А ну, подскажите имя ее... (*Красная Шапочка*)

В: Чтобы спасти красную Шапочку мы должны выполнить очередное задание Феи.

В: А теперь, вспомните сказку, про красную шапочку, кого же встретила она по дороге к бабушке (ВОЛКА). А вы помните, по какой дороге волк пошел к бабушке?(короткой) А по какой Красная Шапочка? (длинной).

Вот шла Красная Шапочка по лесу песенку напевала и цветочков насобирала своей бабушке, вот подошла к речке и увидела, что сломан мост. Может, построим мост для красной шапочки? Мы превращаемся в архитекторов и строителей. А вы знаете кто такие архитекторы? Архитекторы сначала мысленно представляют здание, которое будут строить, затем делают чертеж или рисунок, чтобы строители понимали, что как строить и в какой последовательности. Я предлагаю вам схему моста (воспитатель выкладывает на доске схему).

В: Устали? А теперь мы сделаем привал и немного отдохнём.

Мультизарядка:(*включается интерактивная доска*).

В: Умницы. Теперь нужно спасти следующего героя. А вот какого, мы узнаем, отгадав загадку:

Шляпа голубая,
Жёлтые штанишки,
В городе Цветочном –
Главный хвастунишка (*Слайд Незнайка*)

В: Мы с вами читали книжку про Незнайку. Который любил путешествовать. Так вот у Незнайки в поезде все пассажиры заблудились и потеряли свои места. Ребята, и здесь нужна наша помощь, поможем?

Дидактическая игра «Паровозик» (Блоки Дьенеша)
(*детям раздается схема паровоза из трех вагончиков из серии блоков Дьенеша, на мольберте выставляется карточки с символами свойств*),

Дети распределяют «пассажиров» на своем паровозе по схеме:

1 фигура(пассажир)- красного цвета, треугольник, большой, тонкий;

2 фигура – не красный, не синий, круглый, маленький, тонкий;

3 фигура – желтый, не квадрат, не круг, не маленький, не тонкий.

Молодцы, ребята, все справились.

В: Мы ещё должны помочь одному сказочному герою. Послушайте кому. Такое лишь в сказке волшебной случается:

Карета из тыквы большой получается!

Белые кони из мышек превращается

В чудесном наряде, легка словно пёрышко,

Со сказочным принцем не встретится... (*Золушка*)

И здесь тоже ждет нас задание. Нам надо решить математические неравенства. (*На столе лежат карточки с неравенствами, детям предлагается найти нужную цифру*)

В: Ну просто здорово, это задание у вас тоже не вызвало затруднений.

Ребята ну вы молодцы. Справились со всеми заданиями Феи, я думаю нам пора возвращаться в наш сад

Давайте произнесем заветные слова, чтобы вернуться в детский сад.

Два раза хлопни

Три раза топни,

Вокруг себя обернись,

И в детском саду очутись!

Вот мы и в детском саду.

III. Подведение итогов.

- Вот и подошло наше путешествие к концу.

- Ребята, вам понравилось путешествовать? Что вам понравилось?

- Каким сказочным героям мы помогли?

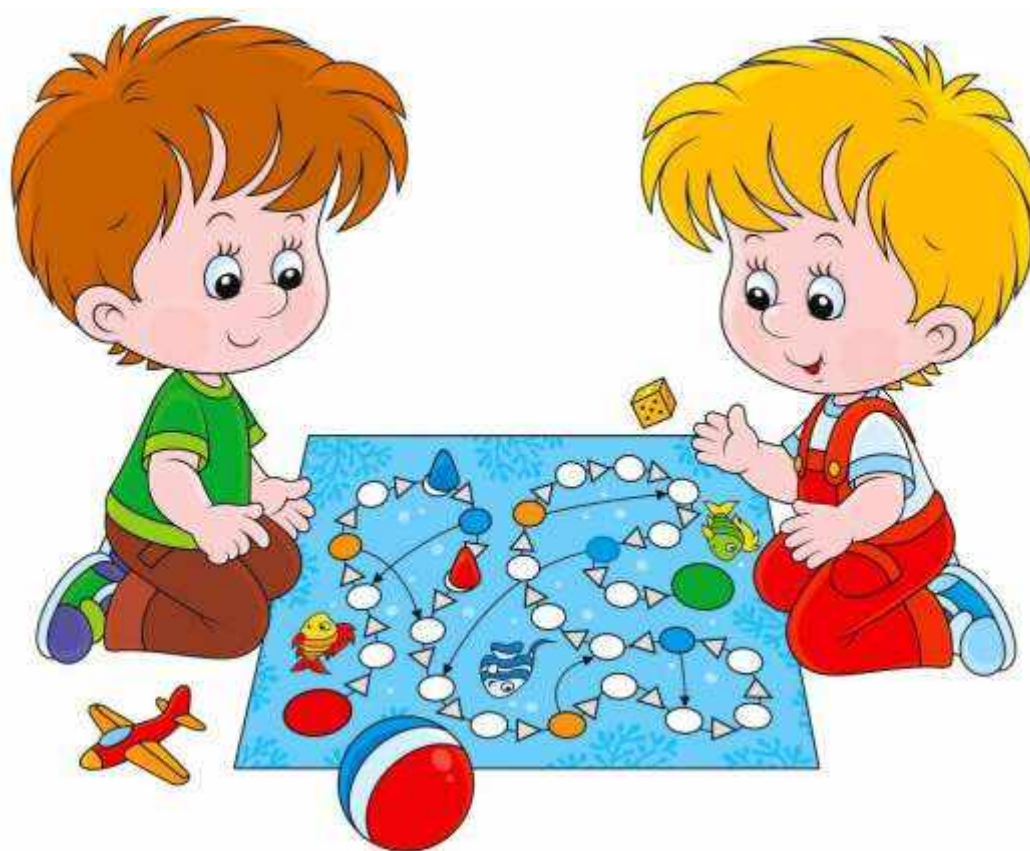
- Что нового узнали?

В: - Вы были настойчивыми, внимательными, сообразительными и за это Фея вас благодарит, и дарит вам вот такое улыбающееся солнышко.

- А сейчас покажите, какое у вас настроение.

- У меня тоже хорошее настроение от того, что вы много знаете и такие молодцы!

***Карточка дидактических игр к
блокам Дьенеша.***



Дидактическая игра «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.

Дидактическая игра «Что изменилось»

Задачи:

1. совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине
2. развивать логическое мышление, память

Материал: набор блоков Дьенеша.

Ход игры:

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

Дидактическая игра «Найди не такую»

Задачи: продолжать знакомить с логическими блоками.

Ход игры:

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

Дидактическая игра «Продолжи ряд»

Задачи:

1. закреплять знания детей о геометрических фигурах, цвете, величине, толщине
2. развивать логическое 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 цепочку из фигур.

Дидактическая игра «Найди пару»

Задачи:

1. совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине
2. развивать мышление.

Материал: набор блоков Дьенеша.

Ход игры:

Предложить детям для каждой фигуры найти пару, например, по размеру: большой желтый круг встает в пару с маленьким желтым кругом, большой красный квадрат станет в пару с маленьким красным квадратом и т.д.

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.

Дидактическая игра «Игра с одним обручем»

Задачи: развивать умение разбивать множество по одному свойству на два подмножества, производить логическую операцию «не».

Материал: обруч, комплект логических блоков Дьенеша.

Ход игры:

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

Дидактическая игра «Игра с двумя обручами»

Задачи: развитие умения разбивать множество по двум совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».

Материал: 2 обруча, комплект логических блоков Дьенеша.

Ход игры: в начале игры необходимо выяснить, где находятся четыре области, определяемые на игровом листе двумя обручами, а именно: внутри обоих обручей; внутри красного, но вне зеленого обруча; внутри зеленого, но вне красного обруча и вне обоих обручей (эти области нужно обвести указкой).

1.затем называется правило игры. Например, расположить фигуры так, чтобы внутри красного обруча оказались все красные фигуры, а внутри зеленого все круглые.

2.после решения практической задачи по расположению фигур дети отвечают на вопросы: какие фигуры лежат внутри обоих обручей; внутри зеленого, но вне красного обруча; Игру с двумя обручами целесообразно проводить много раз, варьируя правила игры.

Дидактическая игра «Найди нужный блок»

Задачи:

1. Познакомить детей с карточками с изображенными свойствами блоков
2. Развивать логическое мышление, умение кодировать и декодировать информацию

Материал: комплект логических блоков Дьенеша, карточки – обозначения свойств.

Ход игры:

Дети рассматривают карточки, на которых условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). Затем ребенку предъявляется карточка и предлагается найти все такие же блоки, назвать их. Аналогично проводятся игровые упражнения с двумя и более карточками.

Дидактическая игра «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.

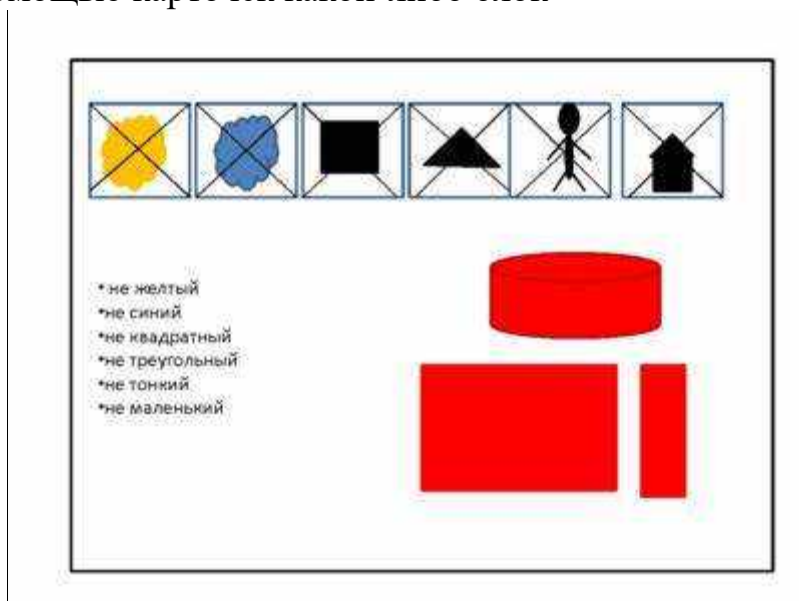
Дидактическая игра «Угадай, какую фигуру я загадал»

Задачи: развивать логическое мышление, умение кодировать и декодировать информацию

Материал: комплект логических блоков Дьенеша, карточки – обозначения свойств, карточки с отрицанием свойств

Ход игры:

Педагог выкладывает перед ребенком набор карточек, описывающих какой-либо блок. Ребенок находит нужный блок и, если ответ верен, сам загадывает и описывает с помощью карточек какой-либо блок



Дидактическая игра «Художники»

Задачи: развивать умение сравнивать фигуры по их свойствам, развитие художественных способностей (выбор цвета, фона, расположения, композиции).

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

Ход игры:

Детям предлагается «написать картины» по эскизам. Одну картину могут «писать» сразу несколько человек. Дети выбирают «эскиз» картины, бумагу для фона, детали к будущей картине, необходимые блоки. Если на эскизе деталь только обведена (контур детали) - выбирается тонкий блок, если деталь окрашена - толстый блок. Так, например, к эскизу картины со слонами ребенок возьмет дополнительные детали: 2 головы слоников, солнышко, озеро, верхушку пальмы, кактус, животное и блоки. В конце работы художники придумывают название к своим картинам.

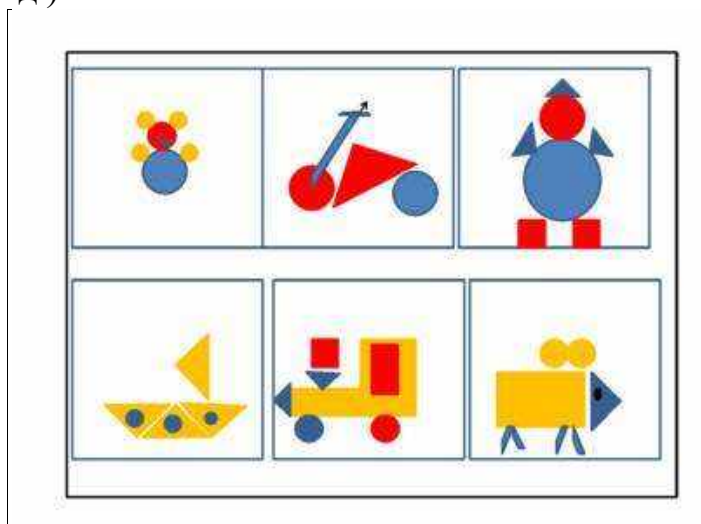
Дидактическая игра «Магазин»

Задачи: развивать 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.)



Дидактическая игра «Сравни – где больше»

Задачи: совершенствовать знания детей о геометрических фигурах, их цвете, величине, толщине. Закреплять счет от 1 до 10, упражнять в умении уравнивать множества блоков. Развивать мышление.

Материал: набор блоков Дьенеша.

Ход игры:

В один ряд выкладывается 3 блока Дьенеша, а в другой - 4. Спросите ребенка, где блоков больше и как их уравнять. Количество блоков зависит от возраста детей от уровня развития.

Дидактическая игра «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.

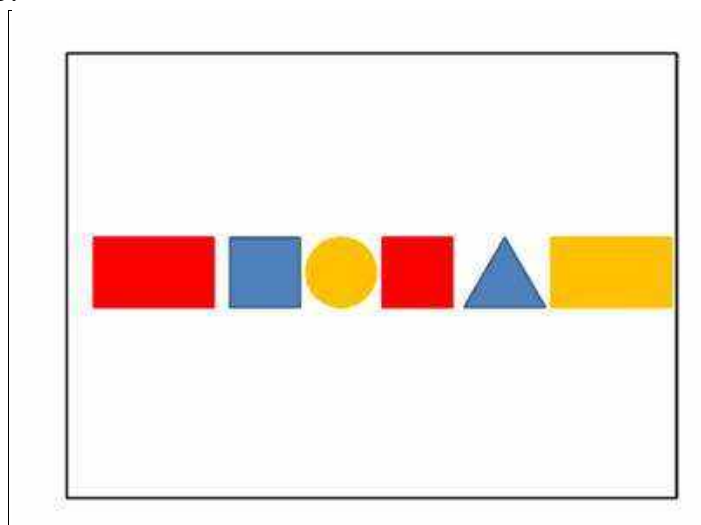
Дидактическая игра «Продолжи ряд»

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

Материал: набор блоков Дьенеша.

Ход игры:

Выкладываем на столе фигуры друг за другом так, чтобы каждая последующая отличалась от предыдущей всего одним признаком: цветом, формой, величиной, толщиной. Предложить ребенку составить свой ряд фигур, соблюдая правило.



Дидактическая игра «Цепочка»

Задачи: развивать умение анализировать, выделять свойства фигур, находить фигуру по заданному признаку.

Материал: набор логических блоков Дьеньша.

Ход игры:

От произвольно выбранной фигуры постарайтесь построить как можно более длинную цепочку. Варианты построения цепочки:

- Чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины);
- Чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету фигур (по цвету и размеру, по размеру и толщине и т.п.);

- Чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, но разные по форме и т.д.;
- Чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы (одинакового размера, но разного цвета).

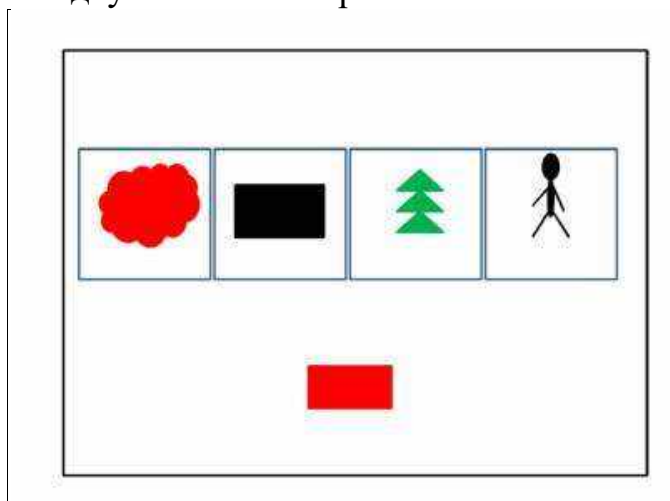
Дидактическая игра «Найди нужный блок»

Задачи: развивать логического мышления, умения кодировать и декодировать информацию.

Материал: комплект логических блоков Дьенеша, карточки – обозначения свойств.

Ход игры:

Дети рассматривают карточки, на которых условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). Затем ребенку предъявляется карточка и предлагается найти все такие же блоки, назвать их. Аналогично проводятся игровые упражнения с двумя и более карточками.



Дидактическая игра «Найди нужный блок 2»

Задачи: развивать логического мышления, умения кодировать и декодировать информацию.

Материал: комплект логических блоков Дьенеша, карточки с отрицанием свойств.

Ход игры:

Дети рассматривают карточки, на которых условно обозначены отрицания свойств блоков (цвет, форма, размер, толщина).

Затем ребенку предъявляется карточка и предлагается найти все такие же блоки, назвать их. Аналогично проводятся игровые упражнения с двумя и более карточками.

Рецензия

на методическое пособие «Применение логических блоков Дьенеша для интеллектуального развития детей в дошкольном возрасте»

Дьяченко Натальи Николаевны,

воспитателя муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения детский сад комбинированного вида № 4 муниципального образования Усть – Лабинский район

Практика показывает, что достаточно много детей испытывает трудности в овладении сенсорно – математическими знаниями. Поэтому, важнейшей задачей педагогов и родителей является развитие у ребёнка интереса к познавательному развитию, начиная с дошкольного возраста. Развивая познавательные способности детей, позволяют формировать у дошкольников предпосылки к учебной деятельности.

Актуальность данного сборника дидактического материала заключается в том, что игровой метод способствует созданию заинтересованной, непринуждённой обстановки; повышает умственную активность, процесс мышления протекает быстрее, новые навыки усваиваются прочнее и легче, что повышает эффективность воспитательно – образовательного процесса в ДОУ.

Новизна данного материала заключается в том, что он направлен формирование логического мышления, позволяет человеку свободно ориентироваться в окружающем мире, продуктивно и результативно осуществлять деятельность.

Дошкольники сформированным мышлением быстрее запоминают материал, более уверены в своих силах, легче адаптируются в новой обстановке, лучше подготовлены к школе, умение рассуждать, фантазировать, делать самостоятельные выводы, строить замыслы рисунков, конструкций.

Сборник состоит из методических рекомендаций, дидактических игр и упражнений с описанием хода каждого мероприятия, в соответствии с поставленными целями и задачами. Игры могут использоваться в индивидуальной и подгрупповой работе с детьми, для организации игровых и образовательных ситуаций, в самостоятельной деятельности, в режимных моментах и на прогулке. Сборник разбит на несколько блоков: совместная деятельность педагога с детьми по возрастным особенностям. Картотеки дидактических игр и упражнений разных возрастных категорий, направлены на развитие логического мышления.

Методический материал «Применение логических блоков Дьенеша для интеллектуального развития детей в дошкольном возрасте» может быть рекомендован к использованию в работе педагогов дошкольных образовательных учреждений и родителей в индивидуальной работе с детьми.

21. 04.2023 г.

Методист МБУ ЦДО

Директор МБУ ЦДО



М.В. Мицевич

Ю.В. Езубова



Филиал Негосударственного частного образовательного
учреждения высшего образования

**«АРМАВИРСКИЙ ЛИНГВИСТИЧЕСКИЙ
СОЦИАЛЬНЫЙ ИНСТИТУТ»
в г. Усть-Лабинске**

Сертификат

О ПУБЛИКАЦИИ

Подтверждает публикацию авторского материала
в межрегиональном сборнике
**«СОВРЕМЕННЫЙ УРОК. Методические разработки педагогов
образовательных организаций»** (уроки, занятия, мероприятия)

Автор

ДЬЯЧЕНКО НАТАЛЬЯ НИКОЛАЕВНА

Воспитатель, первая квалификационная категория
МБДОУ ДС комбинированного вида № 4
г. Усть-Лабинск, МО Усть-Лабинский район

название публикации:

Конспект ООД по ознакомлению с художественной литературой
на тему: « Золотой ключик, или Приключения Буратино »
(подготовительная к школе группа)

Директор филиала

НЧОУ ВО АЛСИ доцент п.п.д.



А.М. Абаренкова

Регистрационный № 23013

Усть-Лабинск
05 апреля 2023 г.



СВИДЕТЕЛЬСТВО

О ПУБЛИКАЦИИ МЕТОДИЧЕСКОГО МАТЕРИАЛА/СТАТЬИ НА СТРАНИЦАХ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО СМИ

Настоящее свидетельство получает

воспитатель

Дьяченко Наталья Николаевна

МБДОУ № 4

Название материала:

Мастер-класс для родителей «Путешествие в мир моторики»

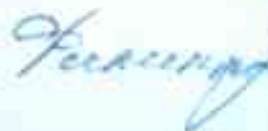
Дата публикации 13 ноября 2022 года

Номер документа: 722004-512624

Данный методический материал получил положительную экспертную оценку и опубликован на Всероссийском образовательном портале «Продленка» www.prodlenka.org

Настоящее Свидетельство подтверждает публикацию материала на страницах электронного СМИ образовательного характера. Территория распространения: Российская Федерация и зарубежные страны. Свидетельство о регистрации СМИ: Эл № ФС 77 - 58841

Главный редактор
Филиппова Т.В.



Инновационные международные конкурсы в рамках «Года педагога и наставника» - 2023

Диплом

№ ДР03558 от 19.03.2023 г. Приказ №ДР00046/а от 19.03.2023 г.

НАГРАЖДАЕТСЯ
ДЬЯЧЕНКО НАТАЛЬЯ НИКОЛАЕВНА,
ПЕДАГОГ

МБДОУ № 4 г. Усть-Лабинск,

занявший 1 место

в номинации «Методические пособия»

за конкурсную работу Методические рекомендации «Использование логических блоков Дьенеша в познавательном развитии детей дошкольного возраста»

Ссылка на материал: https://www.дошколятароссии.рф/gallery/Дьяченко_Н._Н.pdf
Руководитель оргкомитета Международного портала «Дошколята России»

Тищенко Н.С.



(подпись)

МП



Международный портал для педагогов и детей «Дошколята России»
Регистрация СМН ЭЛ № ФС77 - 08685
г. Москва



Центр интеллектуального развития
Пятое измерение

СВИДЕТЕЛЬСТВО О ПУБЛИКАЦИИ

В педагогическом электронном
журнале
«Пятое измерение»
№ PI-2023-1123

Настоящим подтверждается, что

Дьяченко

Наталья Николаевна

Воспитатель
МБДОУ № 4
г. Усть-Лабинск



Опубликовал(а) материал:

Сборник дидактических игр по познавательному развитию

*«Формирование логического мышления детей дошкольного возраста посредством
дидактических игр и упражнений»*

Дата публикации: 01.03.2023 г.

Адрес публикации: <http://p-izmerenie.ru/pedagogicheskij-electronnyj-zhurnal-pitoe-izmerenie/2-uncategorised/1294-sbornik-didakticheskikh-igr-po-poznavatelnomu-razvitiyu-formirovanie-logicheskogo-myshleniya-detej-doshkolnogo-vozrasta-posredstvom-didakticheskikh-igr-i-uprazhnenij>

Председатель оргкомитета



Р.А. Аскарова

www.p-izmerenie.ru
01.03.2023 г.

Свидетельство о регистрации СМИ №ФС 77 – 72077 выдано 29.12.2017 г.
Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных
технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор)

Свидетельство

о публикации N 3492323 от 28.05.2022 выдано Всероссийским сетевым изданием
"Педагогические конкурсы" (СМИ ЭЛ № ФС 77-62246 от 03.07.2015)

Настоящее свидетельство подтверждает, что

**Дьяченко
Наталья Николаевна**

воспитатель
МБДОУ № 4

опубликовал(-а) в средстве массовой информации материал:

Мастер-класс для родителей "Путешествие в мир моторики"

Адрес размещения в информационно-телекоммуникационной сети Интернет:

<https://pedcom.ru/publications/1/3490033/>

Редактор сетевого издания
"Педагогические конкурсы"
А.Л. Русман



Сетевое издание "Педагогические конкурсы" зарегистрировано
Роскомнадзором 03.07.2015, свидетельство СМИ ЭЛ № ФС 77-62246.
Территория распространения: Российская Федерация, зарубежные страны.
Доменное имя сайта в сети Интернет: pedcom.ru

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ЦЕНТР РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ»
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
УСТЬ-ЛАБИНСКИЙ РАЙОН

ПРИКАЗ

от 15.03.2021г.

№ 86-П

город Усть-Лабинск

Об итогах муниципального конкурса профессионального мастерства
«Мой лучший мастер-класс»

В соответствии с приказом МБУ «ЦРО» от 10.02.2021г. №53 -П «О проведении муниципального конкурса профессионального мастерства «Мой лучший мастер-класс» в период с 10.02.-15.03.2021г. проведен муниципальный конкурс «Мой лучший мастер-класс».

Конкурсный материал представили 28 дошкольных учреждений города и района: ДОУ №2,3,4,5,6,7,8,10,11,12,15,16,18,19,22,23,24,25,26,27,28,29,31,35, 39,41,50, МБОУ НОШ «Детство без границ» Жюри конкурса на основе критериев провело оценку представленных на конкурс видеоматериалов и подвело итоги.

На основании выше изложенного приказываю:

1. Утвердить решение жюри конкурса (приложение №1)
2. Довести до сведения руководителей результаты участия педагогов ДОУ в муниципальном конкурсе «Мой лучший мастер-класс»
3. Контроль исполнения приказа оставляю за собой.

Директор МБУ «ЦРО»



Ю.В. Езубова

Исп. С.Л. Ефремова

Итоговый список
участников муниципального конкурса профессионального мастерства
«Мой лучший мастер-класс»

№ ПП	Название проекта	№ ДОО	Автор	Должность	Статус
1	«Технология «Подаренного слеза»	МБОУ НОШ «Детство без границ»	Акользина М.В.	воспитатель	победитель
2	«Профилактика плоскостопия у дошкольников»	МБОУ НОШ «Детство без границ»	Короткова А.Г.	инструктор по физической культуре	призёр
3	«Тренинг детско-родительских отношений - когнитивная форма взаимодействия с родителями»	2	Артемьева Н.Н.	педагог-психолог	лауреат
4	«Дидактическая система Ф.Фребеля в образовательном процессе детского сада»	2	Солнцева А.А.	педагог-психолог	лауреат
5	«Развитие сенсорных способностей детей раннего возраста с помощью камешков Марблс»	3	Колено Е.Г.	воспитатель	призёр
6	«Игровое путешествие в мир математики»	4	<u>Дьяченко Н.Н.</u>	воспитатель	призёр
7	«Проблемные ситуации в образовательной деятельности дошкольников!»	5	Грачёва Ю.В.	воспитатель	победитель
8	«Элементы арт-терапии в работе с детьми» «Путевичные истории»	5	Елкина О.А.	педагог-психолог	призёр
9	«Использование мультимедиа для формирования и активизации связной речи дошкольников»	5	Сухорукова М.В.	воспитатель	лауреат

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ЦЕНТР РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ»
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
УСТЬ-ЛАБИНСКИЙ РАЙОН

ПРИКАЗ

г. Усть-Лабинск

от 20.06.2023г.

№ 110- П

О результатах муниципального конкурса
«Лучший сценарий выпускного утренника»
в МО Усть-Лабинский район

На основании приказа МБУ «Центр развития образования» от 29.05.2023г. №103-П муниципального конкурса «Лучший сценарий выпускного утренника» для музыкальных руководителей детских садов района, в котором приняли участие 33 педагога дошкольных учреждений: № 2,3, 4,5,6,7,8,10,11,12,15,16,18,19,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,35,39,41,50, МБОУ СОШ №22, МБОУ НОШ «Детство без границ»

Жюри конкурса на основе критериев провело оценку представленных материалов и подвело итоги.

На основании выше изложенного приказываю:

1. Утвердить результаты муниципального конкурса «Лучший сценарий выпускного утренника» (приложение №1)
2. Довести до сведения руководителей результаты участия педагогов ДОУ в муниципальном конкурсе профессионального мастерства педагогов «Лучший сценарий выпускного утренника»
4. Контроль исполнения приказа оставляю за собой.

Директор МБУ «ЦРО»



Ю.В. Езубова

Мицевич М.В.,
4-19-52

Приложение №1
к приказу МБУ «ЦРО»
от 20.06.2023г. №110-П

№	№ ДОУ	ФИО педагога		статус
1	МБОУ НОШ «Детство без границ»	Кулагина Людмила Васильевна Сапожникова Аниа Николаевна	воспитатель воспитатель	победитель
2	МАДОУ ЦРР №2	Литяк Юлия Викторовна	музыкальный руководитель	лауреат
3	МАДОУ ЦРР №2	Ревина Наталья Владимировна	музыкальный руководитель	призёр
4	МБДОУ №3	Деревянкина Светлана Викторовна Барбакова Татьяна Геннадьевна	воспитатель воспитатель	лауреат
5	МБДОУ №4	Литяк Юлия Викторовна <u>Дьяченко Наталья Николаевна</u>	музыкальный руководитель воспитатель	призёр
6	МБДОУ №5 (ул. М.Овсянниковой)	Павлючук Ирина Аслановна, Корниенко Наталья Георгиевна	старшие воспитатели	лауреат
7	МБДОУ №5 (ул. Центральная)	Синьшинава Людмила Савельевна	музыкальный руководитель	призёр
8	МБДОУ №6	Фирсова Анна Ивановна	музыкальный руководитель	призёр
9	МБДОУ №7	Набиева Юлия Сергеевна Тримурьч Оксана Ивановна	воспитатель воспитатель	призёр
10	МБДОУ №8	Косенко Марина Петровна	музыкальный руководитель	победитель
11	МБДОУ №10	Дюмина Оксана Владимировна	воспитатель	лауреат
12	МБДОУ №11	Сударская Наталья Владимировна	музыкальный руководитель	лауреат
13	МБДОУ №12	Никогосян Ольга Николаевна	музыкальный руководитель	лауреат
14	МКДОУ №15	Кох Лариса Николаевна	музыкальный руководитель	лауреат
15	МБДОУ №16	Каплина Светлана Владимировна	музыкальный руководитель	победитель
16	МБДОУ №18	Говорухина Олеся Алексеевна	музыкальный руководитель	лауреат
17	МБДОУ №19	Аветчина Светлана Владимировна Сидоренко Елена Васильевна	воспитатель воспитатель	призёр

Российская Федерация



Lingua
Nova

**УДОСТОВЕРЕНИЕ
О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ**

661634016335

Документ о квалификации

является документом установленного образца
Регистрационный номер

ФПР - 1972

Город

Екатеринбург

Дата выдачи: 24 февраля 2021 года

Лицензия на осуществление образовательной деятельности
Серия 66АО1 Номер 0006774

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

Дьяченко

Наталья

Николаевна

с 15 февраля по 24 февраля 2021 года
прошел(а) повышение квалификации в

Центре онлайн-обучения Всероссийского форума
«Педагоги России: инновации в образовании»

по программе дополнительного профессионального образования
«GOOGLE-МАРАФОН: использование онлайн инструментов в
организации образовательного процесса и администрировании
работы образовательной организации»

в объеме: 20 часов

Руководитель

М. П.

Секретарь

Пиджакова В.В. Директор
Всероссийского форума «Педагоги
России: инновации в образовании»
Методист программ АНО ДО
«ЛингваНова» Кобелева Е.Г.

УДОСТОВЕРЕНИЕ

О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

232418181670

Документ о квалификации

Регистрационный номер

20-1005-НК-05

Город

Краснодар

Дата выдачи

25 ноября 2022 года

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

Дьяченко

Наталья Николаевна

с «14» ноября 2022 года по «25» ноября 2022 года

прошел(а) повышение квалификации в (на)

Межрегиональном центре дополнительного

профессионального образования

«СЭМС»

по дополнительной профессиональной программе

«Инклюзивное и интегрированное образование

детей с ОВЗ в условиях реализации ФГОС»

в объеме **72 часов**

М.П.

Руководитель

Секретарь



УДОСТОВЕРЕНИЕ

О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

232418626140

Документ о квалификации

Регистрационный номер
23-215/1-РК-09

Город
Краснодар

Дата выдачи
07 апреля 2023 г.

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

**Дьяченко
Наталья Николаевна**

с «28» марта 2023 года по «07» апреля 2023 года

прошёл(а) повышение квалификации в (на)

**Межрегиональном центре
дополнительного профессионального образования «СЭМС»**

по дополнительной профессиональной программе

**«Организация образовательного процесса в рамках реализации
ФГОС ДО»**

и объёме

72 часа



(Handwritten signature)

АРК



БЛАГОДАРСТВЕННОЕ ПИСЬМО

**Министерство образования, науки и молодежной политики
Краснодарского края**

поощряет

**Дьяченко
Наталью Николаевну,**

**воспитателя муниципального бюджетного дошкольного образовательного
учреждения детского сада комбинированного вида № 4
муниципального образования Усть-Лабинский район,**

**за достигнутые успехи в обучении и воспитании детей,
многолетнюю плодотворную работу, высокое профессиональное мастерство
и в связи с Днем учителя**

Министр

The image shows the official seal of the Ministry of Education, Science and Youth Policy of the Krasnodar Krai, which is a circular emblem with a central figure and text around the perimeter. Overlaid on the seal is a handwritten signature in blue ink.

Е.В. Воробьева

**Приказ от 10 сентября 2019 года № 3468
г. Краснодар**