

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
Анжеро – Судженского городского округа
«Детский сад общеобразовательного вида № 10 с приоритетным осуществлением деятельности
по познавательному – речевому развитию воспитанников»

Утверждено:
на педагогическом совете
протокол № 1
от 02.09.2013г.

Дополнительная общеразвивающая программа
по познавательному – речевому развитию детей

«Размышлялка»

(для детей 5 – 7 лет)

срок реализации программы 2 года

Составитель:
Колитенко Л.В.
воспитатель МАДОУ «ДСОВ №10»

Анжеро – Судженский ГО
2013г.

Автор: Колитенко Лилия Владимировна, воспитатель первой квалификационной категории, муниципального дошкольного образовательного учреждения Анжеро – Судженского городского округа «Детский сад общеразвивающего вида №10 с приоритетным осуществлением деятельности по познавательно - речевому развитию воспитанников».

Рецензент:

«Размышлялка»: Дополнительная общеразвивающая программа по познавательно – речевому развитию детей/
автор: Л.В. Колитенко – Анжеро – Судженский ГО, 2013, - 53 с.

Данная программа направлена на формирование познавательных способностей детей старшего дошкольного возраста на основе развития логических структур мышления. В ней содержится актуальность развития познавательных способностей, поставлены цель и задачи, описаны варианты диагностического обследования детей. Дополнительная общеразвивающая программа предназначена для педагогов работающих с детьми старшего дошкольного возраста.

Содержание:

1. Пояснительная записка	3
2. Структура программы	7
3. Календарно – тематическое планирование работы с детьми старшего дошкольного возраста	10
4. Календарно – тематическое планирование работы с детьми подготовительной к школе группы	13
5. Литература	16
6. Приложение №1.....	17
7. Приложение №2	18
8. Приложение №3	21

Пояснительная записка

Актуальность развития познавательных способностей у детей дошкольного возраста продиктована современной действительностью. Мы живём в стремительно меняющемся мире, в эпоху информации, компьютеров, спутникового телевидения, мобильной связи, интернета. Информационные технологии дают нам новые возможности. 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 современными тенденциями развития образования, мы должны выпустить из детского сада человека любознательного, активного, принимающего 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 (8). Роль логики при этом невозможно переоценить. Проанализировав содержание современных обучающих программ начальной школы, мы можем с уверенностью сказать, *что логической составляющей* в них придаётся важнейшее значение. Чтобы школьник не испытывал трудности буквально с первых уроков и ему не пришлось учиться с нуля, уже сейчас, в дошкольный период, необходимо готовить ребенка соответствующим образом.

Проблема.

Многие думают, что **развитое логическое мышление** - это природный дар, с наличием или отсутствием которого следует смириться. Однако, существуют исследования известных психологов (9,10, 13), подтверждающих, что развитием логического мышления можно и нужно заниматься (даже в тех случаях, когда природные задатки

ребенка в этой области весьма скромны). Например, по Ж. Пиаже понятие числа у ребёнка возникает как синтез двух логических структур – класса и порядка, которые соответственно связаны с логическими операциями классификации и сериации. Известно, что мышление человека отличается, прежде всего способностью обобщённо мыслить о предметах, явлениях и процессах окружающего мира, т.е. мыслить определёнными понятиями. Причём познание реальной действительности реализуется путём образования понятий и оперирования ими, т.е. понятие выступает - и как исходный элемент познания - и как его результат. А для того, чтобы у ребёнка как можно раньше формировалось понятийное мышление, необходимо развивать именно его логические структуры.(13)

Уже с младшего дошкольного возраста мы начинаем формировать у детей различные понятия путём чувственного познания. Всякое познание начинается с живого созерцания. Предметы воздействуют на наши органы чувств и вызывают в мозгу ощущения, восприятия и представления.

Ощущения – это отражение отдельных свойств объекта, непосредственно воздействующих на наши органы чувств (пример-яблоко).

Комплекс ощущений позволяет судить о предмете в целом, и соответственно его воспринимать.

Восприятие – это целостное отражение какого-то объекта, непосредственно воздействующего на наши органы чувств.

Представление – чувственный образ предмета, в данный момент нами не воспринимаемого, но воспринятого ранее в той или иной форме.

Путём чувственного отражения мы познаём отдельные предметы и их свойства.

Законы мира, сущность предметов, общее в них мы познаём посредством абстрактного, логического мышления.

Основными формами абстрактного мышления как раз и являются, в первую очередь, понятия, а также – суждения и умозаключения.

Понятие –форма мышления, в которой отражаются существенные признаки отдельного предмета или класса однородных предметов.

Для успешного формирования понятий требуется развитие таких мыслительных операций:

Анализ –мысленное расчленение предметов на их составные части, мысленное выделение необходимых признаков.

Синтез – мысленное соединение в единое целое частей предмета или его признаков, полученных в процессе анализа.

Сравнение –мысленное установление сходства или различия предметов по существенным или несущественным признакам.

Обобщение –мысленное объединение отдельных предметов в каком-либо понятии на основании похожих существенных признаков.

Классификация –распределение предметов по группам, где каждая группа, каждый класс имеет своё постоянное место.

Цель: формировать познавательные способности детей старшего дошкольного возраста на основе развития логических структур мышления.

Задачи:

➤ Учить детей выделять существенные признаки предметов, сравнивать, обобщать, классифицировать на математическом и жизненном материале.

- Совершенствовать произвольное внимание, память.
- Развивать умение высказывать простейшие собственные суждения и умозаключения на основании приобретённых знаний.
- Воспитывать стремление к приобретению новых знаний и умений.

Ожидаемые результаты: Формирование познавательных логических УУД в интеграции образовательных областей: «Познание», «Коммуникация», «Социализация».

Интегративные качества, формируемые у ребёнка: осведомленный, любознательный, сообразительный, умеющий анализировать, обобщать, слушать, доказывать свою точку зрения.

Структура программы

Программа ориентирована на работу с детьми старшего дошкольного возраста в течение двух лет.

Возрастные группы: старшая (5-6 лет) и подготовительная (6-7 лет).

Количество часов: в неделю - 2ч.; в год — 72ч.

Форма работы: Групповые занятия (до 12-и человек), включающие в себя:

- развивающие игры логико-математического содержания;
- словесно-логические упражнения;
- самостоятельную деятельность детей;
- рассматривание и беседу по картинке;
- раскрашивание «умной» картинки;
- использование литературных текстов;
- интеллектуальные викторины.

Для достижения ожидаемого результата целесообразнее придерживаться определенной структуры занятия, например:

- Разминка. Разминка в виде загадки, знакомства со сказочным персонажем позволяет активизировать внимание детей, поднять их настроение, помогает настроиться на образовательную деятельность, на общение с педагогом.

- Основное содержание занятия – изучение нового материала.

Основное содержание занятия представляет собой совокупность игр и упражнений, направленных на решение поставленных задач данного занятия.

- Физминутка. Физминутка позволяет детям расслабиться, переключиться с одного вида деятельности на другой, способствует развитию крупной и мелкой моторики.

- Закрепление нового материала. Закрепление нового материала дает педагогу возможность оценить степень овладения детьми новым знанием.

- Развивающая игра. Развивающая игра, раскрашивание «умной» картинки по теме в конце занятия является своеобразной рефлексией, логическим окончанием проделанной работы и служат стимулом для ее продолжения.

Режим занятий – 2 занятия в неделю, продолжительностью 30-35 минут.

Учебный план:

1. Упражнения на выделение признаков объекта, предмета: цвет, его оттенки; величина; форма- по 2ч в каждой из групп.
2. Упражнения на выделение количественных характеристик множеств объектов (визуальное распознавание количества, взаимно-однозначное соответствие, уравнивание количеств); - по 2ч в каждой из групп.
3. Упражнения на пространственное расположение предметов и их частей (внутри - снаружи; расположение в пространстве; расположение на плоскости); - по 2ч в каждой из групп.
4. Упражнения на формирование приёмов умственных действий сериации, классификации, сравнения, обобщения, анализа, синтеза- по 10ч в каждой из групп.

5. Упражнения на развитие психических процессов: мышление, память, внимание, восприятие, воображение - по 10ч в каждой из групп.
6. Упражнения и задания на развитие характерных качеств мышления: гибкость, причинность, системность, пространственная подвижность - по 10ч в каждой из групп.

Календарно – тематическое планирование работы с детьми старшего дошкольного возраста (5-6 лет)

<i>Задачи</i>	<i>Средства реализации</i>
Сентябрь	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Развитие комбинаторных способностей путём комбинирования цвета и формы. ▪ Развитие наблюдательности, творческого воображения. ▪ Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства, следуя алгоритму. ▪ Развитие пространственного воображения, сообразительности, смекалки. ▪ Развитие умения анализировать свойства изображений, рассказывать о том, что их объединяет. 	<p>«Сложи узор» (кубики Никитина) (6), «Коврик» (палочки Кюизенера) (3).</p> <p>Игры на поиск недостающего элемента: «Чего не хватает», «Что пропущено»</p> <p>Игры с блоками Дьенеша: «Помоги муравьишкам», «Страна муравья», «Построй дорожку» и др. (7)</p> <p>Игры – головоломки: «Танграм», «Колумбово яйцо» и др. (3)</p> <p>Словесно – логические игры и упражнения (11,12): «Что объединяет?»</p>
Октябрь	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Развитие аналитической деятельности, умения классифицировать объекты. ▪ Освоение приёмов конструирования геометрических фигур (алгоритм действий). ▪ Развитие умения осуществлять зрительно – мысленный анализ. ▪ Развитие комбинаторных способностей. ▪ Развитие речи, памяти, внимания. 	<p>Игры с блоками Дьенеша, с игрушками, картинками»: «Засели домики», «Заполни аквариумы» и др. (3,7)</p> <p>«Необычные фигуры» (блоки Дьенеша), (7)</p> <p>«Подбери заплатку к коврику», «Чего не хватает». (5,12)</p> <p>Игры – головоломки со счётными палочками.</p> <p>Словесно – логические игры и упражнения (11)</p>
Ноябрь	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Развитие умения мыслить пространственными образами (объёмными фигурами). ▪ Развитие умения сравнивать. • Развитие речи, внимания. 	<p>«Кубики для всех» (6), Конструкторы: «Лего» и другие объёмные конструкторы.</p> <p>«Найди отличия», «Четвёртый лишний»; игры с блоками: «Две дорожки», «Поймай тройку». (7)</p> <p>Логические задачи.</p>
Декабрь	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Развитие комбинаторных способностей, сообразительности, творческого воображения, ▪ Развитие пространственного воображения, сообразительности, смекалки. 	<p>Игры с «цветными числами» (палочки Кюизенера). (3,7)</p> <p>«Игры – головоломки», «Что изменилось». (5,12)</p> <p>«Чудесный мешочек» (2), «Что получится, если...»</p>

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Развитие аналитических способностей, умения определять результат деятельности. ▪ Развитие речи, мышления 	<p>(упражнения со счётными палочками). Словесно – логические игры и упражнения (11): «Закончи предложение», «Дополни ряд».</p>
Январь	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Развитие умения кодировать практические действия числами. ▪ Развитие умения осуществлять зрительно – мысленный анализ ▪ Развитие умения ориентироваться в пространстве в соответствии с планом. ▪ Развитие речи, мышления. 	<p>Игры с числовым кубиком и фишками. Игры: «Чего не хватает», «Четвёртый лишний». (11,12) Планы – схемы: «Куда села муха?», «Где спрятался Мишка?» и т.д. (14) Словесно – логические игры и упражнения (11): «Почему один лишний?», «Назови, одним словом».</p>
Февраль	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Развитие конструктивных способностей, зрительного внимания, умения мыслить образами. ▪ Развитие у детей представления о числе на основе счёта и измерения. ▪ Развитие умения разбивать множество на классы по совместимым свойствам. ▪ Развитие речи, мышления. 	<p>«Геоконт», «Танграм», «Колумбово яйцо» и другие подобные игры. (3) Игры с палочками Кюизенера: «Весёлый поезд», «Составь число» и т.д. (3,7) Игры с блоками Дьенеша: «Помоги фигурам выбраться из леса», «Загадки без слов», «Где спрятался Джерри?». (7) Словесно – логические игры и упражнения (11): «Подбери слово по аналогии»</p>
Март	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Развитие произвольного внимания, зрительной памяти. ▪ Развитие умения выделять и абстрагировать свойства объекта, сравнивать по заданным свойствам. ▪ Освоение понятий: точка, прямая линия, отрезок, луч. ▪ Развитие слухового внимания, памяти, речи. 	<p>«В.У.» (6), «Чудесный мешочек»(2), «Что изменилось». Игры с блоками: «Дорожки», «Домино», (7) Игры с картинками, с игрушками: «Чем похожи и чем отличаются» (12) Игра «Геоконт», упражнения на листе в клетку. Словесно – логические игры и упражнения (11): «Найди нужное слово», «Кто самый, самый?», «Лишнее слово».</p>
Апрель	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Развитие умения устанавливать зависимость между 	<p>«Палочки Кюизенера», картинки, игрушки, цифры. (3)</p>

<p>количеством и числом.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Развитие умения анализировать группы объектов, устанавливать закономерность в наборе признаков. ▪ Развитие умения классифицировать, используя при этом кодовые карточки. ▪ Развитие умения быстро подбирать нужное слово. 	<p>Упражнения на сравнение двух групп фигур (5), упражнения с кругами Эйлера. (2) Игры с блоками Дьенеша: «Найди свой гараж», «Найди свой домик», «Дерево» (3,7) Словесно – логические игры и упражнения: «Скажи наоборот», «Продолжи ряд». (11,12)</p>
Май	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Развитие умения следовать определённому алгоритму при выполнении цепочки действий. ▪ Развитие математических понятий о составе числа при помощи схем. ▪ Развитие находчивости, сообразительности, умения считать. ▪ Развитие умения подробно и связно объяснять – в чём сущность отличия или нелепости ситуации. 	<p>Игры с блоками Дьенеша: «Построй дорожку», «Необычные фигуры». (7) Математические загадки, Игры – схемы: «Сколько вместе?», «Сколько осталось?» (2,5) «Торопись, да не ошибись», «Рассели ласточек», «Примеров много – ответ один» (2) Словесно – логические игры и упражнения (11,12): «Четвёртый лишний», «Нелепицы».</p>

Календарно – тематическое планирование работы с детьми подготовительной к школе группы (6-7 лет)

Задачи	Средства реализации
Сентябрь	
<ul style="list-style-type: none"> • Развитие внимания и наблюдательности. • Формирование представления о символическом изображении вещей. • Формирование умения рассуждать. 	<p>Упражнения типа: «Найди отличия» (Снеговика, матрёшки и т.д.); «Мальчики» (2)</p> <p>«Зверюшки на дорожках» (14), «Муравьи» (2), «Поиск затонувшего клада» (блоки Дьенеша - альбом)</p> <p>Беседы по коротким рассказам Л.Н. Толстого, К. Д. Ушинского и др. (11)</p>
Октябрь	
<ul style="list-style-type: none"> • Развитие конструктивных способностей. • Умение строить упорядоченные ряды по выбранному признаку. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Развитие математических понятий о составе числа при помощи схем. • Формирование умения находить основание для сравнения. 	<p>Игры – головоломки: «Хамелеон», «Уникуб», «Кубики для всех». (6) «Найди закономерность, дорисуй», «Числовая лесенка» (палочки Кюизенера). «Торопись, да не ошибись», «Рассели ласточек», «Примеров много – ответ один» (2) Словесно – логические игры и упражнения (11,12): «Так можно, а так нельзя сравнивать», «Чем похожи, а чем отличаются».</p>
Ноябрь	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Развитие умения анализировать группы объектов, устанавливать закономерность в наборе признаков. • Развитие умения ориентироваться в пространстве в соответствии с планом. • Формирование представления о символическом изображении вещей. • Развитие речи, мышления 	<p>Упражнения на сравнение двух групп фигур (5), упражнения с кругами Эйлера. (2)</p> <p>Планы – схемы: «Куда села муха?», «Где спрятался Мишка?» и т.д. (14)</p> <p>Игры с блоками Дьенеша: «Праздник в стране Блоков» - альбом с заданиями.</p> <p>Словесно – логические игры и упражнения (11,12): «Найди нужное слово», «Кто самый, самый?», «Лишнее слово».</p>
Декабрь	
<ul style="list-style-type: none"> • Формирование умения упорядочивать предметы по выбранным признакам. • Развитие пространственных представлений. • Развитие умения действовать согласно алгоритму. 	<p>Игры с палочками Кюизенера: «Кростики. Посудная лавка» - альбом с заданиями; Упражнения: «Чего не хватает».</p> <p>Планы – схемы движения: «Поросята и серый волк» (2) и другие подобные лабиринты.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Развитие умения подробно и связно объяснять – в чём сущность отличия или нелепости ситуации. 	<p>Игры с Блоками: «Построй дорожку», «Необычные фигуры» (7).</p> <p>Упражнения на сравнение двух групп фигур (5), «Четвёртый лишний», «Нелепицы».</p>
Январь	
<ul style="list-style-type: none"> • Формирование конкретного смысла действий сложения и вычитания. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Развитие комбинаторных способностей, сообразительности, творческого воображения. ▪ Развитие умения анализировать группы объектов, устанавливать закономерность в наборе признаков. • Формировать умение описывать определённое понятие. 	<p>«Сколько вместе?», «Сколько осталось?» (2) – схемы к математическим задачам. Игры с «цветными числами» (палочки Кюизенера): «На золотом крыльце» - альбом с заданиями.</p> <p>Упражнения на сравнение двух групп фигур (5), упражнения с кругами Эйлера (2)</p> <p>Словесно – логические игры и упражнения (11): «Представь, что это?».</p>
Февраль	
<ul style="list-style-type: none"> • Формирование понятия об отрицании некоторого свойства и о логической операции, обозначаемой союзом «и». • Развитие внимания, умения анализировать и сравнивать объекты по самостоятельно выделенным свойствам. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Развитие конструктивных способностей, зрительного внимания, умения мыслить образами. • Формирование умения устанавливать логические связи. 	<p>Игры с кругами эйлера (блоки Дьенеша, игрушки).</p> <p>Игры с Блоками: «Дорожки», Домино», «Найди пару», Поймай тройку». (3,7)</p> <p>Геоконт», «Танграм», «Колумбово яйцо» и другие подобные игры. (3)</p> <p>Словесно – логические игры и упражнения (11,12): «Логические цепочки».</p>
Март	
<ul style="list-style-type: none"> • Формирование представлений о случайных и достоверных событиях (исход опыта). • Развитие умения разбивать множества на классы, производить логические операции. • Развитие умения сравнивать. 	<p>«Фабрика», «Чудо – мешочек» (2); словесно – логические игры: «Что будет, если...» (11)</p> <p>«Помоги фигурам выбраться из леса», «Загадки без слов», «Круги Эйлера» (Блоки Дьенеша). (7)</p> <p>Словесно – логические игры и упражнения (11,12): «Так можно, а так нельзя сравнивать», «Чем похожи, а чем отличаются».</p>
Апрель	
<ul style="list-style-type: none"> • Развитие комбинаторных способностей, представлений о симметрии. • Упражнение в сравнении чисел, выявлении их 	<p>«Найди все дороги», «Где чей домик?» (2); «Математический планшет», «Логическая мозаика»- занимательные игры. Учебно – игровые пособия: «Логика и</p>

<p>отношений, классификации.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Формирование умения кодировать и декодировать информацию о свойствах объектов. • Развитие умения рассуждать, делать умозаключения. 	<p>цифры», «Играем в математику». «Угадай фигуру», «Сократи слово», «Раздели блоки» (блоки Дьенеша). Словесно – логические игры и упражнения (11,12): «Толкование пословиц», «Суждения»</p>
Май	
<ul style="list-style-type: none"> • Развитие произвольности внимания, памяти, логики мышления. ▪ Развитие пространственного воображения, сообразительности, смекалки. • Развитие умения рассуждать, делать умозаключения. 	<p>Игры с блоками Дьенеша по альбомам с заданиями: «Поиск затонувшего клада», «Праздник в стране Блоков», «Давайте поиграем» (учебно – игровые пособия). Геоконт», «Танграм», «Колумбово яйцо» и другие подобные игры. (3) Словесно – логические игры и упражнения (11,12): «Толкование пословиц», «Суждения»</p>

Литература:

1. «Детство» - программа развития и воспитания детей в детских садах. Санкт – Петербург, «Детство – пресс», 2003г.
2. «Давайте поиграем» - математические игры для детей. Под редакцией Столяра А.А. Москва, 1991г.
3. «Математика до школы» - пособие для воспитателей. Санкт – Петербург, Детство – пресс, 1992г.
4. «Математика от трёх до шести» - программа. Составили: Михайлова З.А., Иоффе Э.Н., «Детство – пресс», 1992г.
5. Михайлова З.А. «Игровые задачи для дошкольников».
6. Никитин Б.П. «Ступеньки творчества или развивающие игры»
7. Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. «Логика и математика для дошкольников» - пособие. Санкт – Петербург, «Детство – пресс», 2002г.
8. Приказ МИНОБРНАУКИ России от 23 ноября 2009 г. № 655 «Об утверждении и введении в действие Ф.Г.Т. к структуре общеобразовательной программы дошкольного образования». (Пункт 3.4)
9. Пиаже Ж. «Как дети образуют математические понятия» - вопросы психологии, №4, 1996г.
10. Пиаже Ж. «Избранные психологические труды. Психология интеллекта. Генезис числа у ребёнка», Москва, 1969г.
11. Ткаченко Т.А. «Упражнения для развития словесно – логического мышления»
12. Тихомирова Л.Ф. «Упражнения на каждый день». Ярославль, А.Р., 2000г.
13. Тихомирова Л.Ф. «Логика». Ярославль, А.Р., 2000г.
14. Венгер А.Л., Венгер Л.А. «Домашняя школа мышления».

Критерии оценки усвоения программы:**«Мир логики» (логика для дошкольников)**

Высокий уровень. Ребенок владеет основными логическими операциями. Умеет мысленно устанавливать сходства и различия предметов по существенным признакам. Способен объединять и распределять предметы по группам. Свободно оперирует обобщающими понятиями. Умеет мысленно делить целое на части и из частей формировать целое, устанавливая между ними связь. Ребенок находит закономерности в явлениях, умеет их описывать. Может при помощи суждений делать умозаключения. Способен ориентироваться в пространстве и на листе бумаги. У ребенка достаточно большой словарный запас, широкий спектр бытовых знаний. Он наблюдателен, внимателен, усидчив, заинтересован в результатах своей работы. Владеет навыками сотрудничества, умеет работать в паре и микрогруппе.

Средний уровень. Ребенок владеет такими логическими операциями, как сравнение, обобщение, классификация, систематизация. Умеет мысленно устанавливать сходства и различия предметов, но не всегда видит все их существенные признаки. Умеет объединять предметы в группы, но испытывает трудности в самостоятельном распределении их по группам, т.к. не всегда оперирует обобщающими понятиями. Деление целого на части и наоборот вызывает затруднения, но с помощью взрослого справляется с заданиями. Ребенок не всегда видит закономерности в явлениях, но способен составить описательный рассказ о них. Затрудняется самостоятельно делать умозаключения. Ребенок имеет достаточный словарный запас. Способен ориентироваться в пространстве и на листе бумаги. Ребенок чаще всего внимателен, наблюдателен, но не усидчив. Умеет работать в паре, но испытывает трудности при работе в микрогруппах.

Низкий уровень. Ребенок не владеет такими логическими операциями, как обобщение, классификация, систематизация. Иногда может устанавливать сходство и различие предметов, но не всегда видит все их существенные признаки. Не умеет объединять предметы в группы, т. к. не оперирует обобщающими понятиями. Деление целого на части и наоборот вызывает затруднения, но с помощью взрослого справляется с заданиями. Ребенок не видит закономерности в явлениях, не способен составить описательный рассказ о них. Не способен делать умозаключения. Ребенок не имеет достаточного словарного запаса. Не способен ориентироваться в пространстве и на листе бумаги. Ребенок чаще всего невнимателен и неусидчив. Не умеет работать в паре, испытывает трудности при работе в группе.

Варианты диагностического обследования детей
«Определение обобщающих понятий» (6-7 лет), автор Л.Ф. Тихомирова.

Ребёнку предлагается один из наборов, в каждом из которых 10 слов.

Задание ребёнку: дать определение каждому из предлагаемых слов.

1. Школа, больница, автобус, самолёт, сапоги, пальто, карандаш, хлебница, чашка, слива.
2. Улей, берлога, автомобиль, троллейбус, ботинки, рубашка, ручка, маслёнка, яблоня, тарелка.
3. Аквариум, скворечник, трамвай, теплоход, фломастер, кроссовки, тетрадь, куртка, сахарница, груша.

На то, чтобы дать определение для каждого слова, отводится 30 секунд. За каждый правильный ответ даётся один балл. Если ответ ребёнка не совсем точен, даётся 0,5 балла. Исследователь должен быть уверен, что ребёнок знает предлагаемое слово. Только после этого его просят самостоятельно дать определение.

Оценка результата: Максимальное количество баллов — 10, минимальное — 0. При повторном проведении исследования детям даётся 2-ой и 3-ий набор слов.

8-10 баллов — высокий уровень развития.

4-7 баллов — средний уровень развития.

1-3 балла - низкий уровень развития.

«Определение уровня умственного развития старших дошкольников» (Э.Ф. Замбицавичене)

Тест состоит из 4-ёх субтестов.

- Исследование дифференциации существенных признаков предметов и явлений от несущественных, а также запаса знаний.
- Исследование операций обобщения, способности выделить существенные признаки предметов.
- Исследование способности устанавливать логические связи и отношения между понятиями.
- Выявление умения обобщать.

Пробы для ребёнка читаются вслух.

Субтест №1.

Выберите одно из слов, заключённых в скобки, которое правильно закончит начатое предложение.

1. У сапога есть (шнурок, пряжка, подошва, ремешки, пуговица).
2. В тёплых краях обитает (медведь, олень, волк, верблюд, тюлень).
3. В году (24, 3, 12, 7) месяцев.
4. Месяц зимы (сентябрь, октябрь, февраль, ноябрь, март).

5. Самая большая птица (ворона, страус, воробей, сокол, орёл).
6. Розы – это (фрукты, овощи, цветы, дерево).
7. Сова всегда спит (ночью, утром, вечером, днём).
8. Вода всегда (прозрачная, холодная, жидкая, белая, вкусная).
9. У дерева всегда есть (листья, цветы, плоды, корень, тень).
10. Город России – (Париж, Москва, Лондон, Варшава, Россия).

Субтест №2.

В каждой строке даны пять слов, из которых четыре можно объединить в одну группу и дать ей название, а одно слово к этой группе не относится. Это «лишнее» слово надо найти и назвать его.

1. Тюльпан, лилия, ромашка, фасоль, фиалка.
2. Река, озеро, море, мост, болото.
3. Кукла, медвежонок, песок, мяч, лопата.
4. Томск, Новосибирск, Москва, Новокузнецк, Кемерово.
5. Тополь, берёза, орешник, липа, осина.
6. Окружность, треугольник, указка, прямоугольник, квадрат.
7. Иван, Сергей, Нестеров, Никита, Андрей.
8. Число, плюс, минус, равно, неравно.
9. Курица, петух, лебедь, гусь, индюк.
10. Весёлый, быстрый, грустный, вкусный, осторожный.

Субтест №3.

В первом примере дана пара слов, которые находятся в определённой связи между собой.

Для второго слова необходимо подобрать одно из пяти слов, приведённых в скобках, так, чтобы они находились в такой же связи.

1. Огурец – овощ;
Георгин – (сорняк, роса, садик, цветок, земля).
2. Учитель – ученик;
Врач – (почки, больные, палата, термометр, больница).
3. Огород – морковь;
Сад – (забор, скамейка, яблони, колодец, собака).
4. Цветок – ваза;
Птица – (клюв, чайка, гнездо, яйцо, перья).
5. Перчатка – рука;
Сапог – (чулки, подошва, кожа, нога, щетка).
6. Тёмный – светлый;
Мокрый – (солнечный, скользкий, сухой, тёплый, холодный).

7. Часы – время;
Термометр – (стекло, температура, кровать, больной, врач).
8. Машина – мотор;
Лодка – (река, моряк, болото, парус, волна).
9. Стул – деревянный;
Игла – (острая, тонкая, блестящая, короткая, стальная).
10. Стол – скатерть;
Пол – (мебель, доска, гвозди, ковёр, пыль).

Субтест №4.

Эти пары слов нужно назвать одним названием.

- | | |
|-----------------------|----------------------|
| 1. Метла, лопата – | 6. Шкаф, диван - |
| 2. Окунь, карась – | 7. День, ночь - |
| 3. Лето, зима – | 8. Слон, муравей - |
| 4. Огурец, помидор – | 9. Июнь, июль - |
| 5. Сирень, шиповник - | 10. Дерево, цветок - |

Оценка результатов теста.

Субтест №1. За правильный ответ после первой попытки – 1 балл. Если ответ неверный, предлагается подумать. За правильный ответ после второй попытки – 0,5 балла.

Субтест №2. За правильный ответ – 1 балл. За правильный ответ со второй попытки – 0,5 балла.

Субтест №3. За правильный ответ – 1 балл, со второй попытки – 0,5 балла. Уточняющие вопросы не задаются.

Субтест №4. Оценки аналогичны вышеприведённым. Уточняющие вопросы не задаются.

Максимальное количество баллов, которое может набрать ребёнок – 40.

Оценка успешности (ОУ) = $\frac{X * 100\%}{40}$, где X – количество баллов, полученных испытуемым.

Уровни успешности:

- 5-ый – 40 баллов (100%);
- 4-ый – 32-39 баллов (80-99%);
- 3-ий – 26-31,5 балла (65-79,9%);
- 2-ой – 20-25,5 балла (50-64,9%);
- 1-ый – менее 19,5 балла (менее 49,9%).

**Практический материал для работы с детьми 5-7и лет по программе «Мир логики»
(логика для дошкольников)**

Цель: Формирование умения абстрагировать одни свойства объекта от других, в том числе, существенные.	
ИГРЫ И УПРАЖНЕНИЯ С ЛОГИЧЕСКИМИ БЛОКАМИ	Содержание
<p>Игры и упражнения этой группы помогут развить у малышей умения выделять в предметах от одного до четырех различных свойств (цвет, форму, размер, толщину), абстрагировать одни от других, называть их. С их помощью дети получают первые представления о замещении свойств знаками-символами, освоят умение строго следовать правилам при выполнении действий, приблизятся к пониманию того, что нарушение правил не позволяет получить верный результат.</p> <p align="center">1. «Найди клад»</p>	<p>Перед детьми лежат 8 квадратных блоков: 4 синих (большой тонкий, маленький тонкий, большой толстый, маленький толстый) и 4 красных (большой тонкий, большой толстый, маленький тонкий, маленький толстый). Дети — кладоискатели, кружок из бумаги — клад. Кладоискатели отворачиваются, ведущий под одним из блоков прячет клад. Кладоискатели ищут его, называя различные свойства блоков. Тот, кто находит клад, забирает его себе, а под одним из блоков прячет новый клад.</p> <p>1 уровень сложности. Ведущий (это может быть воспитатель, родитель или ребенок) вначале сам выполняет роль кладоискателя и показывает, как вести поиск клада. Называет различные свойства блоков. Если ведущий правильно указывает свойства блока, под которым находится клад, дети должны говорить «да», если неверно — «нет». Например, ведущий спрашивает:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Клад под синим блоком? • Нет, — отвечают дети. • Под желтым? • Нет. • Под большим? • Нет. • Под толстым? • Да. <p>Кладоискатель проверяет. Если находит клад, забирает его себе, если нет — продолжает поиск. Выигрывает тот, кто найдет больше кладов.</p> <p>При повторении игры блоки меняют по форме и цвету (желтые и красные треугольники, синие и желтые прямоугольники или синие и красные круги и т. д.), увеличивается их количество за счет присоединения фигур оставшегося цвета.</p> <p>2 уровень сложности. У ведущего карточки-свойства. Количество блоков увеличивается до 16. В их число входят все блоки одного цвета, но разной формы, размера и толщины. Игрокам нужно угадать</p>

<p>Цель. Развитие умений выявлять в предметах, абстрагировать и называть цвет, форму, размер, толщину.</p> <p>Материал. 8 квадратных логических блоков, круги из бумаги («клады»), карточки со знаками цвета, формы, размера, толщины (для II и III вариантов).</p>	<p>любые два свойства той фигуры, под которой спрятан клад. При поиске клада они указывают сразу два свойства. На каждое указанное свойство ведущий выставляет карточку с соответствующим знаком. Например:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Под круглой большой фигурой? • Нет. • Под квадратной маленькой? • Под квадратной (выкладывает карточку «<i>квадрат</i>»), но не под маленькой. • Под квадратной большой? • Да (добавляет к ранее выставленной карточку «<i>большой</i>»). <p>Поднять блок и проверить, есть ли под ним клад, может только тот, кто правильно указал оба свойства блока.</p> <p>При повторении игры следует взять блоки другого цвета.</p> <p>3 уровень сложности. Количество блоков — 24: все одинаковые по размеру, но разные по форме, цвету и толщине или все одинаковые по толщине, но разные по форме, цвету и величине. Когда кладоискатели ищут клад, они должны указывать сразу три свойства. Ведущий подтверждает каждое угаданное свойство карточками-свойствами. Например:</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Под красным, большим, круглым? 12. Под красным (выкладывает «<i>красный цвет</i>»), но не под большим и не под кругом. 13. Под красным маленьким треугольником? 14. Под красным маленьким (добавляет к выложенной карточке еще одну «<i>маленький</i>»), но не под треугольником. 15. Под красным маленьким квадратом? 16. Да (выставляет еще одну карточку «<i>квадрат</i>»). <p>Тот, кто правильно назвал все три свойства, поднимает указанный блок. Найденный клад забирает себе.</p>
---	--

<p align="center">2. «УГАДАЙ-КА»</p> <p>Цель. Развитие умения выявлять, абстрагировать и</p>	<p>1 уровень сложности. Ведущий от имени какого-либо игрового персонажа, например Буратино, обращается к детям: «Я очень люблю делать приятное своим друзьям, а больше всего — дарить подарки. Подарков у меня целая коробка (показывает коробку с блоками). Здесь шоколадки, машинки, куклы и все-все, что хотите. Я уже выбрал подарок для Мальвины. Вы тоже можете вы-</p>
--	--

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

Материал. Логические блоки, игрушка Буратино, карточки-свойства (для II и III вариантов).

брать подарки своим друзьям. Но для этого вам надо угадать, какого цвета игрушку я приготовил Мальвине. Сейчас я ее достану из своей коробки и спрячу».

Буратино прячет один из блоков, дети пытаются угадать его цвет. Тот, кто угадывает, получает право выбрать подарок для своего друга. Он прячет блок (подарок) и говорит, какое его свойство надо угадать.

Каждый раз в игре угадывается только одно свойство блока.

2 уровень сложности. Буратино прячет блок (подарок) и дает задание угадать сразу, два его свойства (например, какого цвета и формы платок он выбрал для черепахи Тортилы). При отгадывании дети каждый раз обязательно должны называть два свойства подарка. Если же они указывают только одно свойство, Буратино напоминает правило. В случае, когда дети угадывают одно из двух свойств, Буратино подтверждает, что названо верно, и выставляет соответствующую карточку-свойство («квадратный, но не синий», «желтый, но не треугольный»). Тот, кто угадывает, сменяет Буратино — выбирает подарок и указывает, какие два его свойства надо угадать (цвет и форму, форму и размер, размер и толщину или другое).

Если дети потеряли интерес к игровой задаче (выбрать подарок для своего друга), предложите им игру с новой мотивацией, например строительство города из логических блоков. В этом случае главный строитель начинает возведение города. Он выбирает блок, который станет первым домом в этом городе, и просит детей угадать его цвет и размер или какие-либо другие два его свойства. Тот, кто угадывает, получает право продолжить строительство. Он так же выбирает блок для следующего дома и указывает, какие два его свойства дети должны отгадать.

3 уровень сложности. В этом варианте игры требуется угадать сразу три свойства блока. Например, ведущий (Буратино, Главный строитель) прячет блок и дает задание угадать цвет, форму и размер блока, или же его форму, размер и толщину, или цвет, форму и толщину. Игроки при отгадывании должны обязательно назвать три свойства. Если они угадывают одно или два из заданных свойств, ведущий говорит, что названо верно (выкладывает соответствующие карточки-свойства), а что неправильно («красный, но не круглый и не большой», «красный маленький, но не квадратный»).

В дальнейшем следует усложнить задачу: в игре угадать все четыре свойства блока.

Эту игру с детьми старшего дошкольного возраста можно организовать по типу известной телеигры «Что? Где? Когда?». Для нее дополнительно потребуется игровое поле, разделенное на секторы по количеству игроков (им может быть круг, начерченный на полу или вырезанный из бумаги и расположенный в любом удобном месте), волчок со стрелкой (в центре игрового поля), непрозрачные коробочки по числу секторов (в каждой должен поместиться самый большой блок).

	<p>До начала игры ведущий кладет в коробки по одному блоку и расставляет на каждый сектор игрового поля. Игроки занимают места вокруг игрового поля. Ведущий вращает волчок. Остановившаяся стрелка указывает, в какой коробке надо угадать блок и кто начинает отгадывать. Ведущий снимает коробку с игрового поля, смотрит, какой блок находится в ней (игрокам не показывает), и предлагает угадать два или больше его свойств. Тот, кто угадал свойства блока, становится ведущим, заполняет пустую коробку (игроки не должны видеть ее содержимое) и снова вращает волчок.</p>
<p align="center">3. «ПОМОГИ МУРАВЬИШКАМ»</p> <p>Цель. Развитие устойчивой связи между образом свойства и словами, которые его обозначают, умений выявлять и абстрагировать свойства.</p> <p>Материал. Набор логических блоков, непрозрачные открывающиеся коробочки с прорезью сверху (домики) по числу детей.</p>	<p>1 уровень сложности. Перед детьми выложены блоки (муравьишки). Взрослый рассказывает детям историю о том, что у мамы-муравьихи много детей — веселых и любознательных муравьишек. Они часто убегают из дома, а потом с трудом находят дорогу обратно, некоторые даже теряются в большом лесу. Решила мама-муравьиха научить их быстро возвращаться в свой дом. Но одной ей не справиться, и она просит помощи у детей.</p> <p>Каждый ребенок получает домик. Ведущий называет, какие муравьишки должны спрятаться в домиках (например, красные), а дети прячут в свои домики соответствующие блоки. В конце домики открывают и проверяют, не попал ли туда блок (муравьишка) другого цвета. После проверки и исправления ошибок блоки возвращают на место.</p> <p>Ведущий дает новую команду: спрятаться всем большим муравьишкам (всем круглым или всем не квадратным, не синим, не толстым и т.д.).</p> <p>Сначала роль ведущего (мамы-муравьихи) выполняет взрослый, затем по очереди дети.</p> <p>При повторении упражнения игровые задачи меняются (помочь мышкам спрятаться от кота, собрать все съедобные грибы и т.д.).</p> <p>2 уровень сложности. Ведущий называет сразу два свойства блоков (муравьишек), которые должны попасть в домики (круглые большие или маленькие красные, квадратные не красные, большие не треугольные и т.д.). Взрослый каждый раз поощряет стремление ребенка самостоятельно придумать новую комбинацию свойств.</p> <p>3 уровень сложности. Ведущий указывает сразу три свойства блоков (муравьишек), которые должны попасть в домики (круглые красные большие или желтые маленькие квадратные, красные большие не треугольные, толстые не большие не синие, не желтые не тонкие не круглые и т.д.). Каждый раз перед детьми ставятся привлекательные игровые задачи. Взрослый поощряет стремление детей придумать новую комбинацию свойств.</p>
<p align="center">4. «АВТОТРАССА» (ПОСТРОЙ ДОРОЖКУ)</p>	<p>1 уровень сложности. Перед детьми — таблица 1, а (см. Приложение), на полу — блоки. Игровая задача: построить дорожки для пешеходов и автомобилей в городе (фигур).</p>

Цель. Развитие умений выделять свойства в предметах, абстрагировать эти свойства от других, следовать определенным правилам при решении практических задач, самостоятельно составлять алгоритм простейших действий (линейный алгоритм).

Материал. Таблицы с правилами построения дорог (табл. 1—3), логические блоки.

Правила построения дорожек записаны в таблице.

В ней стрелки показывают, какой за каким по цвету блок должен идти. Дети разбирают правило: за красным блоком стоит желтый, за желтым — синий, за синим — снова красный. Решают, с какого блока начнут дорожку, и строят ее. Блоки выкладывают по очереди. Каждый ребенок подходит к блокам, выбирает нужный и прикладывает его к дорожке. Тот, кто заметил ошибку, говорит «стоп» и исправляет ее. При повторении упражнения дети строят дорожки по новым правилам, записанным на таблице 1, б — г. При этом дети могут строить дорожки из блоков и плоских фигур.

Упражнение можно организовать по-разному: все дети строят одну дорожку; участники разбиваются на пары, и каждая пара строит свою дорожку; каждый ребенок строит отдельную дорожку.

В игре парами можно ввести правило: кто допустит ошибку, тот оставляет себе фигуру как штрафную. Выигрывает тот, у кого меньше наберется штрафных фигур.

Сначала дети строят дорожки по готовым правилам, потом могут придумать их сами. Взрослый постоянно меняет игровые задачи (построить мост через реку, собрать бусы, проложить тропинку через дремучий лес и т.д.).

2 уровень сложности. Для выкладывания дорожек используются правила, которые требуют ориентировки на два свойства блоков (табл. 2, а—г).

Для поддержания интереса детей взрослый предлагает различные игровые и практические задачи: построить дорожку из дворца Снежной Королевы, чтобы помочь убежать Каю и Герде; разложить в коробке конфеты; навести порядок в шкафу человека Рассеянного с улицы Бассейной.

Сначала правила предлагает взрослый, затем их составляют сами дети.

3 уровень сложности. Дети строят дорожки (цепочки) по правилам, которые требуют учета трех свойств — цвета, размера, формы (табл. 3, а—б). Взрослый побуждает детей к самостоятельному составлению новых правил, игровых задач, поощряя проявления активности и творчества.

5. «НЕОБЫЧНЫЕ ФИГУРЫ»

Цель. Развитие способности к анализу, абстрагированию; умения строго следовать правилам при выполнении цепочки действий (разветвленный алгоритм — «выращивание дерева»); творческого мышления, воображения.

Материал. Наборы логических фигур по количеству детей, таблицы с правилами построения фигур (табл. 4—6).

1 уровень сложности. В городе логических фигур состоится карнавал необычных фигур. Надо помочь простым фигуркам превратиться в необычные, сложные (построить из простых фигур сложные). Правила таких превращений записаны на таблицах. Для каждой фигуры есть свое правило построения. Взрослый показывает таблицу с правилом построения необычных фигур (табл. 4, *а*).

Он помогает детям выяснить, на какое свойство фигур надо смотреть (на форму), с какой фигуры начинать строить необычную (с той, от которой отходят все стрелки, — с прямоугольника). От прямоугольника отходят две стрелочки: одна к квадрату, вторая к треугольнику. Это означает, что к нему нужно приложить квадрат и треугольник с любой стороны. От квадрата стрелочка идет к кругу — к нему надо пристроить круг. От треугольника стрелка идет тоже к кругу — и к нему нужно пристроить круг. А от круга не отходит ни одной стрелочки, поэтому к нему не нужно ничего прикладывать. Затем каждый ребенок строит сложную фигуру, прикладывая блоки один к другому. Взрослый нацеливает детей на создание своей, не похожей на другие, необычной фигуры. В результате у детей могут получиться самые разные сложные фигуры:

По окончании работы дети сравнивают фигуры, находят неточности, устанавливают, на что или на кого они похожи.

В повторных упражнениях используются другие правила (табл. 4, *б — в*).

Сначала дети пользуются готовыми правилами, потом сами составляют их. Взрослый каждый раз поощряет проявление детьми самостоятельности и творчества при составлении правил, фигур.

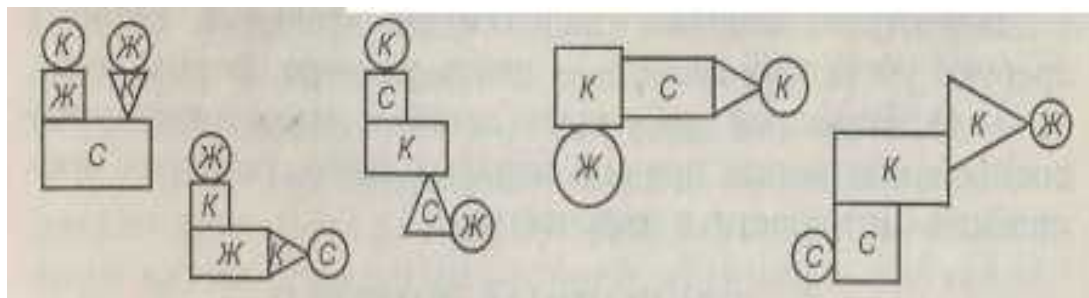
2 уровень сложности. Необычные фигуры дети строят по правилам, которые требуют учета сразу двух свойств, например, формы и цвета, или формы и размера, или цвета и размера (табл. 5, *а—в*).

Фигуру могут строить одновременно несколько человек. В этом случае дети по очереди выкладывают свои фигурки. Тот, кто допускает ошибку, оставляет фигуру себе. Выигрывает тот, у кого меньше набрано штрафных фигур.

Сначала дети строят фигуры по установленным правилам, а затем — по самостоятельно составленным.

3 уровень сложности. При составлении необычных фигур используются правила, которые требуют учета сразу трех свойств (табл. 6, *а—в*).

Взрослый поощряет проявление детьми самостоятельности при определении правил игры; меняет правила (расколоть дерево, разгадать герб и т.д.).



**6. «ГДЕ, ЧЕЙ ГАРАЖ?»
(ПОСТРОЙ ДОМ)**

Цель. Развитие способности к абстрагированию, анализу, декодированию.

Материал. Логические блоки, карточки-домики (табл. 7—9), прямоугольники по размеру клеток на карточке (40 шт.).

1 уровень сложности. Вигре принимают участие 5 человек: ведущий и строители. У ведущего мешочек с фигурами. У каждого строителя карточка-домик (табл. 7) и прямоугольники-«кирпичики». Задача строителей — построить свой дом.

Ведущий по очереди вынимает из мешочка блоки или из конверта фигуры, называет их форму. Тот, кто находит соответствующее обозначение на своей карточке, закрывает его прямоугольником-«кирпичиком». Ведущим становится тот, кто первым правильно закроет все знаки на своей карточке (построит свой дом).

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

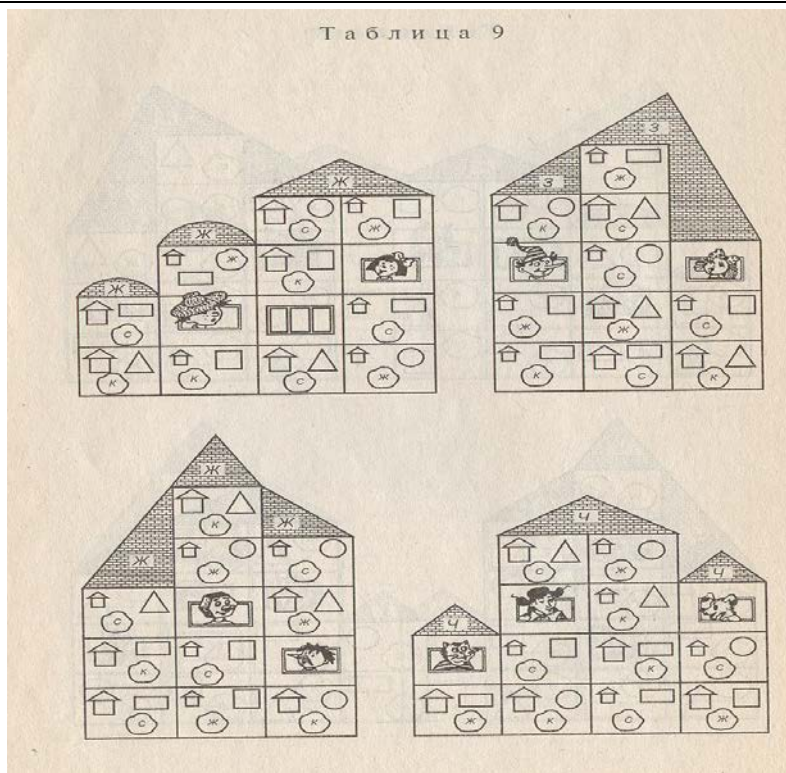
2 уровень сложности. Используются карточки, которые требуют выделения двух свойств.

Ведущий, вынимая фигуры из мешочка, называет их цвет и форму. Целесообразно сделать и такие варианты карточек, играя с которыми детям необходимо ориентироваться на другие свойства (цвет и размер или форму и размер).

3 уровень сложности. Используются карточки, которые требуют ориентировки на три свойства.

Ведущий, вынимая фигуры из мешочка, называет цвет, форму и размер каждой фигуры.

Таблица 9



Цель: Формирование умения объединять объекты в один класс по существенным или иным признакам.

Дидактическая игра	Содержание
<p>1. «Посуда» Игровой материал: предметные картинки или реальные предметы посуды (разного цвета, размера и качества материала).</p>	<p><i>Создав игровую ситуацию, привлекаем внимание ребёнка к объекту – набору предметов посуды. Просим ребёнка предметы рассмотреть и рассказать о каждом (цвет, размер, качество материала), назвать все предметы одним словом. Затем объясняем ребёнку задание.</i></p> <p><u>1-ый уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора группу из посуды какого то одного цвета, или одного размера, или же группу посуды какого то одного качества (пластмассовую, стеклянную, т.д.).</p> <p><u>2-ой уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора группу посуды, сочетающую в себе два признака одновременно (например: пластмассовую посуду жёлтого цвета или</p>

	<p>стеклянную, маленького размера, т.д.) <u>3-ий уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора группу посуды, сочетающую в себе три признака одновременно (например: большую по размеру пластмассовую посуду жёлтого цвета или стеклянную, маленького размера и обязательно белого цвета и т.д.) <i>Объяснив ребёнку задание, побуждаем его к самостоятельному выполнению. В случае возникновения затруднений оказываем помощь.</i> <i>Обязательно, по завершении выполнения каждого задания, общаемся с ребёнком, просим его рассказать о том, почему получилось так, а не иначе: «Объясни, почему (на каком основании) ты объединил все эти предметы в одну группу?».</i> Учим ребёнка доказывать своё мнение, обосновывать его.</p>
<p>2. «Мебель» Игровой материал: предметные картинки или реальные предметы мебели (разного цвета, размера и качества материала) .</p>	<p><i>Создав игровую ситуацию, привлекаем внимание ребёнка к объекту – набору предметов мебели. Просим ребёнка предметы рассмотреть и рассказать о каждом (цвет, размер, качество материала), назвать все предметы одним словом. Если ребёнок затрудняется, задаём наводящие вопросы, или же рассказываем сами о каждом предмете. Затем объясняем ребёнку <u>задание.</u></i> <u>1-ый уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора группу из мебели какого то одного цвета, или одного размера, или же группу мебели какого то одного качества (пластмассовую, мягкую и т.д.). <u>2-ой уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора группу мебели, сочетающую в себе два признака одновременно (например: пластмассовую мебель жёлтого цвета или мягкую, маленького размера, и т.д.) <u>3-ий уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора группу мебели, сочетающую в себе три признака одновременно (например: маленькую по размеру пластмассовую мебель белого цвета или мягкую мебель, большего размера и обязательно синего цвета и т.д.) <i>Объяснив ребёнку задание, побуждаем его к самостоятельному выполнению. В случае возникновения затруднений оказываем помощь.</i> <i>Обязательно, по завершении выполнения каждого задания, общаемся с ребёнком, просим его рассказать о том, почему получилось так, а не иначе: «Объясни, почему (на каком основании) ты объединил все эти предметы в одну группу?».</i> Учим ребёнка доказывать своё мнение, обосновывать его.</p>
<p>3. «Игрушки» Игровой материал: предметные картинки или реальные предметы - игрушки (из разного</p>	<p><i>Создав игровую ситуацию, привлекаем внимание ребёнка к объекту – набору игрушек . Просим ребёнка предметы рассмотреть и рассказать о каждом (цвет, размер, качество материала), назвать все предметы одним словом. Если ребёнок затрудняется, задаём наводящие вопросы, или же рассказываем сами о каждом предмете. Затем объясняем ребёнку <u>задание.</u></i></p>

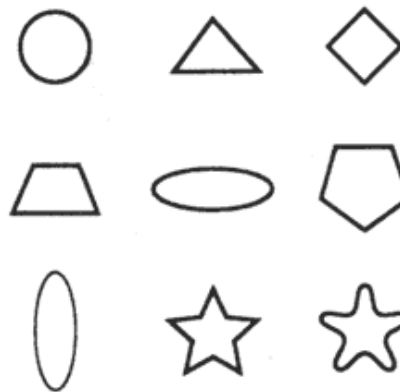
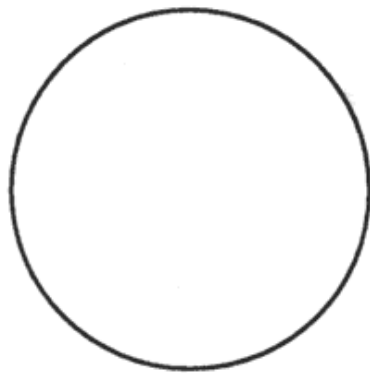
<p>материала, разного цвета, размера и т.д.) .</p>	<p><u>1-ый уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора группу игрушек какого то одного цвета, или одного размера, или же группу игрушек какого то одного качества (пластмассовые, резиновые и т.д.).</p> <p><u>2-ой уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора группу игрушек, сочетающих в себе два признака одновременно (например: пластмассовые игрушки жёлтого цвета, резиновые, маленького размера, и т.д.)</p> <p><u>3-ий уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора группу игрушек, сочетающих три признака одновременно (например: маленькие по размеру пластмассовые игрушки жёлтого цвета или мягкие игрушки большего размера, синего цвета и т.д.)</p> <p><i>Объяснив ребёнку задание, побуждаем его к самостоятельному выполнению. В случае возникновения затруднений оказываем помощь.</i></p> <p><i>Обязательно, по завершении выполнения каждого задания, общаемся с ребёнком, просим его рассказать о том, почему получилось так, а не иначе: «Объясни, почему (на каком основании) ты объединил все эти предметы в одну группу?». Учим ребёнка доказывать своё мнение, обосновывать его.</i></p>
<p>4. «Овощи» Игровой материал: предметные картинки или муляжи овощей (разного цвета, формы, размера и т.д.) .</p>	<p><i>Создав игровую ситуацию, привлекаем внимание ребёнка к объекту – набору овощей. Просим ребёнка овощи рассмотреть и рассказать о каждом (цвет, форма, размер,), назвать одним словом. Если ребёнок затрудняется, задаём наводящие вопросы, или же рассказываем сами о каждом из овощей. Затем объясняем ребёнку задание.</i></p> <p><u>1-ый уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора группу овощей какого то одного цвета, или одной формы, или же группу овощей какого то одного размера.</p> <p><u>2-ой уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора группу овощей, сочетающих два признака одновременно (например: овощи круглой формы, оранжевого цвета или овощи зелёного цвета, маленького размера, т.д.)</p> <p><u>3-ий уровень сложности.</u> . Просим ребёнка выбрать из предложенного набора группу овощей, сочетающих три признака одновременно (например: маленькие по размеру овощи жёлтого цвета, овальной формы или овощи большего размера, красного цвета, круглой формы и т.д.)</p> <p><i>Объяснив ребёнку задание, побуждаем его к самостоятельному выполнению. В случае возникновения затруднений оказываем помощь.</i></p> <p><i>Обязательно, по завершении выполнения каждого задания, общаемся с ребёнком, просим его рассказать о том, почему получилось так, а не иначе: «Объясни, почему (на каком основании) ты объединил все эти предметы в одну группу?». Учим ребёнка доказывать своё мнение, обосновывать его.</i></p>
<p>5. «Одежда»</p>	<p><i>Создав игровую ситуацию, привлекаем внимание ребёнка к объекту – набору предметов одежды.</i></p>

<p>Игровой материал: предметные картинки или реальные предметы одежды (различной по цвету, размеру и качеству материала)</p>	<p><i>Просим ребёнка предметы рассмотреть и рассказать о каждом (цвет, размер, качество материала), назвать все предметы одним словом. Если ребёнок затрудняется, задаём наводящие вопросы, или же рассказываем сами о каждом предмете одежды. Затем объясняем ребёнку задание.</i></p> <p><u>1-ый уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора группу предметов одежды какого то одного цвета, одного размера, или же группу предметов одежды, похожей по качеству материала (мех, ситец и т.д.)</p> <p><u>2-ой уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора группу предметов одежды сочетающих два признака одновременно (например: одежду жёлтого цвета маленького размера, или меховую одежду большего размера и т.д.)</p> <p><u>3-ий уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора группу предметов одежды, сочетающих три признака одновременно (например: маленькую по размеру одежду жёлтого цвета из ситца, или одежду большего размера, синего цвета из меха и т.д.)</p> <p><i>Объяснив ребёнку задание, побуждаем его к самостоятельному выполнению. В случае возникновения затруднений оказываем помощь.</i></p> <p><i>Обязательно, по завершении выполнения каждого задания, общаемся с ребёнком, просим его рассказать о том, почему получилось так, а не иначе: «Объясни, почему (на каком основании) ты объединил все эти предметы в одну группу?». Учим ребёнка доказывать своё мнение, обосновывать его.</i></p>
<p>6. «Обувь» Игровой материал: предметные картинки или реальные предметы обуви (различной по цвету, размеру и качеству материала)</p>	<p><i>Создав игровую ситуацию, привлекаем внимание ребёнка к объекту – набору предметов обуви. Просим ребёнка предметы рассмотреть и рассказать о каждой паре обуви (цвет, размер, качество материала), назвать все предметы одним словом. Если ребёнок затрудняется, задаём наводящие вопросы, рассматриваем вместе с ребёнком и рассказываем сами о каждом предмете обуви. Затем объясняем ребёнку задание.</i></p> <p><u>1-ый уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора группу предметов обуви какого то одного цвета, одного размера, или же группу предметов обуви, похожей по качеству материала (кожа, резина и т.д.)</p> <p><u>2-ой уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора группу предметов обуви, сочетающих два признака одновременно (например: обувь красного цвета маленького размера, или резиновую обувь большего размера и т.д.)</p> <p><u>3-ий уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора группу предметов обуви, сочетающих три признака одновременно (например: маленькую по размеру обувь жёлтого цвета из кожи, или обувь большего размера, синего цвета из резины и т.д.)</p> <p><i>Объяснив ребёнку задание, побуждаем его к самостоятельному выполнению. В случае возникновения затруднений оказываем помощь.</i></p>

Обязательно, по завершении выполнения каждого задания, общаемся с ребёнком, просим его рассказать о том, почему получилось так, а не иначе: «Объясни, почему (на каком основании) ты объединил все эти предметы в одну группу?». Учим ребёнка доказывать своё мнение, обосновывать его.

"Игра с обручами".

Упражнение направлено на формирование умения классифицировать предметы по одному или нескольким свойствам.



1 уровень сложности. Перед началом выполнения упражнения для ребенка устанавливается правило:

например, расположить предметы (или фигуры) так, чтобы все округлые фигуры (и только они) оказались внутри обруча.

После расположения фигур необходимо спросить ребенка: "Какие фигуры лежат внутри обруча? Какие фигуры оказались вне обруча? Как ты думаешь, что общего у предметов, лежащих в кругу? вне круга?"

Очень важно научить ребенка обозначать свойство классифицируемых фигур.

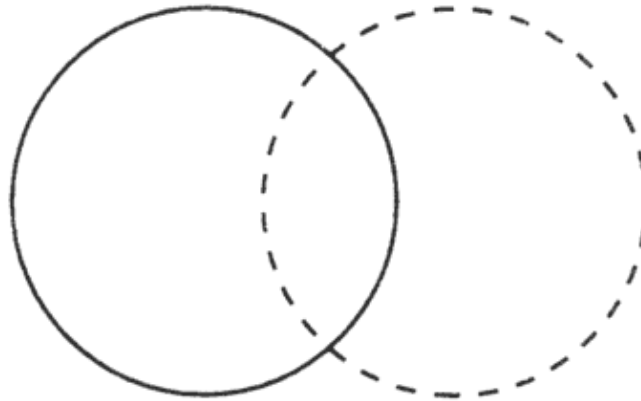
Игру с одним обручем необходимо повторить 3-5 раз, прежде чем перейти к игре с двумя или тремя обручами.

Правила для классификации: "Расположи предметы (фигуры) так, чтобы все заштрихованные (красные, зеленые), и только они, оказались внутри обруча".

"Расположи предметы (картинки) так, чтобы все обозначающие одушевленные предметы, и только они, оказались внутри обруча" и т.д.

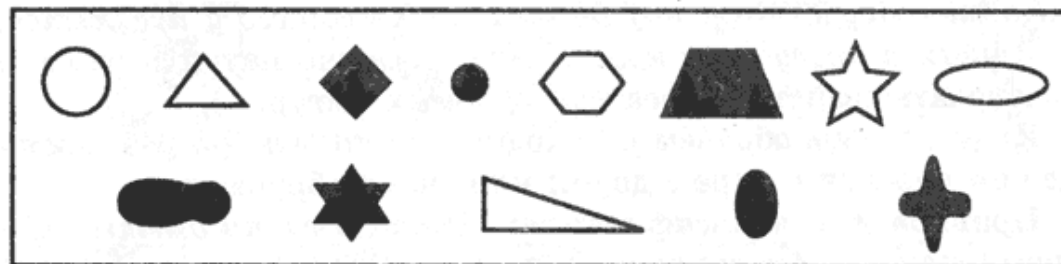
2 уровень сложности. "Игра с двумя обручами".

Формирование логической операции классифицирования по двум свойствам.



Перед началом выполнения упражнения устанавливаются четыре области, определяемые на листе двумя обручами, а именно: внутри обоих обручей (место пересечения); внутри обруча из черной линии, но вне обруча из прерывистой линии; внутри обруча из прерывистой линии, но вне обруча из черной линии; вне обоих обручей. Каждую из областей можно обвести карандашом.

Затем сообщается правило для классификации: "Необходимо расположить фигуры так, чтобы внутри обруча из черной линии оказались все заштрихованные фигуры, а внутри круга из прерывистой линии - все угольные".



Трудности, встречающиеся при выполнении этого задания, заключаются в том, что некоторые дети, начиная заполнять внутреннюю часть круга из прерывистой линии, располагают заштрихованные угольные фигуры вне обруча из черной линии. А затем все остальные заштрихованные фигуры вне обруча из прерывистой линии.

В результате общая часть (пересечение) остается пустой. Важно привести ребенка к пониманию того,

что есть

фигуры, обладающие обоими свойствами одновременно. С этой целью задаются вопросы:

"Какие фигуры лежат внутри обруча из черной линии? Вне его?"

Какие фигуры лежат внутри обруча из прерывистой линии? Вне его? внутри обеих обручей?" и т.д.

Это упражнение целесообразно проводить много раз, варьируя правила игры:

например, классификация по форме и цвету, цвету и размеру, форме и размеру.

Для игры могут быть использованы не только фигуры, но и предметные картинки.

В этом случае вариант игры может быть следующим:

"Разложи картинки так, чтобы в кругу из черной линии были картинки с изображением диких животных,

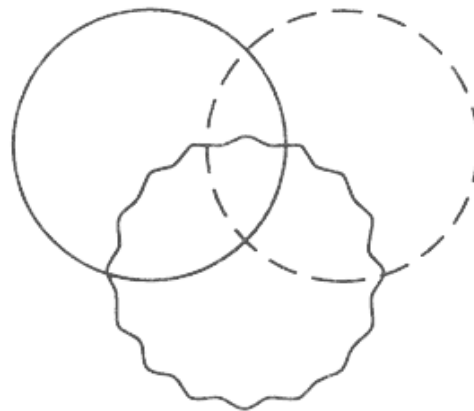
а в обруче из прерывистой линии - все маленькие животные и т. д."

3 уровень сложности. "Игра с тремя обручами" (классификация по трем свойствам).

Работа строится аналогично предыдущей. Вначале необходимо выяснить, на какие области делят

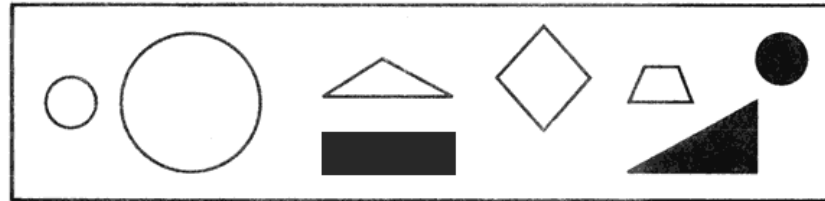
обручи лист. Что это за область, где пересекаются обручи из черной и прерывистой линий;

прерывистой и волнистой; волнистой и черной; область пересечения всех трех обручей и т.д.



Устанавливается правило, касающееся расположения фигур: например, внутри круга из черной линии должны быть все круглые фигуры; внутри обруча из прерывистой линии - все маленькие,

внутри круга из волнистой линии - все заштрихованные.
Набор фигур.



Если ребенок затрудняется с отнесением фигуры к нужному обручу по определенному классу, необходимо выяснить, какими свойствами обладает фигура и где она должна находиться в соответствии с правилами игры.

Игру с тремя обручами можно повторять многократно, варьируя правила.

Интерес представляют и такие условия, при которых отдельные области оказываются пустыми; например, если расположить фигуры так, чтобы внутри обруча из черной линии оказались все круглые, внутри обруча из прерывистой линии - все треугольники, внутри обруча из волнистой линии - все заштрихованные и т.д.

В этих вариантах задания важно ответить на вопрос: почему те или иные области оказались пустыми?

«ЧТО ОБЪЕДИНЯЕТ ПРЕДМЕТЫ?»

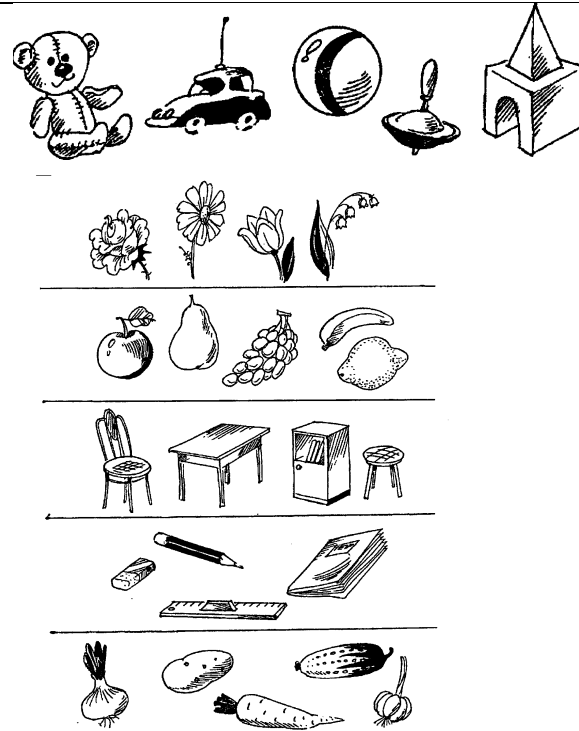
Цель. Развитие у ребенка способности выделять существенные признаки предметов, сравнивать и классифицировать.

1 уровень сложности. Предложите ребенку внимательно посмотреть на каждый из рядов картинок и ответить на следующие вопросы:

- Что нарисовано?
- Какие общие признаки объединяют предметы в ряду?

Назовите предметы в ряду одним словом: посуда, игрушки, цветы, фрукты, мебель, школьные принадлежности, овощи.

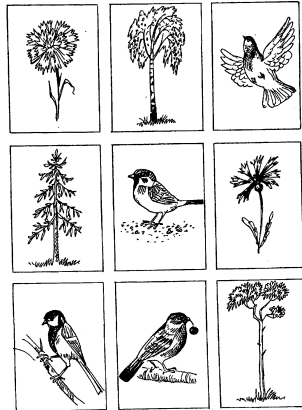




2 уровень сложности. «Разложи карточки на группы» Предложите ребенку карточки-картинки, на которых изображены *мак, дуб, роза, гвоздика; береза, голубь, ель, воробей, василек, синица, снегирь, сосна*. Ребенок должен разложить карточки на группы: отдельно — цветы, отдельно — птицы, отдельно — деревья.

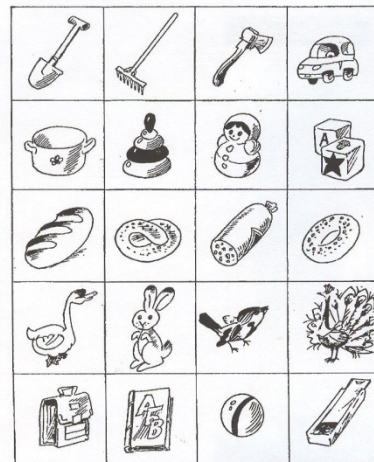
Задание ребенку можно дать и иначе. «Перед тобой лежат карточки с изображением предметов. Посмотри на них внимательно, назови каждый из предметов. На какие группы ты бы мог распределить предметы?» Следует предложить ребенку самостоятельно справиться с заданием. Обязательно проверьте правильность проведенной классификации.

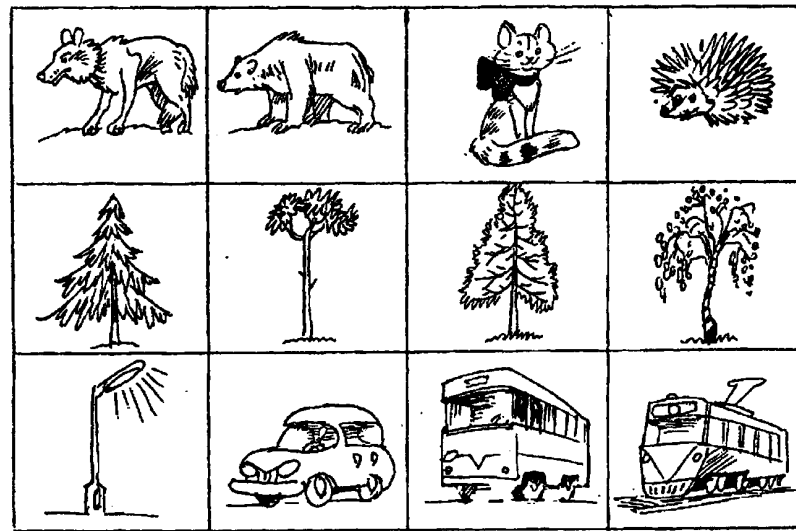
Для игры и занятий с ребенком можно использовать лото для изучения иностранных языков, которое продается в детских магазинах. Игру можно построить аналогичным способом.



3 уровень сложности. «Что лишнее?»

- Что лишнее?
- Почему? Назови отличительный признак.
- Как одним словом можно охарактеризовать три оставшихся предмета?





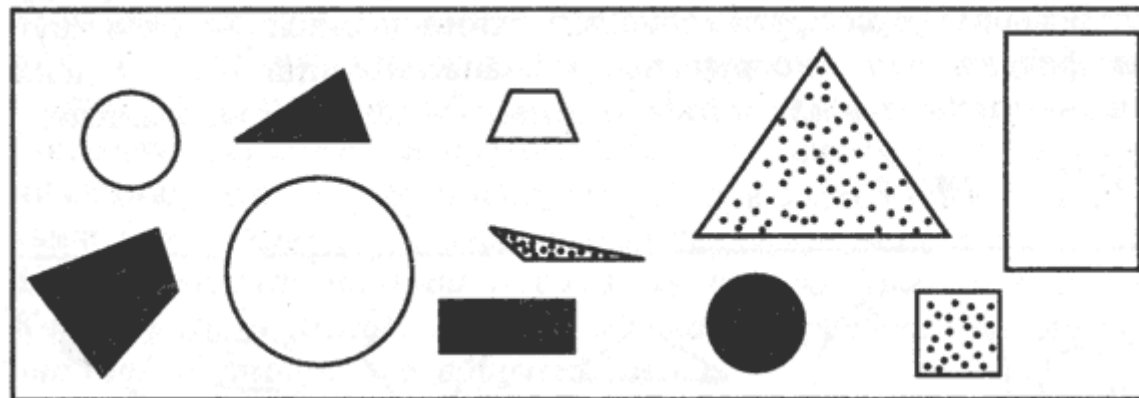
Цель: Формирование умения разбивать множество на классы по существенным или иным признакам.

Дидактическая игра	Содержание
<p>1. «Заполни аквариумы». Игровой материал: Три аквариума, 48 рыбок — по аналогии с блоками Дьенеша (двух размеров, трёх цветов, чешуя четырёх форм, хвост двух длин)</p>	<p><i>Создав игровую ситуацию, привлекаем внимание ребёнка к объекту – игровому материалу. Просим ребёнка внимательно рассмотреть игровой материал (цвет, размер, форму чешуи, длину хвоста), назвать все изображения одним словом. Если ребёнок затрудняется, задаём наводящие вопросы, или же рассказываем сами о каждой рыбке, обращаем внимание на их различия. Затем объясняем ребёнку задание</i></p> <p><u>1-ый уровень сложности.</u> Рассели рыбок в два аквариума так, чтобы большие не съели маленьких. Объясни, почему ты расселил рыбок так, а не иначе? Как ещё можно разделить рыбок на два аквариума? (По длине хвоста.)</p> <p><u>2-ой уровень сложности.</u> Рассели рыбок в три аквариума, например, так: в один — рыбок с длинными хвостами, в другой — с чешуёй прямоугольной формы, в третий — всех красных рыбок. Определи, какие рыбки могут жить в двух аквариумах одновременно? (Красные с прямоугольной чешуёй и красные с длинными хвостами.)</p> <p><u>3-ий уровень сложности.</u> Придумай, как ещё можно расселить рыбок в три аквариума. Покажи как это можно сделать, и расскажи об этом. Определи, какие рыбки у тебя могут жить в двух аквариумах одновременно?</p> <p><i>Объяснив ребёнку задание, побуждаем его к самостоятельному выполнению. В случае возникновения затруднений оказываем помощь.</i></p> <p><i>Обязательно, по завершении выполнения каждого задания, общаемся с ребёнком, просим его рассказать о том, почему получилось так, а не иначе: «Объясни, почему (на каком основании) ты объединил все эти изображения в одну группу?». Учим ребёнка доказывать своё мнение, обосновывать его.</i></p>
<p>2. «Садовники» Игровой материал: Три клумбы, 48 цветков - по аналогии с блоками Дьенеша (трёх цветов, двух размеров, с сердцевинкой и без неё, с лепестками четырёх форм)</p>	<p><i>Создав игровую ситуацию, привлекаем внимание ребёнка к объекту – игровому материалу. Просим ребёнка внимательно рассмотреть игровой материал (цвет, размер, лепестки, сердцевину), назвать все изображения одним словом. Если ребёнок затрудняется, задаём наводящие вопросы, вместе рассматриваем, обращаем внимание на различия в изображениях цветов. Затем объясняем ребёнку задание</i></p> <p><u>1-ый уровень сложности.</u> Рассади цветы на две клумбы. По какому признаку их можно рассадить? (По размеру или по наличию сердцевинки). Объясни, как ты это сделал?</p> <p><u>2-ой уровень сложности.</u> Рассади цветы на три клумбы, например, на первую — все цветы с</p>

	<p>сердцевиной, на вторую — с круглыми лепестками, на третью — все жёлтые цветы. Определи, какие цветы могут находиться одновременно на двух клумбах? (Жёлтые с сердцевинкой и жёлтые с круглыми лепестками.)</p> <p><u>3-ий уровень сложности.</u> Придумай, как ещё можно рассадить цветы на три клумбы. Покажи, как это можно сделать, и расскажи об этом. Определи, какие цветы, в этом случае, могут находиться одновременно на двух клумбах?</p> <p><i>Объяснив ребёнку задание, побуждаем его к самостоятельному выполнению. В случае возникновения затруднений оказываем помощь.</i></p> <p><i>Обязательно, по завершении выполнения каждого задания, общаемся с ребёнком, просим его рассказать о том, почему получилось так, а не иначе: «Объясни, почему (на каком основании) ты объединил все эти изображения в одну группу?».</i> Учим ребёнка доказывать своё мнение, обосновывать его.</p>
<p>3. «Бабочки» Игровой материал: Три полянки, 48 бабочек - по аналогии с блоками Дьенеша (трёх цветов, двух размеров, с четырьмя формами крыльев)</p>	<p><i>Создав игровую ситуацию, привлекаем внимание ребёнка к объекту – игровому материалу. Просим ребёнка внимательно рассмотреть игровой материал (цвет, размер, форму крыльев), назвать все изображения одним словом. Если ребёнок затрудняется, задаём наводящие вопросы, вместе рассматриваем, обращаем внимание на различия в изображениях бабочек. Затем объясняем ребёнку задание</i></p> <p><u>1-ый уровень сложности.</u> Раздели бабочек на две полянки. По какому признаку их можно разделить? (По размеру). Объясни, как ты это сделал?</p> <p><u>2-ой уровень сложности.</u> Раздели бабочек на три полянки, например, на одну — всех бабочек с треугольными крыльями, на другую — всех маленьких, на третью — всех синих. Определи, какие бабочки могут находиться одновременно на двух полянках?</p> <p><u>3-ий уровень сложности.</u> Придумай, как ещё можно рассадить бабочек на три полянки. Покажи, как это можно сделать, и расскажи об этом. Определи, какие бабочки, в этом случае, могут находиться одновременно на трёх полянках?</p> <p><i>Объяснив ребёнку задание, побуждаем его к самостоятельному выполнению. В случае возникновения затруднений оказываем помощь.</i></p> <p><i>Обязательно, по завершении выполнения каждого задания, общаемся с ребёнком, просим его рассказать о том, почему получилось так, а не иначе: «Объясни, почему (на каком основании) ты объединил все эти изображения в одну группу?».</i> Учим ребёнка доказывать своё мнение, обосновывать его.</p>
<p>4. «Магазин». Игровой материал: Сумки (48 - по аналогии с</p>	<p><i>Создав игровую ситуацию, привлекаем внимание ребёнка к объекту – игровому материалу. Просим ребёнка внимательно рассмотреть предлагаемый товар (цвет, форма, величина), обращаем внимание на длину ручек. Просим назвать весь товар одним словом. Если ребёнок затрудняется, задаём наводящие</i></p>

<p>блоками Дьенеша), отличающиеся по цвету, форме, величине, а также по дополнительным признакам — длиной ручки (короткая, длинная)</p>	<p><i>вопросы, вместе рассматриваем, обращаем внимание на различия. Затем объясняем ребёнку задание.</i></p> <p><u>1-ый уровень сложности.</u> Необходимо разделить все сумки поровну на двоих покупателей так, чтобы у каждого из них оказались похожие в чём то сумки (по величине — большие и маленькие, по длине ручки — короткая и длинная)</p> <p><u>2-ой уровень сложности.</u> Необходимо разделить все сумки на троих покупателей так, чтобы у каждого из них оказались похожие сумки хотя бы по одному признаку (например, по цвету).</p> <p><u>3-ий уровень сложности.</u> Необходимо разделить все сумки на четверых (и более) покупателей так, чтобы у каждого из них оказались похожие сумки хотя бы по одному признаку.</p> <p><i>Объяснив ребёнку задание, побуждаем его к самостоятельному выполнению. В случае возникновения затруднений оказываем помощь.</i></p> <p><i>Обязательно, по завершении выполнения каждого задания, общаемся с ребёнком, просим его рассказать о том, почему получилось так, а не иначе: «Объясни, почему (на каком основании) ты объединил все эти изображения в одну группу?». Учим ребёнка доказывать своё мнение, обосновывать его.</i></p>
<p>5. «Транспорт» Игровой материал: изображения или игрушки - четыре гаража, 24 машинки двух размеров, трёх цветов, четырёх видов (легковые, самосвалы, грузовики, цистерны)</p>	<p><i>Создав игровую ситуацию, привлекаем внимание ребёнка к объекту – игровому материалу. Просим ребёнка внимательно его рассмотреть (цвет, размер), обращаем внимание на марки машин. Просим назвать весь игровой материал одним словом. Если ребёнок затрудняется, задаём наводящие вопросы, вместе рассматриваем, обращаем внимание на различия. Затем объясняем ребёнку задание.</i></p> <p><u>1-ый уровень сложности.</u> Необходимо расставить транспорт в два гаража. Просим ребёнка подумать, как это лучше сделать. Лучше всего, по размеру, но если ребёнок предлагает свой вариант, просим объяснить, почему так.</p> <p><u>2-ой уровень сложности.</u> Предлагаем ребёнку расставить транспорт в три гаража. Просим подумать, как это лучше сделать. Лучше всего, по цвету, но если ребёнок предлагает свой вариант, просим объяснить, почему он так думает.</p> <p><u>3-ий уровень сложности.</u> В игре участвуют четыре гаража. Предлагаем ребёнку расставить транспорт, руководствуясь наличием у автомобилей трёх признаков одновременно. Просим ребёнка подумать и предложить разные варианты размещения транспорта в четырёх гаражах.</p> <p><i>Объяснив ребёнку задание, побуждаем его к самостоятельному выполнению. В случае возникновения затруднений оказываем помощь.</i></p> <p><i>Обязательно, по завершении выполнения каждого задания, общаемся с ребёнком, просим его рассказать о том, почему получилось так, а не иначе: «Объясни, почему (на каком основании) ты объединил все эти изображения в одну группу?». Учим ребёнка доказывать своё мнение, обосновывать его.</i></p>
<p>6. «Игрушки» Игровой материал:</p>	<p><i>Создав игровую ситуацию, привлекаем внимание ребёнка к объекту – игровому материалу. Просим ребёнка внимательно его рассмотреть (цвет, размер), обращаем внимание на качество материала, из</i></p>

<p>изображения или игрушки - четыре домика, 24 игрушки двух размеров, трёх цветов и четырёх видов материала- меховые, деревянные, металлические и пластмассовые.</p>	<p><i>которого изготовлена игрушка Просим назвать весь игровой материал одним словом. Если ребёнок затрудняется, задаём наводящие вопросы, обращаем внимание на признаки различия. Затем объясняем ребёнку задание.</i></p> <p><u>1-ый уровень сложности.</u> Рассели игрушки в два домика. Просим ребёнка подумать, как это лучше сделать, чтобы игрушки «дружили»(были похожи) по одному признаку. Лучше всего, по размеру, но если ребёнок предлагает свой вариант, просим объяснить, почему так, а не иначе.</p> <p><u>2-ой уровень сложности.</u> Предлагаем ребёнку расселить игрушки в три домика. Просим подумать, как это лучше сделать, чтобы игрушкам было хорошо вместе. Игрушки, размещённые в одном домике должны «дружить», т.е. подходить друг другу по какому то признаку или двум, трём признакам одновременно.</p> <p><u>3-ий уровень сложности.</u> В игре участвуют четыре домика. Предлагаем ребёнку расселить игрушки, руководствуясь всеми тремя признаками: размером, цветом и видом материала - мех, дерево, металл, пластмасса. Игрушки, размещённые в одном домике должны «дружить», т.е. подходить друг другу по какому то признаку или двум, трём признакам одновременно.</p> <p><i>Объяснив ребёнку задание, побуждаем его к самостоятельному выполнению. В случае возникновения затруднений оказываем помощь.</i></p> <p><i>Обязательно, по завершении выполнения каждого задания, общаемся с ребёнком, просим его рассказать о том, почему получилось так, а не иначе: «Объясни, почему (на каком основании) ты объединил все эти изображения в одну группу?». Учим ребёнка доказывать своё мнение, обосновывать его.</i></p>
<p>"Классификация".</p>	<p>При выполнении этого задания правило не дается. Ребенку необходимо самостоятельно выбрать, каким образом можно разделить предлагаемые фигуры на группы.</p> <p>Инструкция: "Перед тобой ряд фигур (предметов). Если бы необходимо было разделить их на группы, то как это можно сделать?"</p> <p>Набор фигур.</p>



Важно, чтобы ребенок, выполняя это задание, нашел как можно больше оснований для классификации. Например, это может быть классификация по форме, цвету, размеру; деление на 3 группы: круглые, треугольники, четырехугольники, или 2 группы: белые и не белые и т.д.

Уровень сложности определяется в зависимости от самостоятельности выполнения ребёнком задания и количеством вариантов классификации.

Цель: Формирование умения строить упорядоченные ряды по выбранному признаку.

Дидактическая игра	Содержание
<p>1. «Больше — меньше» Игровой материал: однородные реальные предметы или их изображения (по 3-4 шт.), отличающиеся по размеру, например, куски пирога, яблоки, чайные чашки.</p>	<p><i>Создав игровую ситуацию, привлекаем внимание ребёнка к объекту – игровому материалу. Просим ребёнка внимательно его рассмотреть, назвать одним словом похожие предметы, назвать признак, по которому они отличаются (размер). Если ребёнок затрудняется, задаём наводящие вопросы, обращаем внимание на признак различия — размер. Затем даём ребёнку задание.</i></p> <p><u>1-ый уровень сложности.</u> На первом этапе обыгрываем с ребёнком только один вид игрового материала, например, яблоки. Просим разложить их слева направо, начиная с самого маленького, а затем, начиная с самого большого.</p> <p><u>2-ой уровень сложности.</u> На втором этапе обыгрываем с ребёнком уже два вида игрового материала, например, куски пирога и чайные чашки. Просим слева направо расставить чайные чашки, начиная с самой маленькой, и разложить куски пирога, также начиная с самого маленького, а затем также слева направо, но уже в убывающем порядке (от большего размера к меньшему) и куски пирога, и чайные чашки.</p>

	<p><u>3-ий уровень сложности.</u> На третьем этапе предлагаем ребёнку аналогичные задания, но используем уже все три вида игрового материала, а также предлагаем самостоятельно составить аналогичные ряды, руководствуясь размером игрового материала.</p> <p><i>Объяснив ребёнку задание, побуждаем его к самостоятельному выполнению. В случае возникновения затруднений оказываем помощь. Обязательно, по завершении выполнения каждого задания, общаемся с ребёнком, просим его рассказать о том, почему получилось так, а не иначе. Учим ребёнка доказывать своё мнение, обосновывать его.</i></p>
<p>2. «Выше — ниже» Игровой материал: однородные предметы или их изображения (по 3-4 шт.), отличающиеся по высоте, например, заборы, деревья, дома.</p>	<p><i>Создав игровую ситуацию, привлекаем внимание ребёнка к объекту – игровому материалу. Просим ребёнка внимательно его рассмотреть, назвать одним словом похожие предметы, назвать признак, по которому они отличаются (высота). Если ребёнок затрудняется, задаём наводящие вопросы, обращаем внимание на признак различия — высоту. Затем даём ребёнку задание.</i></p> <p><u>1-ый уровень сложности.</u> На первом этапе обыгрываем с ребёнком только один вид игрового материала, например, дома . Просим расставить их слева направо, начиная с самого низкого, а затем, начиная с самого высокого.</p> <p><u>2-ой уровень сложности.</u> На втором этапе обыгрываем с ребёнком уже два вида игрового материала, например, дома и заборы. Просим слева направо расставить дома, начиная с самого низкого, и расставить заборчики, также начиная с самого низкого, а затем, слева направо уже в убывающем порядке (от высокого к низкому) и дома, и заборы.</p> <p><u>3-ий уровень сложности.</u> На третьем этапе предлагаем ребёнку аналогичные задания, но используем уже все три вида игрового материала, а также предлагаем самостоятельно составить аналогичные ряды, руководствуясь признаком высоты игрового материала.</p> <p><i>Объяснив ребёнку задание, побуждаем его к самостоятельному выполнению. В случае возникновения затруднений оказываем помощь. Обязательно, по завершении выполнения каждого задания, общаемся с ребёнком, просим его рассказать о том, почему получилось так, а не иначе. Учим ребёнка доказывать своё мнение, обосновывать его.</i></p>
<p>3. «Короче — длиннее» Игровой материал: однородные предметы или их изображения (по 3-4 шт.), отличающиеся по длине, например, карандаши, линейки, шарфы.</p>	<p><i>Создав игровую ситуацию, привлекаем внимание ребёнка к объекту – игровому материалу. Просим ребёнка внимательно его рассмотреть, назвать одним словом похожие предметы, назвать признак, по которому они отличаются (длина). Если ребёнок затрудняется, задаём наводящие вопросы, обращаем внимание на признак различия — длину. Затем даём ребёнку задание.</i></p> <p><u>1-ый уровень сложности.</u> На первом этапе обыгрываем с ребёнком только один вид игрового материала, например, карандаши . Просим разложить их слева направо, начиная с самого короткого, а затем, начиная с самого длинного.</p> <p><u>2-ой уровень сложности.</u> На втором этапе обыгрываем с ребёнком уже два вида игрового материала,</p>

	<p>например, линейки и шарфы. Просим слева направо разложить линейки, начиная с самой короткой, и разложить шарфы, также начиная с самого короткого, а затем, слева направо уже в убывающем порядке (от самого длинного к самому короткому) и линейки, и шарфы.</p> <p><u>3-ий уровень сложности.</u> На третьем этапе предлагаем ребёнку аналогичные задания, но используем уже все три вида игрового материала, а также предлагаем самостоятельно составить аналогичные ряды, руководствуясь признаком длины игрового материала.</p> <p><i>Объяснив ребёнку задание, побуждаем его к самостоятельному выполнению. В случае возникновения затруднений оказываем помощь. Обязательно, по завершении выполнения каждого задания, общаемся с ребёнком, просим его рассказать о том, почему получилось так, а не иначе. Учим ребёнка доказывать своё мнение, обосновывать его.</i></p>
<p>4. «Толще — тоньше» Игровой материал: однородные предметы или их изображения (по 3-4 шт.), отличающиеся по толщине, например, кисти, карандаши, палки.</p>	<p><i>Создав игровую ситуацию, привлекаем внимание ребёнка к объекту – игровому материалу. Просим ребёнка внимательно его рассмотреть, назвать одним словом похожие предметы, назвать признак, по которому они отличаются (толщина). Если ребёнок затрудняется, задаём наводящие вопросы, обращаем внимание на признак различия — толщину. Затем даём ребёнку задание.</i></p> <p><u>1-ый уровень сложности.</u> На первом этапе обыгрываем с ребёнком только один вид игрового материала, например, кисти. Просим разложить их слева направо, начиная с самой толстой, а затем, начиная с самой тонкой.</p> <p><u>2-ой уровень сложности.</u> На втором этапе обыгрываем с ребёнком уже два вида игрового материала, например, карандаши и палки. Просим слева направо разложить карандаши, начиная с самого толстого, и разложить палки, также начиная с самой толстой, а затем, слева направо уже в убывающем порядке (от самого тонкого (тонкой) к самому толстому (толстой)) и карандаши, и палки.</p> <p><u>3-ий уровень сложности.</u> На третьем этапе предлагаем ребёнку аналогичные задания, но используем уже все три вида игрового материала, а также предлагаем самостоятельно составить аналогичные ряды, руководствуясь признаком толщины игрового материала.</p> <p><i>Объяснив ребёнку задание, побуждаем его к самостоятельному выполнению. В случае возникновения затруднений оказываем помощь. Обязательно, по завершении выполнения каждого задания, общаемся с ребёнком, просим его рассказать о том, почему получилось так, а не иначе. Учим ребёнка доказывать своё мнение, обосновывать его.</i></p>
<p>5. «Уже — шире» Игровой материал: однородные предметы или их изображения (по 3-4 шт.), отличающиеся по ширине,</p>	<p><i>Создав игровую ситуацию, привлекаем внимание ребёнка к объекту – игровому материалу. Просим ребёнка внимательно его рассмотреть, назвать одним словом похожие предметы, назвать признак, по которому они отличаются (ширина). Если ребёнок затрудняется, задаём наводящие вопросы, обращаем внимание на признак различия — ширину. Затем даём ребёнку задание.</i></p> <p><u>1-ый уровень сложности.</u> На первом этапе обыгрываем с ребёнком только один вид игрового материала,</p>

<p>например, доски, дорожки, кровати.</p>	<p>например, доски . Просим разложить их слева направо, начиная с самой широкой, а затем, начиная с самой узкой.</p> <p><u>2-ой уровень сложности.</u> На втором этапе обыгрываем с ребёнком уже два вида игрового материала, например, дорожки и кровати. Просим слева направо разложить дорожки, начиная с самой широкой и разложить (расставить) кровати, также начиная с самой широкой, а затем, слева направо уже в убывающем порядке (от самой узкой к самой широкой) и дорожки, и кровати.</p> <p><u>3-ий уровень сложности.</u> На третьем этапе предлагаем ребёнку аналогичные задания, но используем уже все три вида игрового материала, а также предлагаем самостоятельно составить аналогичные ряды, руководствуясь признаком ширины игрового материала.</p> <p><i>Объяснив ребёнку задание, побуждаем его к самостоятельному выполнению. В случае возникновения затруднений оказываем помощь. Обязательно, по завершении выполнения каждого задания, общаемся с ребёнком, просим его рассказать о том, почему получилось так, а не иначе. Учим ребёнка доказывать своё мнение, обосновывать его.</i></p>
<p>6. «Мельче — глубже» Игровой материал: изображения (по 3-4 шт.), отличающиеся по глубине, например, ямы, колодца, реки.</p>	<p><i>Создав игровую ситуацию, привлекаем внимание ребёнка к объекту – игровому материалу. Просим ребёнка внимательно его рассмотреть, назвать одним словом похожие изображения, назвать признак, по которому они отличаются (глубина). Если ребёнок затрудняется, задаём наводящие вопросы, обращаем внимание на признак различия всех изображений - глубину. Затем даём ребёнку задание.</i></p> <p><u>1-ый уровень сложности.</u> На первом этапе обыгрываем с ребёнком только один вид игрового материала, например, изображения разных по глубине ям . Просим разложить их слева направо, начиная с самой глубокой, а затем, начиная с самой мелкой.</p> <p><u>2-ой уровень сложности.</u> На втором этапе обыгрываем с ребёнком уже два вида игрового материала, например, изображения колодца и реки. Просим слева направо разложить эти изображения, начиная с самого (самой) глубокого (глубокой), а затем, слева направо уже в убывающем порядке (от самого мелкого (мелкой) к самому (самой)глубокому (глубокой)) и изображения колодцев, и изображения рек .</p> <p><u>3-ий уровень сложности.</u> На третьем этапе предлагаем ребёнку аналогичные задания, но используем уже все три вида изображений, а также предлагаем самостоятельно составить аналогичные ряды, руководствуясь признаком глубины.</p> <p><i>Объяснив ребёнку задание, побуждаем его к самостоятельному выполнению. В случае возникновения затруднений оказываем помощь. Обязательно, по завершении выполнения каждого задания, общаемся с ребёнком, просим его рассказать о том, почему получилось так, а не иначе. Учим ребёнка доказывать своё мнение, обосновывать его.</i></p>

Цель: Формирование умения сравнивать с установлением сходства и различий.	
Дидактическая игра: «Мебель»	Содержание
<p>Игровой материал: Предметные картинки мебели (разного цвета, размера и качества материала, функционала, существенные признаки объектов)</p>	<p>Создав игровую ситуацию, привлекаем внимание ребёнка к объектам – набору предметные картинки мебели. Просим ребёнка предметы рассмотреть и рассказать о каждом (цвет, размер, качество материала, функции предмета), назвать все предметы одним словом. Затем объясняем ребёнку задание.</p> <p><u>1-ый уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенных двух предметов мебели назвать одно сходство предметов и одно различие (по внешним и внутренним свойством или признакам, по существенным признаком объектов, либо по функционалу объектов).</p> <p><u>2-ой уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенных трех предметов мебели назвать два сходства предметов и два различия, сочетающую в себе два признака одновременно (например: кровать – железная и деревянная, но высокая и низкая; одного цвета, но детская и взрослая)</p> <p><u>3-ий уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из нескольких предметов мебели, сочетающую в себе три и более признака сходства и различия одновременно. Объяснив ребёнку задание, побуждаем его к самостоятельному выполнению. В случае возникновения затруднений оказываем помощь. Обязательно, по завершении выполнения задания, общаемся с ребёнком, просим его рассказать о том, почему получилось так, а не иначе. Учим ребёнка доказывать своё мнение, обосновывать его.</p>
<p>Дидактическая игра: «Овощи»</p> <p>Игровой материал: Предметные картинки или реальные овощи (разного цвета, размера, формы и вкусовых качеств)</p>	<p>Создав игровую ситуацию, привлекаем внимание ребёнка к объектам – набору овощей. Просим ребёнка объекты рассмотреть и рассказать о каждом (цвет, размер, форма, вкусовые качества), назвать все объекты одним словом. Затем объясняем ребёнку задание.</p> <p><u>1-ый уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора овощей назвать одно сходство объектов и одно различие (по внешним признакам, по существенным признаком объектов).</p> <p><u>2-ой уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора овощей назвать два сходства объектов и два различия, сочетающую в себе два признака одновременно (например: морковь, огурец, лук – растут на огороде, на грядках, но морковь и огурец - сладкие, а лук - горький; это овощи, но плод огурца растете не в земле)</p> <p><u>3-ий уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из нескольких овощей, сочетающую в себе три и более признака сходства и различия одновременно. Объяснив ребёнку задание, побуждаем его к самостоятельному выполнению. В случае возникновения затруднений оказываем помощь. Обязательно, по завершении выполнения задания, общаемся с ребёнком, просим его рассказать о том, почему получилось так, а не иначе. Учим ребёнка доказывать своё мнение, обосновывать его.</p>
<p>Дидактическая игра: «Фрукты»</p>	<p>Создав игровую ситуацию, привлекаем внимание ребёнка к объектам – набору фруктов. Просим ребёнка объекты рассмотреть и рассказать о каждом (цвет, размер, форма, вкусовые качества), назвать все объекты одним словом.</p>

<p>Игровой материал: Предметные картинки, муляжи или реальные фрукты (разного цвета, размера, формы и вкусовых качеств)</p>	<p>Затем объясняем ребёнку задание. <u>1-ый уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора фруктов назвать одно сходство объектов и одно различие (по внешним признакам, по существенным признаком объектов). <u>2-ой уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора фруктов назвать два сходства объектов и два различия, сочетающую в себе два признака одновременно (например: яблоко, груша, апельсин – растут в саду, но яблоко, грушу – можно не очищать от кожуры, а апельсин – необходимо очистить; это фрукты, но апельсины растут только в жарких странах) <u>3-ий уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из нескольких фруктов, сочетающую в себе три и более признака сходства и различия одновременно Объяснив ребёнку задание, побуждаем его к самостоятельному выполнению. В случае возникновения затруднений оказываем помощь. Обязательно, по завершении выполнения задания, общаемся с ребёнком, просим его рассказать о том, почему получилось так, а не иначе. Учим ребёнка доказывать своё мнение, обосновывать его.</p>
<p>Дидактическая игра: «Ягоды» Игровой материал: предметные картинки, муляжи ягоды (разного цвета, размера, формы и вкусовых качеств)</p>	<p>Создав игровую ситуацию, привлекаем внимание ребёнка к объектам – набору ягод. Просим ребёнка объекты рассмотреть и рассказать о каждом (цвет, размер, форма, вкусовые качества), назвать все объекты одним словом. Затем объясняем ребёнку задание. <u>1-ый уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора ягод назвать одно сходство объектов и одно различие (по внешним признакам, вкусовым признаком объектов). <u>2-ой уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора ягод назвать два сходства объектов и два различия, сочетающую в себе два признака одновременно (например: смородина, клюква, черника – круглой формы, но клюква – красная; это ягоды, но смородину можно вырастить в саду) <u>3-ий уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из нескольких ягод, сочетающую в себе три и более признака сходства и различия одновременно Объяснив ребёнку задание, побуждаем его к самостоятельному выполнению. В случае возникновения затруднений оказываем помощь. Обязательно, по завершении выполнения задания, общаемся с ребёнком, просим его рассказать о том, почему получилось так, а не иначе. Учим ребёнка доказывать своё мнение, обосновывать его.</p>
<p>Дидактическая игра: «Деревья» Игровой материал: предметные картинки деревья (разного цвета, размера, формы листьев)</p>	<p>Создав игровую ситуацию, привлекаем внимание ребёнка к объектам – набору деревьев. Просим ребёнка объекты рассмотреть и рассказать о каждом (цвет, размер, форма листа), назвать все объекты одним словом. Затем объясняем ребёнку задание. <u>1-ый уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора деревьев назвать одно сходство объектов и одно различие (по внешним признакам, по существенным признаком объектов). <u>2-ой уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора деревьев назвать два сходства объектов и два различия, сочетающую в себе два признака одновременно (например: яблоня, береза, клен, ель – деревья, но яблоня – плодородное дерево; яблоня, береза, клен – лиственные деревья, а ель – хвойное дерево)</p>

	<p><u>3-ий уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из нескольких деревьев, сочетающую в себе три и более признака сходства и различия одновременно Объяснив ребёнку задание, побуждаем его к самостоятельному выполнению. В случае возникновения затруднений оказываем помощь. Обязательно, по завершении выполнения задания, общаемся с ребёнком, просим его рассказать о том, почему получилось так, а не иначе. Учим ребёнка доказывать своё мнение, обосновывать его.</p>
<p>Дидактическая игра: «Животные» Игровой материал: предметные картинки животных</p>	<p>Создав игровую ситуацию, привлекаем внимание ребёнка к объектам – набору животных. Просим ребёнка объекты рассмотреть и рассказать о каждом (цвет, размер, форма, местообитания), назвать все объекты одним словом. Затем объясняем ребёнку задание.</p> <p><u>1-ый уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора животных назвать одно сходство объектов и одно различие (по внешним признакам, по существенным признаком объектов).</p> <p><u>2-ой уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора животных назвать два сходства объектов и два различия, сочетающую в себе два признака одновременно (например: корова, коза, лось – травоядные животные, но лось – дикое животное; они имеют рога, но корова и лось – крупные (большие), а коза не большого размера)</p> <p><u>3-ий уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из нескольких животных, сочетающую в себе три и более признака сходства и различия одновременно Объяснив ребёнку задание, побуждаем его к самостоятельному выполнению. В случае возникновения затруднений оказываем помощь. Обязательно, по завершении выполнения задания, общаемся с ребёнком, просим его рассказать о том, почему получилось так, а не иначе. Учим ребёнка доказывать своё мнение, обосновывать его.</p>
<p>Дидактическая игра: «Рыбы» Игровой материал: предметные картинки рыб</p>	<p>Создав игровую ситуацию, привлекаем внимание ребёнка к объектам – набору рыб. Просим ребёнка объекты рассмотреть и рассказать о каждом (размер, местообитания), назвать все объекты одним словом. Затем объясняем ребёнку задание.</p> <p><u>1-ый уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора рыб назвать одно сходство объектов и одно различие (по размеру, по существенным признаком объектов).</p> <p><u>2-ой уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора рыб назвать два сходства объектов и два различия, сочетающую в себе два признака одновременно (например: скаляриус, сом, карась – покрыты чешуёй, но скаляриус очень маленькая рыбка; сом, карась - речные рыбы, а скаляриус – аквариумная рыбка)</p> <p><u>3-ий уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из нескольких рыб, сочетающую в себе три и более признака сходства и различия одновременно. Объяснив ребёнку задание, побуждаем его к самостоятельному выполнению. В случае возникновения затруднений оказываем помощь. Обязательно, по завершении выполнения задания, общаемся с ребёнком, просим его рассказать о том, почему получилось так, а не иначе. Учим ребёнка доказывать своё мнение, обосновывать его.</p>

<p>Дидактическая игра: «Птицы» Игровой материал: предметные картинки птиц</p>	<p>Создав игровую ситуацию, привлекаем внимание ребёнка к объектам – набору птиц. Просим ребёнка объекты рассмотреть и рассказать о каждом (цвет, размер, форма, место обитания), назвать все объекты одним словом. Затем объясняем ребёнку задание.</p> <p><u>1-ый уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора птиц назвать одно сходство объектов и одно различие (по внешним признакам, по существенным признаком объектов).</p> <p><u>2-ой уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора птиц назвать два сходства объектов и два различия, сочетающую в себе два признака одновременно (например: ласточка, воробей, синица – это птицы не большого размера, но ласточка – перелетная птица; они покрыты перьями, но ласточка имеет раздвоенный хвост)</p> <p><u>3-ий уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из нескольких птиц, сочетающую в себе три и более признака сходства и различия одновременно. Объяснив ребёнку задание, побуждаем его к самостоятельному выполнению. В случае возникновения затруднений оказываем помощь. Обязательно, по завершении выполнения задания, общаемся с ребёнком, просим его рассказать о том, почему получилось так, а не иначе. Учим ребёнка доказывать своё мнение, обосновывать его.</p>
<p>Дидактическая игра: «Посуда» Игровой материал: предметные картинки или реальные предметы посуды (разного цвета, размера, предназначения, качества материала)</p>	<p>Создав игровую ситуацию, привлекаем внимание ребёнка к объекту – набору предметов посуды. Просим ребёнка предметы рассмотреть и рассказать о каждом (цвет, размер, качество материала), назвать все предметы одним словом. Затем объясняем ребёнку задание.</p> <p><u>1-ый уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора посуду назвать одно сходство объектов и одно различие (по внешним признакам, по существенным признаком объектов) .</p> <p><u>2-ой уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора посуду, сочетающую в себе два признака одновременно (например: две тарелки зелёного цвета, но одна пластмассовая, а другая стеклянная; это все посуда, но одни большого, другие маленького размера)</p> <p><u>3-ий уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенного набора посуду, сочетающую в себе три сходства и три различия (например: большие по размеру, металлическая посуда зелёного цвета, но разной формы и предназначения, с крышкой). Объяснив ребёнку задание, побуждаем его к самостоятельному выполнению. В случае возникновения затруднений оказываем помощь. Обязательно, по завершении выполнения задания, общаемся с ребёнком,</p>
<p>Дидактическая игра: «Обувь» Игровой материал: предметные картинки обуви (разного цвета,</p>	<p>Создав игровую ситуацию, привлекаем внимание ребёнка к объектам – набору предметные картинки обуви. Просим ребёнка предметы рассмотреть и рассказать о каждом (цвет, размер, вид) назвать все предметы одним словом. Затем объясняем ребёнку задание.</p> <p><u>1-ый уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать, из предложенных двух предметов обуви назвать одно сходство предметов и одно различие (по внешним признакам, либо по функционалу объекта).</p> <p><u>2-ой уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенных трех предметов обуви назвать два сходства</p>

<p>размера и качества материала, функционала, существенные признаки объектов)</p>	<p>предметов и два различия, сочетающую в себе два признака одновременно (например: калоши, сапоги – резиновые, но разного размера, цвета; они предназначены для дождливой погоды)</p> <p><u>3-ий уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из нескольких видов обуви, сочетающую в себе три и более признака сходства и различия одновременно. Объяснив ребёнку задание, побуждаем его к самостоятельному выполнению. В случае возникновения затруднений оказываем помощь. Обязательно, по завершении выполнения задания, общаемся с ребёнком, просим его рассказать о том, почему получилось так, а не иначе. Учим ребёнка доказывать своё мнение, обосновывать его.</p>
<p>Дидактическая игра: «Транспорт» Игровой материал: предметные картинки транспорта (разного цвета, размера, вида)</p>	<p>Создав игровую ситуацию, привлекаем внимание ребёнка к объектам – набору предметные картинки транспорта. Просим ребёнка предметы рассмотреть и рассказать о каждом (цвет, размер, вид, функции объекта) назвать все предметы одним словом. Затем объясняем ребёнку задание.</p> <p><u>1-ый уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать, из предложенных двух предметов транспорта назвать одно сходство предметов и одно различие (по внешним признакам, либо по функционалу объекта).</p> <p><u>2-ой уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из предложенных трех видов транспорта назвать два сходства предметов и два различия, сочетающую в себе два признака одновременно (например: самолет, автобус, троллейбус – пассажирский транспорт, но разного вида; автобус, троллейбус предназначены только для перевоза пассажиров, а самолет может быть грузовым)</p> <p><u>3-ий уровень сложности.</u> Просим ребёнка выбрать из нескольких видов транспорта, сочетающую в себе три и более признака сходства и различия одновременно. Объяснив ребёнку задание, побуждаем его к самостоятельному выполнению. В случае возникновения затруднений оказываем помощь. Обязательно, по завершении выполнения задания, общаемся с ребёнком, просим его рассказать о том, почему получилось так, а не иначе. Учим ребёнка доказывать своё мнение, обосновывать его.</p>
<p>"Необычное домино". Игровой материал: 32 карточки, на каждой из которых изображены две картинки.</p>	<p>1 уровень сложности. Первая сфера - обобщение по атрибутивному свойству (самый низкий уровень). Сюда входят: форма предмета, его величина, части, из которых он сделан, или материал, цвет, т.е. все то, что является некими внешними качествами, или атрибутами предмета. Например, "кошка и мышка подходят друг к другу, т.к. у них по четыре лапы" или "яблоко и земляника, у них общее то, что они красные...". Кроме того, это может быть использование имени предмета, например, "... тарелка и таз, общее то, что оба предмета начинаются на букву "т".</p> <p>2 уровень сложности. Вторая сфера - обобщение по ситуативному основанию (более высокий уровень). Переходным к этой сфере является обобщение предметов по признаку "свойство - действие", т.е. ребенок выделяет в качестве общего свойства действие, производимое предметами. Например, "лягушка подходит к белке, т.к. они умеют прыгать". Кроме того, к этой сфере относятся</p>

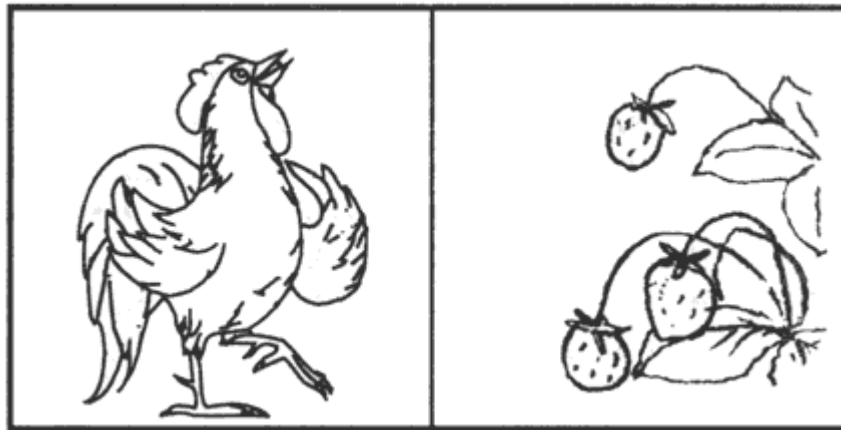
обобщения по ситуации употребления "груша и морковь, потому что и то и другое едят..."; ситуации места и время нахождения - "кошка и мышка, потому что живут в одном доме"; ситуации общения, игры - "щенок и ежик, потому что вместе играют...".

2 уровень сложности. Третья сфера - обобщение по категориальному признаку (наиболее высокий). Это обобщение по признаку того класса, к которому относятся предметы. Например, мяч и мишка - это игрушки; паук и бабочка, общее то, что это насекомые.

Упражнение "домино" позволяет ребенку самому выбирать основание для обобщения (тем самым взрослый может составить представление об уровне развития данной функции у ребенка), а также направлять и помогать ребенку искать более значимые, высокие по степени признаки для обобщения.

В игре могут принимать участие двое или несколько детей. Кроме того, взрослый сам может быть участником игры.

Игра состоит из 32 карточек, на каждой из которых изображены две картинки.



1. трактор - олень
2. ведро - зебра
3. щенок - мышь
4. кошка - кукла
5. девочка - мишка
6. слон - елка
7. грибок - морковь
8. груша - улитка

11. обезьяна - цветок
12. бабочка - свинья
13. белка - пирамидка
14. мяч - мак
15. птица - ваза
16. теленок - самолет
17. вертолет - цыпленок
18. ежик - мельница

- | | |
|-----------------------|------------------------|
| 9. паук - утенок | 19. домик - яблоко |
| 10. рыба - месяц | 20. петух - клубника |
| 21. заяц - вишня | 27. львенок - кораблик |
| 22. земляника - аист | 28. тележка - чашка |
| 23. пингвин - лягушка | 29. чайник - карандаш: |
| 24. солнце - гусеница | 30. собака - береза |
| 25. лист - мухомор | 31. котенок - апельсин |
| 26. сливы - лев | 32. конура - жук |

Каждому из участников игры раздается одинаковое количество карточек. После этого разыгрывается право первого хода.

Тот, кто ходит, выкладывает любую карточку. Затем организующий игру говорит: "Перед вами лежит карточка с изображением... . Необходимо, для того чтобы осуществить ход, подобрать какую-нибудь из своих карточек, но с условием, чтобы выбранная вами картинка имела что-то общее с той, к которой вы ее подобрали".

(Во избежание выполнения ребенком задания только одним способом необходимо объяснить, каким образом можно осуществлять подбор. Кроме того, во время игры необходимо постоянно стимулировать ребенка вопросами типа "А что еще общего может быть между подобранными картинками?", на выбор разных оснований для обобщения).

"Одновременно вы должны объяснить, почему был сделан такой выбор, сказать, что же общего между подобранными картинками. Следующий из вас будет опять подбирать картинку к одной из двух, лежащих на кону, объясняя свой выбор".

Таким образом, в результате игры выстраивается цепочка картинок, логически связанных между собой. Напоминаем, что, как и в обычном домино, двусторонность картинок обеспечивает возможность хода как в одну, так и в другую сторону.

За каждый ход начисляются очки. Если обобщение произведено по атрибутивному свойству - 0 очков, по ситуативному основанию - 1 очко, по категориальному признаку - 2 очка. Выигрывает тот, кто набрал больше всего очков.

Карточки, которые получают игроки во время раздачи, ребята не показывают друг другу.