

МКУ «Управление образования Шебекинского городского округа»

**Развитие логического мышления дошкольников средствами
интерактивных игр VAY TOY (Вэй Той)**

Автор опыта:
Полякова Ольга Юрьевна,
воспитатель муниципального
автономного дошкольного
образовательного учреждения
«Центр развития ребенка – детский сад
№6 г. Шебекино Белгородской области»

Шебекино 2023 г.

Содержание:

1.	Информация об опыте.....	3
2.	Технология опыта.....	11
3.	Результативность опыта.....	16
4.	Библиографический список.....	18
5.	Приложение к опыту.....	19

1. Информация об опыте

1.1. Условия возникновения, становления опыта

Автором опыта педагогическая деятельность осуществляется в муниципальном автономном дошкольном образовательном учреждении «Центр развития ребенка - детский сад №6», расположенном в жилом микрорайоне города Шебекино, неподалёку от главной улицы Ленина. Среди учреждений социального окружения рядом находятся: средняя общеобразовательная школа №5, центральная районная библиотека, детско-юношеская спортивная школа, в 300 метрах от детского сада находится Титовский бор и художественно-исторический музей. В детском саду функционируют 12 групп.

В учреждении реализуется образовательная программа дошкольного образования, разработанная в соответствии с Федеральной образовательной программой дошкольного образования, утвержденной приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 25 ноября 2022 г. №1028, Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования (Приказ №1155 Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 года). Содержательный раздел Программы включает задачи и содержание образовательной деятельности по каждой из образовательных областей для всех возрастных групп обучающихся (социально-коммуникативное, познавательное, речевое, художественно-эстетическое, физическое развитие).

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования нацелен на то, чтобы у ребёнка возникла мотивация к обучению, познанию и творчеству. Познавательные возможности ребёнка определяются уровнем развития психических процессов. Поэтому важно развивать память, внимание, воображение и мышление.

Организация образовательного пространства и разнообразие материалов, оборудования и инвентаря должны обеспечивать: игровую, познавательную и творческую активность всех воспитанников, двигательную активность.

Важнейшим среди навыков, умений, приобретенных в дошкольный период, является навык логического мышления, способность «действовать в уме». Овладев логическими операциями, ребенок становится более внимательным, учится мыслить ясно и четко, умеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы, убедить других в своей правоте.

Согласно федеральному государственному образовательному стандарту дошкольного образования развитие логического мышления играет важную роль в формировании интеллектуального развития дошкольников.

Началом работы стали педагогические наблюдения за проявлением дошкольниками познавательной активности и проведение предварительной диагностики по выявлению уровня развития логического мышления детей дошкольного возраста с использованием диагностических методик

Р.С. Немова «Что здесь лишнее?», Н.А. Бернштейна «Последовательность событий», Е.Л. Агаевой «Четвертый лишний» (Приложение 1).

Начальная диагностика проводилась в младшей группе в октябре 2020 года. В обследовании приняли участие 24 ребенка. В результате проведенных диагностических методик Р.С. Немова «Что здесь лишнее?», Н.А. Бернштейна «Последовательность событий», Е.Л. Агаевой «Четвертый лишний» только 7% детей показали высокий уровень развития логического мышления, 59% детей – средний уровень, низкий уровень – 34% детей. В результате обследования было выявлено, что, дети испытывают затруднения в умении сравнивать, анализировать, синтезировать, а также в высказывании собственных суждений.

Согласно данным анкетирования родителей на тему «Развивающие игры для развития логического мышления у дошкольников» было выявлено, что 81% родителей испытывают затруднения в организации работы в этом направлении дома, 52% опрошенных родителей затрудняются в выборе игр и игрушек для развития логического мышления, и лишь 12% родителей отдают предпочтение играм и игрушкам, несущим в своей основе развивающий характер.

Все это позволило сделать вывод о недостаточном уровне развития логического мышления у дошкольников и поиска эффективных средств ее решения.

В настоящее время на всех уровнях образования идет активный поиск путей познавательного развития дошкольников, их творческих и интеллектуальных способностей. Использование развивающих игр позволяет перестроить образовательную деятельность: перейти от первичных занятий с детьми к познавательной игровой деятельности. Изучив различные развивающие игры, предпочтение было отдано интерактивным играм VAY TOY. Основная идея игр VAY TOY – объединить игру, движение и обучение! Дети могут активно двигаться во время игры и интеллектуально развиваться: сравнивать, запоминать, логически мыслить, ориентироваться в пространстве и принимать решения.

Таким образом, возникла необходимость активизировать процесс формирования логического мышления через двигательную активность среди воспитанников, используя интерактивные игры VAY TOY.

1.2. Актуальность опыта

На современном этапе модернизации дошкольного образования особое внимание уделяется обеспечению качества образования в дошкольном возрасте, что вызывает необходимость поиска способов и средств развития логических приемов умственных действий, учитывая потребности и интересы дошкольников.

В настоящее время Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования устанавливает требования, включающие условия, необходимые для создания ситуации познавательного развития детей дошкольного возраста: « ...использование в образовательной деятельности

форм и методов работы с детьми, соответствующих их возрастным и индивидуальным особенностям; построение образовательной деятельности на основе взаимодействия взрослых с детьми, ориентированного на интересы и возможности каждого ребенка и учитывающего социальную ситуацию его развития...».

Познавательное развитие предполагает развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации, формирование познавательных действий, становление сознания, развитие воображения и творческой активности, формирование первичных представлений о себе, других людях, объектах окружающего мира, о свойствах и отношениях объектов окружающего мира.

Реализация условий государственного стандарта достаточно трудоемкий и длительный процесс. Помочь педагогам в создании заданных условий познания могут разработанные программы направленные на формирование логического мышления дошкольника, охватывающие предметно-образовательную среду, способы и характеры взаимодействия дошкольников с взрослыми и сверстниками.

Вопрос развития мышления детей дошкольного возраста являлся объектом специального изучения значительного количества исследователей: Ж.Пиаже, Л.С. Выготский, Л.С. Леонтьев, П.Я. Гальперин, А.В. Запорожец.

Исследования таких психологов как Д. Дьюи, Л.С. Выготский, Н.Н. Поддьяков, В.В. Давыдов, по теме развития логического мышления ребенка, свидетельствуют о том, что методическое руководство данными процессами не только возможно, но и эффективно.

Иными словами, специальная работа, цель которой – формирование логических приемов мышления, значительно повышает результативность процесса, независимо от исходного уровня развития ребенка.

Анализ психолого-педагогической литературы, специальных исследований по проблеме развития интеллектуальных способностей вообще и логического мышления, в частности, показал, что наиболее активно в психологических исследованиях разрабатываются вопросы природы и механизмов становления психических процессов и слабее вопросы педагогического воздействия на их формирование, проблема методов, средств, содержания, дидактических условий.

Наиболее актуальной сейчас становится проблема человека мыслящего, творчески думающего, умеющего решать нетрадиционные задачи, основываясь на логике мысли. В последнее время возрос интерес именно к такому поколению людей. Умение использовать массовые потоки информации определяется развитостью логических приемов мышления.

Актуальность темы обусловлена необходимостью качественного обновления общества, умножения его интеллектуального потенциала, связанного с адекватными изменениями в системе дошкольного образования в области развития мышления детей дошкольного возраста.

Вышеизложенное позволяет выделить следующие **противоречия**:

– между необходимостью повышения уровня развития логического мышления дошкольника и недостаточной теоретической проработкой вопроса о приемлемых и действенных формах развития дошкольников в условиях дошкольного учреждения;

– между установленными требованиями ФГОС ДО, включающими условия необходимые для познавательного развития и недостаточностью практических разработок с учетом требований ФГОС ДО, по развитию логического мышления детей дошкольного возраста.

Важность и актуальность проблемы, ее недостаточная теоретическая и практическая разработанность стали основанием для определения темы дальнейшей работы.

Детское мышление является опосредованным отражением внешнего мира, опирающимся на впечатления от реальности, дающее ребёнку возможность правильно оперировать информацией, успешно строить свои программы поведения в зависимости от усвоенных им знаний, умений и навыков. Под логическим мышлением понимается переход мышления ребенка на понятийный уровень, с последующим оформлением структуры взаимосвязанных компонентов, где компонентами выступают приемы логического мышления и мыслительные операции (синтез, анализ, сравнение, классификация, обобщение, абстрагирование и др.), обеспечивающие целостное функционирование логического мышления.

Таким образом, процесс развития логического мышления очень значим для детей дошкольного возраста, а также существует необходимость грамотной регуляции двигательной активности в жизни современного ребёнка.

Интерактивные игры VAY TOY – именно тот познавательный и активный материал, который в полной мере соответствует девизу «Обучение в движении». Подвижные обучающие игры VAY TOY помогают детям овладеть мыслительными операциями и действиями, важными в плане предметно-математической подготовки, повышения уровня активности с точки зрения общего интеллектуального и физического развития.

Понятие «развитие интеллекта» включает в себя развитие всех умственных способностей: памяти, восприятия, мышления. Интеллектуальные способности у детей дошкольного возраста развиваются лучше, если придерживаться в работе, как считают психологи, принципа высокого уровня трудности. Когда перед ребёнком не возникает препятствий, которые могут быть им преодолены, то развитие интеллекта идёт слабо и вяло.

Как показывает практика, лучшим развивающим и обучающим пособием становится то, что выбирают сами дети. А они отдают предпочтение подвижным развивающим играм, поскольку движение – это естественное состояние здорового растущего детского организма. В этом случае на помощь воспитателю приходят, казалось бы, очень простые игровые пособия, инновационность которых состоит в том, что они превращают статичную дидактическую игру в подвижный квест.

Интерактивные игры VAY TOY – технология не просто развития детских способностей, но сотворчества и сотрудничества, и в этом заключается её особый смысл и важное преимущество: она позволяет раскрыться как ребёнку, так и педагогу. Использование в педагогической практике интерактивных игр VAY TOY является ярким доказательством целесообразности использования игр в образовательном процессе, эффективности обучения посредством игры.

Ведущей педагогической идеей опыта является создание системы работы по формированию логического мышления у дошкольников с использованием интерактивных игр VAY TOY.

1.3. Длительность работы над опытом

Работа по данной проблеме проводилась в течение 3-х лет, с 2020 года по 2023 год.

1 этап (2020-2021 г.г.) – начальный (*констатирующий*). Данный этап предполагал обнаружение проблемы, подбор диагностического материала и выявление уровня сформированности логического мышления у детей дошкольного возраста, а также анализ методической и научной литературы.

2 этап (2021-2022 г.г.) – основной (*формирующий*). На данном этапе были определены цели и задачи по теме опыта, проведена апробация интерактивных игр VAY TOY в условиях дошкольной образовательной организации.

3 этап (2022-2023 г.г.) – заключительный (*контрольный*). На этом этапе работы проводилась итоговая диагностика, оценка результатов, описание работы.

1.4. Диапазон опыта

Внедрение в дошкольное образование интерактивных игр VAY TOY представлено системой работы, в которую входят следующие компоненты: организованная образовательная деятельность, взаимодействие педагога с детьми в режиме дня (игры, прогулки, совместная деятельность ребенка и педагога), самостоятельная деятельность дошкольников.

1.5. Теоретическая база опыта

Проблеме овладения логическим мышлением детьми дошкольного возраста посвящено большое количество психологических работ различных исследователей. Овладение логическими отношениями складывается и развивается на протяжении всего детства, занимая существенное место в общем развитии мышления человека. Благодаря исследованиям отечественных ученых, таких как Л.С. Выготский, В.В. Давыдов, А.Н. Леонтьев, установлено, что именно дошкольный возраст является этапом интенсивного психического развития ребёнка. При этом особенность данного периода заключается в прогрессивных изменениях, которые отмечаются во всех сферах, от совершенствования психофизиологических функций до возникновения сложных личностных новообразований.

Развитие логического мышления напрямую связано с возрастными особенностями детей.

В младшем дошкольном возрасте ведущей формой является наглядно-образное мышление. Ребёнок учится оперировать образами предметов на основе зрительного представления ситуации, то есть без выполнения практических действий непосредственно с предметом. Благодаря этому возникает способность воссоздавать многообразие характеристик предмета. Наряду с этим младший дошкольник способен устанавливать некоторые скрытые связи и отношения между предметами. Следует отметить, что уже у младших дошкольников в определенных условиях возникают простые формы логически правильных суждений и обобщений.

В среднем дошкольном возрасте нарастает объём памяти и начинается становление образного внимания. Дошкольники могут строить по схеме, решать задачи-лабиринты. Основные свершения среднего возраста связаны с развитием игровой деятельности: совершенствованием восприятия, развитием образного мышления и воображения, развитием памяти, внимания, когнитивной мотивации. Дети способны использовать простые схематизированные изображения для решения элементарных задач. В.С. Мухиной доказано, что в мыслительном процессе представления ребёнка постепенно приобретают гибкость, подвижность, он овладевает умением оперировать наглядными образами: представлять предметы в пространстве и мысленно изменять их расположение. Это предоставляет большие возможности для освоения внешней среды. Наглядно-схематическое, модельное мышление формируется лишь к концу следующего дошкольного возраста, однако начать обучение наглядно-схематическому мышлению следует с этапа среднего дошкольного возраста.

В старшем дошкольном возрасте происходит систематизация представлений детей, продолжает совершенствоваться образное мышление, зарождается логическое начало мышления. Дети способны решать задачи наглядного плана, совершать преобразования объекта, указывать, в какой последовательности объекты вступают во взаимодействие и т.д. Однако подобные решения оказываются верными только в том случае, когда дети применяют соответствующие мыслительные приёмы. Практический опыт работы с детьми старшего дошкольного возраста показывает, что дошкольники часто не в состоянии выявить признаки обобщения, называя само обобщающее понятие, познавательная инициатива часто снижена, что сдерживает полноценное развитие личности.

В современных работах Л.А. Венгера, О.М. Дьяченко, Б.П. Никитина, З.А. Михайловой и др. осуществляется поиск новых путей, методов и форм организации процесса воспитания детей в дошкольных учреждениях, а также использование потенциала развивающих игр и авторских пособий в работе с детьми по развитию логических способностей. И здесь на первый план выходит игра, как основной вид деятельности детей дошкольного возраста. В.А. Сухомлинский писал: «Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений,

понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

Подвижная игровая деятельность относится к числу потребностей, обусловленных самой природой человека – это потребность в движении и общении. В большинстве случаев, подвижные игры применяются для развития физических качеств ребенка.

Любые игры должны включать в себя элементы двигательной активности, в том числе и игры, направленные на развитие логического мышления дошкольников.

Интерактивные игры VAY TOY соответствуют тем требованиям, которые предъявляет нам современное образование, они направлены на организацию такого развивающего обучения, в котором тренируются и развиваются виды умственной деятельности ребенка-дошкольника.

Преимущества использования интерактивных подвижных игр для развития логического мышления детей дошкольного возраста:

- решение педагогических задач в игровой подвижной форме;
- развитие тактильной чувствительности и координации движений;
- знакомство детей с элементарными представлениями математики и информатики;
- тренировка зрительного внимания, памяти, логики детей;
- возможность использования игр для детей с ОВЗ.

Комплексное воздействие интерактивных подвижных игр обеспечивается благодаря усвоению информации различными органами чувств (зрение, слух, осязание); сбалансированной активности участников; включенности ребенка в окружающую среду и его вовлеченности в деятельность; наличию позитивной установки и «ситуации успеха»; яркой эмоциональной окраске действий ребенка. Активная доброжелательная атмосфера позволяет ребенку проявлять задатки и способности, постепенно раскрывая потенциал мыслительной деятельности.

VAY TOY имеют ряд неоспоримых преимуществ:

- Простота исполнения (в сфере дошкольного образования слишком много сложных технологий, а дети любят простые игры).
- Динамичность (движение – естественное состояние здорового ребенка).
- Социальность (важно, чтобы дети увлекались не только современными гаджетами, но и умели играть со сверстниками и своими родителями).
- Износостойкость (все материалы, которые входят в игровые наборы «VAY TOY», выдерживают частую санитарную обработку и не становятся от этого хуже).
- Экологичность и безопасность (материалы, из которых изготовлено пособие, не вредят детскому здоровью).

Все вышперечисленное дает возможность воспитателю активно внедрять интерактивные игры VAY TOY в образовательный процесс.

В ходе обобщения опыта использовалась следующая терминология:

Интерактивные развивающие игры – игры, в процессе которых происходит развитие или усовершенствование различных навыков. Понятие развивающих игр связано, в основном, с детским периодом жизни человека. Дети, играющие в интерактивные развивающие игры, тренируют собственные мышление, изобретательность.

Игровая деятельность – это эмоциональные интеллектуальные и физические усилия, направленные на достижения игровой задачи. Для детей дошкольного возраста игра имеет исключительное значение: игра для них – учеба, труд, серьезная форма воспитания, способ познания окружающего мира. Игры, способствующие развитию восприятия, внимания, памяти, мышления, творческих способностей, направлены на умственное развитие дошкольника в целом.

1.6. Новизна опыта

Новизна опыта состоит в создании системы применения методов и приемов использования интерактивных игр VAY TOY, нацеленных на формирование логического мышления у дошкольников. Для проведения образовательной деятельности разработаны занятия, развлечения с использованием игр VAY TOY. В рамках реализации данного опыта проводилась разъяснительная и обучающая работа с родителями: консультации, мастер-классы и практические занятия.

1.7. Характеристика условий, в которых возможно применение данного опыта.

Данный опыт может быть применен в дошкольных образовательных учреждениях по всем основным программам дошкольного образования, соответствующим Федеральной образовательной программе дошкольного образования (в том числе инновационная программа дошкольного образования «От рождения до школы» под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, Э.М. Дорофеевой), в индивидуальной работе с детьми, в работе с детьми ОВЗ, может быть использован педагогами дополнительного образования, работающими с детьми дошкольного возраста (с 3х до 7 лет).

2. Технология опыта

Цель педагогического опыта: проведение целенаправленной систематической работы по развитию логического мышления детей дошкольного возраста средствами интерактивных игр VAY TOY.

Задачи для достижения данной цели:

- систематически включать детей в интерактивные подвижные игры VAY TOY, способствующие развитию логического мышления детей;
- воспитывать интерес к приобретенным знаниям, умениям и навыкам;
- повышать педагогическую культуру родителей, сделать родителей субъектами образовательного процесса и равноправными партнерами;
- формировать практические умения в развитии логического мышления дошкольников в домашних условиях.

Организация совместной деятельности педагога и ребенка будет эффективна при соблюдении следующих *принципов обучения*:

- Принцип научности – предполагает подкрепление всех проводимых мероприятий научно-обоснованными и практически-апробированными методиками.
- Принцип систематизации знаний и последовательного проведения работы с детьми по развитию логического мышления через интерактивные игры VAY YOY.
- Принцип индивидуальности – учёт индивидуальных особенностей и возможностей каждого ребёнка.
- Принцип комплексности и интегрированности – взаимосвязь с другими видами деятельности в едином педагогическом процессе.
- Принцип результативности в получении положительных результатов работы.
- Принцип партнёрства – во взаимодействии со всеми субъектами образовательного процесса.
- Принцип целевой направленности – предполагает ориентацию деятельности на результат.

Формы организации детской деятельности:

- Интегрированные игровые занятия.
- Совместная деятельность педагога и детей (работа в парах и малых группах).
- Самостоятельная игровая деятельность.

Авторы игр VAY TOY супруги Татьяна и Марк Вайнапель не ставят четких возрастных границ в подборе игровых упражнений, педагог может сам, исходя из личных наблюдений, в рамках образовательной программы устанавливать определенный уровень сложности для каждого игрока в соответствии с его индивидуальными способностями и потребностями.

Работа по развитию логического мышления у дошкольников посредством интерактивных игр VAY TOY проводилась планомерно, постоянно, системно.

В своей работе автор использовал следующие игры: «Форма. Цвет. Размер», «Логика», «Медовое сражение», «Танграм», «Слоги».

В младшей группе (2020-2021 г.г.) в ходе организации основной образовательной деятельности, совместной деятельности педагога и детей, самостоятельной деятельности дошкольников применялись игры: «Форма. Цвет. Размер», «Логика».

Одними из основных игр в младшем дошкольном возрасте являются игры на знакомство с цветами. Они помогают детям полнее и тоньше воспринимать предметы и явления окружающего мира, развивать наблюдательность, мышление, обогащать речь. Дети младшей группы познакомились сначала с одним цветом, потом добавлялся второй, затем – третий и четвертый. В игре «Волшебные карманы» дети учились сортировать фигуры по цветам. В игре «Построй корабль» (дорожку, дом) дети проявляли воображение, так как из фигур заданного цвета строили заданный предмет. А в подвижной игре «Найди фигуру» дети находили предложенную фигуру на игровом поле VAY TOY, озвучивали ее цвет и выполняли различные движения (прыгали, скакали, хлопали в ладоши).

Игры на определение размера также очень важны. Ориентировка в величине предметов определяется во многом глазомером – важной сенсорной способностью. Развитие глазомера связано с овладением способами сравнения. В игре «Какая фигура спряталась?» дети сравнивали фигуры разного размера путем сравнения, наложения. Таким способом было легче усвоить отличия большого от маленького.

Для определения формы детям понравилась игра «Волшебная дорожка». На игровом поле выкладывалась часть геометрических фигур, образуя дорожку. Ребенок шел по ней, наступая на фигуры, при этом проговаривая название, не допуская ошибки. В конце дорожки его ждала любимая игрушка. Группируя по признакам, дети учились последовательно сопоставлять предметы по выделенному признаку, не переключаясь на другие свойства.

Игры «Паровозик», «Найди пару», «Бусы для Маруси» помогли детям научиться выделять главные признаки фигур, развивать внимание, мышление, смекалку, сообразительность, наблюдательность.

В игре «Угадай на ощупь» дети определяли фигуры по тактильным ощущениям. Дети решали sudoku, ориентировались в пространстве.

Данные игры автор использовал как в организованной образовательной деятельности, так и в совместной деятельности.

Образовательная деятельность проходила в виде небольших историй, образовательных ситуаций, где вопросы и задания дети получали не от педагога, а от сказочных персонажей, которым очень нужна помощь в решении проблемной ситуации: «Лунтик идет в гости», «Дом Мишутки», «Волшебное путешествие Маши».

Дети проявляли большой интерес к игровым ситуациям, поэтому часто совместная деятельность плавно перетекала в самостоятельную игру.

В результате освоения интерактивных игр VAY TOY к концу года дети конструировали по образцу, а также по собственному замыслу, группировали предметы по цвету, форме, размеру; сравнивали группы предметов путем наложения и приложения, знали основные фигуры, ориентировались в пространстве - «вверху», «внизу», «вперед», «сзади», «на», «под».

В средней группе (2021-2022 г.г.) совершенствование игровых умений и навыков происходило в самостоятельной и в совместной деятельности с детьми и воспитателем. Применялись игры: «Форма. Цвет. Размер», «Логика», «Танграм».

В организованной образовательной деятельности игры «Волшебные домики», «Геометрическая полянка», «Какая фигура исчезла?», «На какую фигуру похожи предметы вокруг нас?», «Подбери по величине», «Найди пару», «Наоборот», «Умная собачка», «Цепочка», «Много и один» использовались как часть занятия. Кроме того, использовались отдельно как само игровое поле, так и геометрические фигуры (сортировка по цвету, форме, размеру). Дети развивали зрительную память, речь, фонематический слух, внимание, образное мышление.

В совместной деятельности автор предлагал детям различные игры: «Найди-ка», «Определи на ощупь» (развивали навыки взаимодействия, тактильного восприятия); «Куда пойдешь и что найдешь?», «Найди игрушки», «Волшебный сундучок», «Разноцветное путешествие» (развивали умение ориентироваться в пространстве).

В конце года проходила образовательная деятельность «Поможем Винни-Пуху найти горшочек с медом» с использованием интерактивных игр VAY TOY. В ходе увлекательного путешествия ребята помогали сказочному персонажу, решали проблемные ситуации. Игры помогли эффективно решить разные образовательные задачи. Дети закрепили умение разбивать множество по двум совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или» (Приложение 2).

В результате освоения интерактивных игр VAY TOY к концу года дети средней группы сравнивали предметы, считали до 5, освоили порядковые числительные, состав числа, ориентировались в пространстве, конструировали по образцу, а также по собственному замыслу.

В старшей группе (2022-2023 г.г.) в ходе организации основной образовательной деятельности, совместной деятельности педагога и детей, самостоятельной деятельности дошкольников применялись игры: «Логика», «Медовое сражение», «Танграм», «Слоги».

Для закрепления понятия цифры и соответствующего ей множества автором использовались такие игры, как: «Пчелки против мишек», «Магазин». Для успешного развития счета в пределах 10 дети упражнялись не только в разложении числа на 2 меньших, но и в получении числа из 2 меньших чисел,

что способствовало пониманию детьми особенностей суммы как условного объединения двух слагаемых.

В играх «Пирамидки», «Играем и решаем» дети закрепляли навыки счёта, развивали логическое и системное решение, умение работать по схеме. А вот в играх «Числовое sudoku», «Лишний – не лишний» дети развивали ориентировку в пространстве, логическое мышление, коммуникативные навыки.

В игре «Паровозик» дети усаживали буквы в вагончики и путешествовали по таким станциям, как «Лес», «Зоопарк», «Магазин», «Порт», «Ферма», составляя при этом слоги, из слогов складывали слова.

Автором были использованы следующие проблемные ситуации: «Как лягушонок научился считать»; «Который гномик будет вратарем»; «Удивительное путешествие»; «Выставка игрушек»; «Помоги Золушке».

В совместной деятельности автор предлагал детям различные игры: «Над–под», «Найди лишнюю картинку», «Что это?» и другие. Игра «Мальчики и девочки» – это игра по правилам «крестики – нолики». Дети ориентировались в пространстве, развивали логическое мышление, память, учились запоминать, предвидеть результат, формировали волю к победе.

Также дети создавали удивительный мир силуэтов: людей, птиц, животных, цифр, машин, кораблей, используя игру «Танграм». При этом они соревновались, кто быстрее соберет фигуру. Учились конструировать, комбинировать геометрические фигуры, ориентироваться в пространстве, проявлять самостоятельность, работать в команде.

В группе игры находятся в свободном доступе для детей. Ребята самостоятельно выбирали игру, закрепляя ранее полученные знания, при этом придумывая новые ситуации.

В результате освоения интерактивных игр VAY TOY к концу года дети старшей группы соотносили числа предметов с цифрой, образовывали числа, составляя из двух смежных, складывали, вычитали, устанавливали причинно-следственные связи, ориентировались в пространстве относительно других объектов и относительно себя, конструировали, познакомились с буквами, составляли слоги.

В соответствии с Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» родители являются участниками образовательных отношений, поэтому организация образовательной деятельности дошкольников посредством использования интерактивных игр VAY TOY осуществлялась в тесном контакте с семьями воспитанников.

Для решения поставленных задач была выстроена система взаимодействия родителей и ДОО, которая включала следующие формы работы:

– для поддержки семьи и повышения компетентности родителей оформлен *информационный стенд* «Инновации детям», подготовлены буклеты и листовки: «Игры VAY TOY», «Игра. Движение. Обучение», консультации: «Интерактивные игры VAY TOY в развитии современного

ребенка» (Приложение 3); «Обучение в движении – модный тренд или необходимость?»;

– с целью ознакомления с игровой технологией и создания положительной мотивации проводилось *родительское собрание* «Развитие логического мышления детей дошкольного возраста средствами интерактивных игр VAY TOY»;

– *выставки* пособий игровой технологии «Форма. Цвет. Размер», «Логика», «Медовое сражение», «Танграм», «Слоги»;

– *мастер-классы*, на которых родители знакомились с игровыми пособиями развивающей технологии и организовывались практические занятия. Родители с большим удовольствием самостоятельно изготавливали пособия «Логика», «Танграм» для домашнего использования.

Данная работа показала высокий уровень сотрудничества родителей, детей и педагогов, что свидетельствует о заинтересованности родителей в деятельности ДОО.

В группе создан «Интеллектуально-игровой центр», где размещены все пособия и игры VAY TOY, разработана картотека игр и упражнений с использованием игрового оборудования VAY TOY (Приложение 4). В этом центре дети закрепляют знания, полученные в организованной образовательной деятельности, в виде разминки, в свободное время, что обеспечивает максимальное накопление информации о величине, цвете, пространственном понятии, совершенствуется процесс восприятия, вырабатывается координация руки, глаза. Предметно-развивающая среда продумана таким образом, что весь материал дает возможность каждому ребенку действовать самому, обеспечивает развитие познавательных интересов дошкольников.

3. Результативность опыта

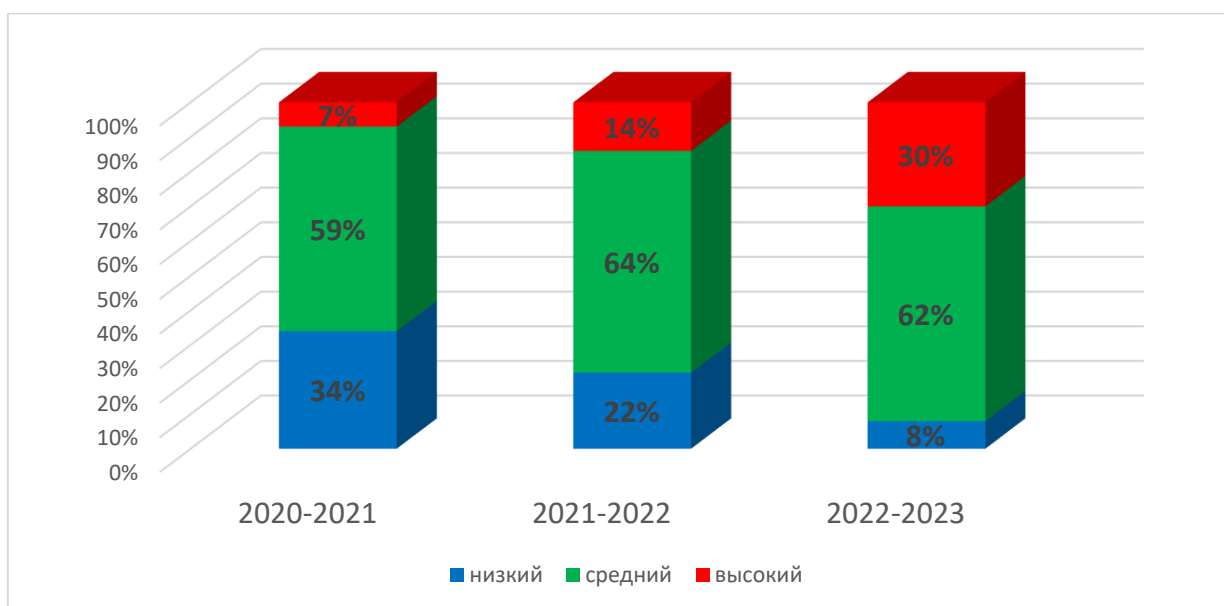
В результате работы над опытом была создана система развития логического мышления у детей дошкольного возраста через использование интерактивных игр VAY TOY.

Критерием результативности опыта являются данные по выявлению уровня развития логического мышления детей дошкольного возраста с использованием диагностических методик Р.С. Немова «Что здесь лишнее?», Н.А. Бернштейна «Последовательность событий», Е.Л. Агаевой «Четвертый лишний».

Динамика уровня развития логического мышления за три года

	2020-2021 г.г. Младшая группа	2021-2022 г.г. Средняя группа	2022-2023 г.г. Старшая группа
Низкий уровень	34%	22%	8%
Средний уровень	59%	64%	62%
Высокий уровень	7%	14%	30%

Рис. 1. Сравнительный анализ уровня развития логического мышления.



В результате обследования детей на предмет развития логического мышления было выявлено: количество дошкольников с высоким уровнем увеличилось с 7% до 30%, что составило 23%; со средним уровнем увеличилось с 59% до 62%; число детей с низким уровнем снизилось с 34% до 8%, что составило 26%.

У детей произошли значительные позитивные изменения по всем показателям: познавательный интерес детей на занятиях стал более глубоким, устойчивым и действенным. Дети проявляют внимание и заинтересованность к занятиям и играм, наблюдается устойчивый интерес к выполнению заданий, большинство детей выполняют задания самостоятельно.

Результаты итогового анкетирования родителей показывают, что большинство родителей удовлетворены работой по данной теме, принимают активное участие в развитии логического мышления своих детей: у 78% родителей сформированы представления о том, как развивать логическое мышление у детей посредством интерактивных подвижных игр VAY TOY, 64% родителей отдают предпочтения играм и игрушкам, несущим в своей основе развивающий характер.

Анализ проведенной работы по развитию логического мышления у детей дошкольного возраста позволил сделать выводы о положительных результатах:

- автором включена в образовательный процесс система работы по развитию логического мышления у дошкольников с использованием интерактивных игр VAY TOY;
- дети умеют сравнивать, анализировать, классифицировать;
- дети высказывают свои суждения, умеют обосновать доказательства;
- у детей наблюдается устойчивый интерес к интерактивным играм;
- у детей повышена активность в самостоятельной деятельности;
- у детей активизировался словарный запас;
- дети уверенно ориентируются в окружающем пространстве;
- у родителей выработалась активная позиция, появилось чувство ответственности, желание совместного сотрудничества в вопросах по работе над данной темой.

Опыт работы показал, что целенаправленная, систематическая работа по развитию логического мышления детей дошкольного возраста средствами интерактивных игр VAY TOY позволяет достичь положительных результатов благодаря уникальной форме обучения детей в движении. Развитие мышления является наиболее успешным за счёт: избирательного сочетания средств физического воспитания и средств развития логического мышления; оптимального сочетания практических, словесных и наглядных методов обучения для активизации мыслительной деятельности дошкольников.

Интеграция значимых образовательных областей (а именно познавательной и физической), дает ребенку возможность гармонично и всесторонне развиваться. Такой подход способствует формированию и раскрытию внутреннего мира дошкольника – его мыслей, чувств, нравственно-волевых качеств, развитию психических процессов: мышления, воображения, внимания, памяти. Благоприятно влияет на усваиваемость учебного материала, работоспособность и поддержание высокого интереса к выполнению мыслительных операций и упражнений на логику.

Библиографический список:

1. Веракса, Н.Е. От рождения до школы. Инновационная программа дошкольного образования / под ред.: Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, Э.М. Дорофеевой. – Москва : Мозаика-синтез, 2020. – 304 с.
2. Жукова, К.А. Подвижные развивающие игры VAY TOY как средство развития познавательной сферы дошкольников / К.А. Жукова, О.А. Валуйская, А.С. Максименко // Конструктивизм в психологической и педагогической науке: сб. статей Межд. научно-практич. Конференции / под ред. А. А. Сукиасяна. – Стерлитамак: Аэтерна, 2020. – 40-42 с.
3. Захарова С.Ю. Развитие логического мышления детей старшего дошкольного возраста /С.Ю. Захарова //Качество дошкольного образования: интеграция науки и практики: сб. материалов Всерос. научно-практич. конференции /ред. А. А. Григорьева. – Якутск: Ун-т им. М.К. Аммосова, 2013. – 172-175 с.
4. Озерова, Н.Н. Игры на передвижение как средство развития логического мышления у детей дошкольного возраста / Н.Н. Озерова. – Санкт-Петербург: Дошк. педагогика, 2014. – №5 (100). – 65-66 с.
5. Миронова, Е.Е. Сборник психологических тестов. Часть II: Пособие/ сост. Е.Е. Миронова. – Мн.: Женский институт ЭНВИЛА, 2006 – 146 с.
6. Мухина, В.С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество: учебник для студ. вузов / В.С. Мухина. – 7-е изд., стереотип. – Москва: Академия, 2003. – 456 с.
7. Немов, Р.С. Психология. Книга 1. Общие основы психологии / Р.С. Немов. - «ВЛАДОС», 2004.
8. Пепелова, С.П. Развитие речи детей дошкольного возраста с помощью напольных подвижных игр «VAY TOY» (форма, цвет, размер) / С.П. Пепелова // Наука и образование: Новое время. – 2018. – № 5(28). – 743-747 с.
9. Серых, Е.М. Интерактивные игры как средство повышения познавательной активности дошкольников / Е.М. Серых, М.А. Бусловская, Л.А. Шестакова, Г.В. Сорокина //Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. – 2016. – № 48. – 6-12 с.
10. Туйчиева, И.Л. Дошкольное детство в мире информационных технологий /И.Л. Туйчиева, О.Н. Горницкая, А.Ю. Коркина //Современное дошкольное образование. Теория и практика. – 2010. – №5. – 38-43 с.
11. Филиппова, Ю.В. Детская психодиагностика: Практические занятия: Методические указания/Ин-т «Открытое общество» / сост. Ю.В. Филиппова. - Ярославль, 2003. – 64 с.

Приложение к опыту

1. Приложение 1. – Инструментарий к диагностике по выявлению уровня развития логического мышления детей дошкольного возраста
2. Приложение 2. – Технологическая карта организованной образовательной деятельности по формированию элементарных математических представлений с использованием интерактивных игр VAY TOY «Поможем Винни-Пуху найти горшочек с медом»
3. Приложение 3. – Консультация для родителей «Интерактивные игры VAY TOY в развитии современного ребенка»
4. Приложение 4. – Картотека игр и упражнений с использованием игрового оборудования VAY TOY

**Инструментарий к диагностике
по выявлению уровня развития логического мышления
детей дошкольного возраста**

	Методика Р.С. Немова «Что здесь лишнее?»	Методика Н.А. Бернштейна «Последовательность событий»	Методика Е.Л.Агаевой «Четвертый лишний»
Цель	Исследовать процессы образно-логического мышления, операций анализа и обобщения.	Определение способности к логическому мышлению, обобщению, умение понимать связь событий и строить последовательное умозаключение.	Определение уровня развития операции классификации.
Форма	Индивидуально	Индивидуально, группа	Индивидуально
Инструкция	Ребенку предлагается серия картинок, на которых представлены разные предметы: «На каждой из этих картинок один из четырех изображенных на ней предметов является лишним. Внимательно посмотри на картинки и определи, какой предмет и почему является лишним».	Ребенку предлагаются три сюжетные картинки в неправильной последовательности. Он должен понять сюжет, выстроить правильную последовательность событий и составить по картинкам рассказ.	Ребенку предлагается серия картинок, на которых представлены разные предметы, в сопровождении следующей инструкции: «На каждой из этих картинок один из четырех изображенных на ней предметов является лишним. Внимательно посмотри на картинки и определи, какой предмет и, почему является лишним».

Показатели к выявлению мыслительных операций:

- 1) способность к анализу и синтезу – это умения соотносить отдельные части и целое, устанавливая причинно-следственные связи и отношения, преобладание признаков, несущих наибольшую эмоциональную нагрузку, ограниченный объем обработки перцептивной информации, трудности организации смысловых и вербальных программ, включающих большое число элементов;
- 2) способность к обобщению – это умение дифференцировать существенное от второстепенного, отражение в суждениях случайной стороны предметов или явлений, а не существенных отношений между ними, затруднения в установлении сложных обобщений, обусловленные недоразвитием симультанных процессов;

3) способность к классификации – это умения относить объект к классу, выделять основание классификации, умение речевого выражения выделенного основания классификации.

Количественные показатели уровня развития мыслительных операций:

- высокий уровень – 22-19 балла,
- средний уровень – 16-12 балла,
- низкий уровень – меньше 12 баллов.

Таблица 1 – Оценка результатов диагностирующих методик логического мышления детей дошкольного возраста

Уровень логического мышления	Содержание
Низкий (Н)	Низкий уровень логического мышления составляют дети, которые в своих действиях не руководствуются инструкцией, не понимают цель задания, а поэтому не стремятся его выполнить. Они не готовы к сотрудничеству со взрослым, не понимая цели задания, действуют неадекватно. Более того, они не готовы даже в условиях подражания действовать неадекватно. Показатели свидетельствуют о глубоком неблагополучии в развитии их мыслительных операций. Дети решают задачу более чем за 3 минуты или не справляются с заданием. Не могут найти последовательность событий и составить рассказ.
Средний (С)	Средний уровень логического мышления составляют дети, которые заинтересованно сотрудничают с взрослыми. Они сразу же принимают задания, понимают условия этих заданий и стремятся к их выполнению. Однако самостоятельно, во многих случаях, они не могут найти адекватный способ выполнения и часто обращаются за помощью к взрослому. После показа способа выполнения задания педагогом многие из них могут самостоятельно справиться с заданием, проявив большую заинтересованность в результате своей деятельности. Дети решают задачу за время от 1,5 до 2, 5 минуты. Допускают незначительные ошибки в названии лишних предметов. Могут найти последовательность событий, но не могут составить хорошего рассказа, или могут, но с помощью наводящих вопросов.
Высокий (В)	Высокий уровень логического мышления составляют дети, которые с интересом принимают все задания, выполняют их самостоятельно, действуя на уровне практической ориентировки, а в некоторых случаях и на уровне зрительной ориентировки. При этом они очень заинтересованы в результате своей деятельности. Дети правильно решают задачу за время менее 1 до 1, 5 минуты, называют лишние предметы на всех картинках и правильно объясняют, почему они являются лишними. Они могут найти последовательность событий и составлять логический рассказ.

Литература:

1. Миронова, Е.Е. Сборник психологических тестов. Часть II: Пособие / сост. Е. Е. Миронова. – Мн.: Женский институт ЭНВИЛА, 2006. – 146 с.
2. Немов, Р.С. Психология. Книга 1. Общие основы психологии / Р.С. Немов. – «ВЛАДОС», 2004.
3. Филиппова, Ю.В. Детская психодиагностика: Практические занятия: Методические указания /Ин-т «Открытое общество» /сост. Ю.В. Филиппова. – Ярославль, 2003. – 64 с.

**Технологическая карта организованной образовательной деятельности по формированию элементарных математических представлений с использованием интерактивных игр VAY TOY
«Поможем Винни-Пуху найти горшочек с медом»**

Возрастная группа: средняя

Образовательные области: «Познавательное развитие»; «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Физическое развитие».

Цель: закреплять умение разбивать множество по двум совместимым свойствам, производить логические операции «не», «и», «или».

Задачи:

обучающие: упражнять в умении различать и сортировать геометрические фигуры по их свойствам: цвету, форме; в умении абстрагировать и удерживать в памяти одновременно 2-3 свойства;

развивающие: развивать у детей геометрическую зоркость: умение анализировать и сравнивать предметы по форме, развивать мышление, сообразительность, внимание;

воспитательные: воспитывать интерес к математической деятельности, умение работать в коллективе, желание помогать другим.

Цель работы детей: помочь Винни-Пуху найти горшочек с медом.

Материалы и оборудование: развивающие игры VAY TOY «Форма. Цвет. Размер», «Судоку»; игрушки: Винни-Пух, Пятачок, Кролик, Сова, Ослик Иа; горшочек; схема «Бусы» (из геометрических фигур), картинки фруктов и ягод; аудиозапись «Хорошо живет на свете Винни-Пух...», 3 коробки, ведро.

<i>Компоненты деятельности</i>	<i>Деятельность воспитателя</i>	<i>Деятельность детей</i>	<i>Материалы</i>
Организационный момент	Давайте порадуемся солнцу и птицам,	Дети стоят полукругом.	

	<p>А также порадуемся улыбчивым лицам</p> <p>И всем, кто живет на этой планете, «Доброе утро!» - скажем мы вместе «Доброе утро!» - маме и папе «Доброе утро!» - останется с нами. - Я рада видеть всех здоровыми, весёлыми! Мне очень хочется, чтобы такое настроение у вас сохранялось до самого вечера! А для этого мы должны чаще улыбаться и помогать друг другу!</p>	<p>Дети поднимают руки вверх. Улыбаются друг другу Разводят руками Берутся за руки</p>	
<p>Мотивационно-ориентировочный этап</p>	<p>Ребята, кажется, к нам кто-то спешит. Хотите узнать кто? Тогда отгадайте загадку: Он не тучка, а медведь. Очень любит песни петь. И еще, как говорится, Рад он медом подкрепиться. <i>Винни-Пух</i>: Здравствуйте, друзья! Вы, конечно, меня узнали. <i>Воспитатель</i>: Винни-Пух, а почему ты такой грустный? - Ребята, Винни-Пух где-то потерял горшочек с медом. С собой мишка принёс план-карту своего сказочного леса, где он отметил домики своих друзей, у которых был в гостях и мог оставить свой горшочек. - Ребята, хотите помочь Винни-Пуху? - Что для этого надо сделать?</p>	<p>Ответы детей</p> <p>Ответы детей</p> <p>Ответы детей</p>	<p><i>Игрушка Винни-Пух</i></p>

	<p>- Ребята, но дорога будет не проста, по пути могут встречаться разные испытания. Вы готовы?</p> <p>- Тогда мы отправимся с вами в гости к Винни-Пуху и его друзьям.</p>	<p>Ответы детей</p>	
<p>Поисковый этап</p>	<p>- Давайте, посмотрим на план-карту. Куда мы с вами пойдем сначала, пойдем потом?</p> <p>- По этой карте дружно мы пойдем И горшочек с медом мы найдем.</p> <p>- А вот и волшебная дорожка, которая приведет нас в лес!</p> <p>Отправляемся в путешествие!</p>	<p>Ответы детей</p> <p>Идут под музыку</p>	<p><i>План-карта</i></p> <p><i>Полоса игрового поля «Форма. Цвет. Размер»</i></p> <p><i>Аудиозапись «Хорошо живет на свете Винни-Пух...»</i></p>
<p>Практический этап</p>	<p>- Вот ребята, мы с вами и попали в сказку! Какое сейчас время суток?</p> <p>- Где в это время обычно бывает Винни-Пух?</p> <p>- Как вы думаете, ребята, к кому он мог бы отправиться в такую рань?</p> <p>- Тогда пойдемте к дому Кролика! Какой у него чудесный дом! Нам надо постучать в дверь, прежде чем зайти «Тук-тук!».</p> <p>- Ребята, вот мы и дома у Кролика. А тут и Пятачок! Давайте поздороваемся!</p> <p>- Кролик очень гостеприимный, он угощает своих гостей конфетами (геометрические фигуры), но при этом сказал,</p>	<p>Ответы детей</p> <p>Ответы детей</p> <p>Ответы детей</p>	<p><i>План-карта</i></p> <p><i>Игрушки: Кролик, Пятачок</i></p>

	<p>что они смогут взять их лишь тогда, когда разделят между собой так, чтобы у Винни-Пуха оказались все желтые, а у Пятачка – все, у которых есть углы.</p> <p>- Ребята, давайте поможем Винни-Пуху и Пятачку решить эту задачку. Ребята, вы запомнили условия? Какие конфеты любит Винни-Пух? А какие Пятачок?</p> <p>- Конфеты мы будем класть в коробки, рядом с Винни-Пухом – его коробка с желтыми конфетами, а рядом с Пятачком его коробка – с конфетами, у которых есть углы. Те «конфеты», которые никому не подходят, кладем в ведро.</p> <p>- Ребята, какие конфеты у Винни-Пуха?</p> <p>- у Пятачка?</p> <p>- Какие ни к кому не подошли?</p> <p>- Но горшочка с медом у Кролика не оказалось. Идем дальше? Давайте посмотри на план-карту и решим куда мы пойдем. А пока мы будем идти, давайте расскажем, какой домик мы ищем.</p> <p><i>Пальчиковая игра «Дом на горе»</i> На полянке ищем дом.</p> <p>Много зелени кругом.</p> <p>Тут деревья, и кусты</p>	<p>Дети решают задачу</p> <p>Ответы детей</p> <p>Делают дом из пальчиков. Волнообразные движения Руки вытянуты над головой, согнуты в</p>	<p><i>Геометрические фигуры игр «Форма. Цвет. Размер», «Судоку»</i></p> <p><i>2 коробки, ведро</i></p> <p><i>План-карта</i></p>
--	--	---	---

	<p>И прекрасные цветы.</p> <p>Окружает все забор, За забором чистый двор. Мы ворота открываем К дому быстро подбегаем</p> <p>В дверь стучимся: Тук-тук-тук Кто-то к нам идет на стук В доме дружно подошли И друзей мы здесь нашли</p> <p>- Ребята, а вот и домик Совы! <i>Винни-Пух:</i> У Совы сегодня день рождения и мы с Пятачком хотели бы подарить ей бусы. - Ребята, поможем сделать бусы? Пятачок приготовил для нас образец, по которому нужно будет сделать бусы. Давайте его рассмотрим. - Из каких геометрических фигуры состоят бусы? - Какая фигура стоит первая (вторая, третья).</p> <p>-Посмотрите, какие замечательные бусы у нас получились!</p>	<p><i>локтях.</i> <i>Показывают</i> <i>бутоны</i> <i>из</i> <i>сложенных вместе</i> <i>пальцев</i> <i>Движения ладонями</i> <i>друг на друга.</i> <i>Движения ладонями</i> <i>вниз.</i> <i>Двумя пальцами</i> <i>шагаем.</i> <i>Стучат кулачком.</i> <i>Палец к губам.</i> <i>Шагают</i> <i>здороваются</i> <i>ладошками</i></p> <p><i>Ответы детей</i></p> <p>Дети выкладывают фигуры по образцу.</p>	<p><i>Игрушка Сова</i></p> <p><i>Схема «Бусы»</i></p> <p><i>Геометрические</i> <i>фигуры</i> <i>игр</i> <i>«Форма. Цвет.</i> <i>Размер», «Судоку»</i></p>
--	--	--	---

	<p>- Но горшочка с медом и у Совы не оказалось. Идем дальше? Давайте посмотрите на план-карту и решим куда мы пойдём.</p> <p><i>Физминутка «Винни-Пух»</i> Винни-Пух наш потянулся, Раз нагнулся, два нагнулся. Руки в стороны развёл, Банку с мёдом не нашёл. Чтобы мёд ему достать, На носочки надо встать!</p> <p>- Ребята, Ослик Иа просит приготовить компот. Поможем ему? Давайте вспомним, из чего можно варить компот.</p> <p>- Теперь посмотрите на геометрические фигуры, каких они цветов.</p> <p>- В эту коробку нужно положить те геометрические фигуры, одинаковые по цвету с фруктами и ягодами.</p> <p>- А вот и горшочек с медом нашёлся! <i>Винни-Пух благодарит детей и остается в своем сказочном лесу.</i></p>	<p>Выполняют движения по тексту.</p> <p>Ответы детей Ответы детей <i>после выполнения анализируем – правильно ли выбрали геометрические фигуры</i></p>	<p><i>План-карта</i></p> <p><i>Игрушка Ослик Иа</i></p> <p><i>Геометрические фигуры игр «Форма. Цвет. Размер», «Судоку», коробка.</i></p> <p><i>Горшочек</i></p>
<p>Рефлексивно-оценочный этап</p>	<p>- Ребята, нам пора возвращаться в группу. Скажем «До свидания» нашим друзьям!</p> <p>- Давайте найдем волшебную дорожку, по которой мы сможем попасть обратно в детский сад.</p>		

	<p>- Вам понравилось путешествие? - Давайте посмотрим на план. Везде ли мы с вами были? - Что вам больше всего понравилось в нашем путешествии? - Что было трудным? Самым интересным? - Я говорю вам спасибо, потому что без вашей помощи Винни-Пух не смог бы найти свой горшочек с медом. А за то, что вы сегодня были умными, находчивыми, дружными, Винни-Пух дарит вам иллюстрации к своей сказке. Мы с вами их раскрасим и из них составим небольшую книжку, которую сможем в дальнейшем читать сами.</p>	<p>Дети находят дорожку и идут обратно по ней. Ответы детей</p>	<p><i>Полоса игрового поля «Форма. Цвет. Размер»</i> <i>План-карта</i> <i>Раскраски – иллюстрации к сказке</i></p>
--	--	---	--

Литература:

- Помораева, И.А. Формирование элементарных математических представлений. Средняя группа / И.А. Помораева, В.А. Позина. – МОЗАИКА-СИНТЕЗ Москва, 2016.

Консультация для родителей**«Интерактивные игры VAY TOY в развитии современного ребенка»**

Не только интеллект ребенка, но и его чувства, его эмоции возбуждаются к жизни движением: ребенок не только мыслит, но и чувствует мускулами.

Е. А. Аркин

Современная дошкольная педагогика предлагает великое множество инструментов для всестороннего развития личности ребенка как в детском образовательном учреждении, так и в домашних условиях. Но так ли много действительно эффективных инновационных пособий, отвечающих всем требованиям относительно воспитания и образования современных детей?

Современный дошкольник отличается от ребенка прежних поколений в физиологическом и психологическом аспектах и требует к себе особого подхода, основанного прежде всего на здоровьесберегающих, личностно-ориентированных и игровых технологиях.

Как показывает практика, лучшим развивающим и обучающим пособием становится то, что выбирают сами дети. А они отдают предпочтение подвижным развивающим играм, поскольку движение – это естественное состояние здорового растущего детского организма. В этом случае на помощь воспитателю приходят, казалось бы, очень простые игровые пособия, инновационность которых состоит в том, что они превращают статичную дидактическую игру в подвижный квест.

И сегодня речь пойдет об одной из таких инноваций – интерактивных играх российской компании VAY TOY.

Авторы – супруги Татьяна и Марк Вайнапель – на сегодняшний день разработали и запатентовали целый арсенал увлекательных подвижных игр для дошкольников. Игровые пособия компании VAY TOY объединены общей концепцией-девизом: «Играю. Двигаюсь. Учусь».

Все продукты компании – интерактивные игры. По мнению авторов-разработчиков, «это крайне важно, ведь дети столько времени проводят за столом, начиная с дошкольного возраста, потом в школе. А с нашими пособиями дети могут и активно двигаться во время игры, и интеллектуально развиваться: учиться читать, считать, знакомиться с геометрическими фигурами, цветами, тренироваться запоминать, различать, сравнивать, логически мыслить».

Безусловным положительным моментом в использовании игровых напольных тренажеров является обучение детей в игровой форме. Причем заниматься можно как индивидуально, так и со всей группой, преобразуя традиционное сидение на коврик или за столом в динамический поиск нужных решений и уделяя больше времени развитию сенсомоторного интеллекта. При этом игровые задачи настолько разнообразны, что многие из нас наверняка попробуют внести в условия игры что-то свое.

И, что особенно важно для педагогов, занятия с развивающими напольными тренажерами затрагивают все образовательные области и способствуют комплексному развитию дошкольников на основе здоровьесберегающей технологии обучения в движении.

Поскольку авторы игр «VAУ TOY» не ставят четких возрастных границ в подборе игровых упражнений, педагог может сам, исходя из личных наблюдений, в рамках образовательной программы устанавливать определенный уровень сложности для каждого игрока в соответствии с его индивидуальными способностями и потребностями.

Игра «Форма. Цвет. Размер» состоит из большого игрового поля, 18 фигур (круг, квадрат и треугольник большого и маленького размеров, синего, красного, зеленого и желтого цветов), цветных мешочков и брошюры с рекомендациями для родителей и педагогов.

По задумке автора, игра «Форма. Цвет. Размер» – это инструмент, с которым можно проводить множество занятий и использовать для развития ребенка на протяжении нескольких лет, усложняя задания.

В ходе игры ребенок задействует сразу несколько видов памяти: зрительную, тактильную и слуховую (когда вы озвучиваете ему информацию). Благодаря этому он усваивает новые знания быстрее и надежнее. Ощупывая фигурки, он обогащает осязательные ощущения, развивает чувствительность пальцев, совершенствует моторику.

Задания направлены на знакомство с основными понятиями, формирование логического и математического мышления. А занимательная форма – подвижные игры – обеспечивает также физическое и эмоциональное развитие.

Игра «Логика» состоит из больших фигур 3 видов (круг, треугольник, квадрат) и 3 цветов (красный, желтый, синий), перекидного блокнота с 60 заданиями 3 уровней сложности, напольного игрового коврика 3х3 клетки.

Задача игроков – решить геометрическое sudoku 3х3, то есть расположить фигуры таким образом, чтобы в рядах и столбцах не повторялись ни формы, ни цвета. В блокноте предлагается начальная расстановка некоторых фигур (чем выше уровень сложности, тем меньше деталей изображено на картинке). А вот выполнять эти задания ребятам предстоит прямо на полу, раскладывая красочные фигуры по огромным клеткам!

Решая увлекательную головоломку, дети совершенствуют одновременно логическое мышление, комбинаторику, математические навыки – и координацию движений. Они учатся различать фигуры и цвета, сравнивать предметы сразу по нескольким признакам.

Постоянно двигаясь, приседая, наклоняясь, дети укрепляют мышцы и тренируют общую моторику. Командные соревнования формируют еще и волю к победе, быстроту мысли и реакции. А кроме того, ребята испытывают яркие созидательные эмоции, жизнерадостно общаются и расширяют свой круг друзей.

Как видите, предложенные игры достаточно просты и увлекательны, но при этом помогают решить целый ряд образовательных задач, а также полностью удовлетворяют потребность дошкольников в движении.

Литература:

1. Микляева, Н.В. Игра как ведущая деятельность дошкольников / под ред. Н.В. Микляевой. – М.: АРКТИ, 2016. – 236 с.
2. Пепелова, С.П. Развитие речи детей дошкольного возраста с помощью напольных подвижных игр «VAУ TOY». Форма. Цвет. Размер./ С.П. Пепелова – Наука и образование: Новое время, 2018.

Картотека игр и упражнений с использованием игрового оборудования VAY TOY

Средний дошкольный возраст

Упражнение 1.

Показываем ребенку Большую фигуру. Далее варианты заданий: А) найди и принеси фигуры меньшего размера Б) найди и принеси фигуры такого же размера. Аналогично действуем с маленькой фигурой.

Упражнение 2.

На полу развернут коврик VAY TOY с фигурами. Описываем, что это домики наших фигур. Нужно помочь фигурам попасть в свой домик. Но открыты пока только большие домики, в них можно попасть. Ребенок должен выбрать большие фигуры и разложить их на коврике. А маленькие фигуры решили жить вместе и забрались все в один мешок – ребенок складывает маленькие фигуры в любой из мешочков.

Упражнение 3.

Тренируем память и внимательность. Закрепляем понятия цвет и размер. Даем задание ребенку: Сложи в синий мешочек все синие фигуры; в желтый мешочек – только большие желтые фигуры; в красный – только маленькие красные фигуры.

Игра «Подбери по величине»

Сначала дети тренируются по команде собирать «большие фигуры» или «маленькие фигуры» с игрового поля VAY TOY. Затем педагог кладет на игровую площадку два круга. Дети должны разложить около большого круга большие фигуры, около маленького – маленькие фигуры.

Упражнение 4: «Волшебная дорожка».

На полу разложен коврик VAY TOY. Взрослый выкладывает часть фигур на поле, образуя дорожку. Ребенок становится у края коврика. С другой стороны коврика его ждет любимая игрушка, нужно до нее дойти. Ребенок, наступая на фигуру, проговаривает ее название и переходит на следующую. Можно договориться, что при попадании на квадрат, ребенок приседает, на круг – хлопает в ладоши, на треугольник – стоит на цыпочках. Если ребенок сбился – возвращается в начало. Можно усложнить задание, не выкладывая фигуры на поле, взрослый проговаривает ряд фигур, по которым ребенок должен пройти. Ребенок запоминает и потом проходит заданный путь. Затем взрослый и ребенок меняются местами.

Упражнение 5.

Группируем фигуры по 1, 2 и 3 признакам. Группируя фигуры по одному из признаков, ребенок помещает в одну группу все схожие фигуры (Выложи в ряд все треугольники, над ними – все квадраты, под ними – все круги – группировка по форме). Выясняем, что общего у всех фигур внутри одной группы (форма), в чем отличия (они разного размера и цвета). Затем меняем признак группировки. Усложняя задание, добавляем для группировки второй

признак (Выложи в один ряд все большие треугольники, рядом все маленькие треугольники – группировка по форме и размеру). Выполняя такие задания, ребенок учится последовательно сопоставлять предметы по выделенному признаку, не переключаясь на другие свойства. Ребенок видит, как меняется место фигуры среди других, в зависимости от того, по какому признаку они сгруппированы.

Упражнение 6: «Наоборот»

Взрослый кладет одну фигуру на игровое поле, и просит ребенка выбрать и положить следующую, наиболее непохожую на первую. После правильного выбора, взрослый проговаривает все признаки фигуры, просит ребенка указать отличия. Далее другой ребенок ставит следующую фигуру по тем же условиям.

Упражнение 7. «Найди пару»

На полу лежит игровое поле VAY TOY. Ребенку даем в руки фигуру.

– Найди на поле пару для своей фигуры только по форме (аналогично по цвету, размеру);

– Найди пару для своей фигуры по форме и цвету;

– Найди пару своей фигуре по форме, цвету и размеру.

Упражнение 8: «Бусы»

Цель: развитие зрительного восприятия. Взрослый достает куклу, здоровается и объявляет о том, что у куклы нет бус, потому что она никак не может выбрать подходящий узор. Взрослый предлагает детям собрать для куклы красивые бусы. Дети вытаскивают фигуры из мешочков. Взрослый дает инструкцию: «Найдите ребят, у которых цвет и форма геометрической фигуры совпадает с вашей и встаньте вместе». После того, как дети образовали пары, с помощью взрослого образуют общий круг, чередуясь по цветам. Взрослый хвалит узор: «Ах, какие замечательные бусы у нас получились, ребята! Кукла будет довольна». Кукла благодарит ребят.

Игровой практикум «Найди пару (группу)»

Правила игры: дети разбирают геометрические фигуры и по первому сигналу бегают в рассыпную. По завершающему сигналу каждый ребенок должен найти пару или группу геометрических фигур в зависимости от заданного признака. Например, найдите пару (группу) по форме, цвету и размеру или только по форме, только по цвету или по размеру; или по форме и цвету и т.д.

«Умная собачка»

«На полянке гуляют овечки (раскладываем вместе с ребенком все желтые фигуры на полу в хаотичном порядке). Разбрелись они в разные стороны (раздвигаем их подальше друг от друга). Срочно нужно их собрать вместе, а то потеряются. Давай позовем пастушью собаку (берем в руки красную фигуру). Одна она справится – сгонит всех овечек (ребенок, держа в руке красную фигуру, снова сдвигает все желтые фигуры близко друг к другу). Какая собачка молодец! ОДНА собрала так МНОГО овечек!»

Игра «Цепочка»

Способствует развитию слуховой и зрительной памяти, тренирует внимательность. Ее можно организовать как с одним ребенком, так и с группой детей.

Вариант 1 (с одним ребенком): на полу развернуто игровое поле VAY TOY. Играют ребенок и взрослый. Каждый из них должен повторить цепочку фигур, которую они создают. Игра заканчивается, когда «теряется» звено. Ребенок начинает – наступает на одну из фигур на поле и называет ее, взрослый сначала наступает на фигуру, названную ребенком, после перешагивает и останавливается на второй фигуре, называя ее. Затем ребенок переходит на новую фигуру, при этом наступает на предыдущие две фигуры, сохраняя их последовательность. Таким образом увеличивается цепочка фигур.

Вариант 2 (с группой детей): Педагог просит детей выбрать, на какую фигуру они хотят наступить, но не говорят никому. Затем дети по очереди говорят свою фигуру и наступают на нее, при этом проговаривая и наступая на фигуры, которые были названы ребятами до нее.

Старший дошкольный возраст (5-6 лет)

«Найди свой домик»

Взрослый предлагает ребенку найти «свой домик», домики – пустое пространство между геометрическими фигурами игрового поля VAY TOY, по условиям: справа от твоего домика большой синий квадрат или – слева от твоего домика красный треугольник; справа от твоего домика маленький желтый квадрат, а сзади большой синий треугольник, или – спереди от твоего домика большой желтый квадрат, а сзади треугольник и т. п.

Перед началом игры нужно поставить ребенка рядом с полем. Так, чтобы описываемая ситуация, соответствовала его правой и левой стороне.

«Подбери-ка»

Дети по очереди вынимают из мешка фигуры. Затем называют предметы окружающего мира (в комнате, на улице, в доме и т.д.), которые имеют такие же признаки (по цвету, по форме, в сочетании), как и вытянутая фигура.

«Отгадай-ка»

Перед детьми раскладываются в ряд фигуры в определенном порядке. Детей просят запомнить расположение фигур. Затем просят отвернуться, и педагог убирает (заменяет, переставляет) фигуру. Дети поворачиваются и говорят, что изменилось.

«Вспоминай-ка»

Перед детьми раскладываются в определенном порядке на игровом коврике. Детей просят запомнить расположение фигур. Затем просят отвернуться, и педагог убирает (часть элементов или все элементы) фигуры. Дети поворачиваются и восстанавливают предыдущий узор на игровом поле.

«Строим мы ракетодром»

Задачи: развивать математическое мышление, ориентировку в пространстве; закреплять свойства геометрических фигур; сравнивать фигуры по цвету, форме, размеру.

Что необходимо: геометрические фигуры, карточки-шаблоны.

Правила игры

Первый этап – постройка ракеты из геометрических фигур по карточке. Группа делится на команды, пары. Строят ракеты в разных углах комнаты.

Второй этап – всем детям нужно уяснить, сколько иллюминаторов у ракеты, столько космонавтов может в неё поместиться. Дети идут по кругу и говорят слова:

Ждут нас быстрые ракеты

Для прогулок по планетам.

На какую захотим, на такую полетим.

Но в игре один секрет-

Опоздавшим места нет.

Кто не успел, становится в круг. Те, кто стоит у ракет, объявляют, куда полетят. Потом все становятся в круг, и игра продолжается.

«Находилки»

Задачи: находить местоположение фигур согласно правилу; развивать наглядно-образное мышление.

Что необходимо: геометрические фигуры, карточка – образец, игровое поле.

Правила игры

Ребёнку нужно найти место фигуры на игровом поле и положить её на него в соответствии с образцом. Место фигуры указано на карточке-образце.

«Игры с рыбками»

Задачи: учить читать схему и действовать по правилу.

Что необходимо: геометрические фигуры, карточки с изображением рыбок, похожих на геометрические фигуры.

Правила игры

Игровая ситуация: «Жили-были рыбки. И у каждой была сумочка, похожая на геометрическую фигуру. Какая рыбка тебе нравится? Найди среди фигур её сумочку.

Можно нарисовать и вырезать рыбок и попросить ребёнка положить возле рыбки такую же фигуру, как на карточке.

«Пересечение»

Задачи: формировать умение классифицировать геометрические фигуры по нескольким признакам.

Что необходимо: геометрические фигуры, карточки с изображением рыбок, похожих на 2 обруча.

Правила игры

Педагог кладёт на пол два пересекающихся обруча, например, синий и жёлтый. Далее просит положить внутрь синего обруча все круглые формы, а

внутри жёлтого – все жёлтые. Игру желательно повторить несколько раз, изменяя задания.

«Пингвин и фигуры»

Задачи: закреплять навыки счёта, развивать наблюдательность, системное мышление.

Что необходимо: макет пингвина из картонной коробки с прорезями для фигур. На каждой стороне коробки нарисованы фигуры.

Правила игры

Сделать коробку с прорезями разной толщины и разной формы для плоских и объёмных фигур. Ребёнок должен правильно подобрать не только фигуру по форме, но и по объёму.

«Найди фигуру по символам»

Задачи: знакомить с символами; развивать системное, словесно-логическое мышление, умение работать по алгоритму.

Что необходимо: карточки с символами, геометрические фигуры.

Правила игры

Педагог раздаёт карточки с символами (на карточках условно обозначены свойства геометрических фигур (форма, цвет, размер)), каждый ребёнок ищет свою фигуру, потом рассказывает, почему именно эту фигуру он взял.

Например, я взял красный большой круг, потому что у меня на карточке нарисован круг не синий и не жёлтый, значит красный.

«За слониками»

Задачи: закреплять порядковый счёт, свойства геометрических фигур; развивать наблюдательность, умение читать схему.

Что необходимо: карточки-схемы с нарисованными слониками, геометрические фигуры.

Правила игры

Педагог показывает схему «Слоники». Слоники обозначают цвет и размер фигуры. Форму геометрической фигуры каждый ребёнок может выбрать сам. Играющие по схеме находят соответствующие фигуры согласно закодированной информации в виде рисунка. В схему можно добавить геометрическую фигуру.

«Углы – не углы»

Задачи: развивать системное мышление, слышать задание.

Что необходимо: стульчики, музыкальное сопровождение, геометрические фигуры.

Правила игры

Педагог разбрасывает фигуры по полу. Все дети становятся вокруг фигур в круг. Педагог объясняет правила игры: нужно собрать все фигуры с углами. Под музыку дети бегут по кругу. Как только музыка замолкает, кто-нибудь из играющих выходит в середину круга и находит фигуру с углами, становится на место и, поднимая её, кладёт фигуру на свой стульчик.

Усложнение: найти большую, маленькую, только красную фигуру с углами и т.д.

Запрещается: толкать впередиидущего и обгонять его, брать больше одной фигуры, ползать на коленях.

Каждый играющий подходит к своему стульчику и считает фигуры.

«Соотнесение числа предметов с цифрой»

Упражнение 1: На полу лежит коврик VAY TOY «Ну, попади! Медовое сражение». Показываем ребенку на цифру 1 и кладем около нее одну фишку. Предлагаем один раз топнуть, один раз хлопнуть, один раз присесть и т. п. Делимся на команды. Каждый игрок делает по одному броску мешочком на поле. Считаются очки только при попадании на цифру 1. Аналогично действуем с ребенком с другими цифрами.

Упражнение 2: Взрослый раскладывает карточки с изображением продуктов (лучше объединенных одной темой – фрукты или ягоды и т.п.) на поле рядом с цифрами (у цифры 5 – пять карточек с помидором, у цифры 4 – четыре карточки с луковицей и т.д.). Далее говорит инструкцию ребенку, что он должен сходить в магазин (в огород, на рынок) и принести 5 помидор и 4 луковицы. Ребенок идет и собирает карточки с поля, беря по одной и отсчитывая их.

Упражнение 3: Делимся на 2 команды – команда пчелок, и команда мишек. Бросаем по очереди свои мешочки. Поочередно кидаем до тех пор, пока не попадем на цифру. Даем ребенку тоже число фишек (у мишек синие, у пчелок – красные). Ребенок ставит эти фишки слева направо в паллету. Получается два ряда фишек в одной паллете – синие и красные. Сравниваем их. У кого больше, тот и победил.

«Образование числа: последующее и предыдущее. Сравнение смежных чисел»

Упражнение 1: На полу разложен коврик VAY TOY. Даем ребенку 1 фишку и просим положить ее на цифру 1. Затем, просим переместить эту фишку на цифру 2. Но у нас 1 фишка, нужно чтобы их было 2 – даем еще 1 фишку ребенку. Теперь 2 фишки перемещаем на цифру 3. Добавляем еще одну фишку, чтобы их стало 3 шт. Аналогично действуя, доходим до цифры 5. Теперь перемещаемся со всеми фишками в обратном направлении, сравниваем число фишек с цифрой и уравниваем ситуацию.

Упражнение 2: На полу коврик VAY TOY. Даем ребенку 2 синие фишки, он кладет их к синей цифре 2. Даем 3 красные фишки и кладем на цифру 3. Каких фишек больше? Давай проверим – вставляем их в счетную паллету – один ряд синие фишки, под ними второй ряд с красными фишками (метод приложения). Видно, что красных фишек больше, чем синих, значит 3 больше чем 2, а 2 меньше чем 3. Таким же образом сравниваем 1 и 2, 3 и 4, 4 и 5.

Упражнение 3: Уравнивание.

На игровом поле выложены совокупности – 3 синих фишки у цифры 3 и 4 красных фишки, у цифры 4. Выясняем, каких больше/меньше. Просим перенести 3 фишки к 4 красным фишкам.

– Сколько нужно добавить синих фишек, чтобы их стало с красными поровну? (добавляем 1 синюю фишку). Аналогично с другими парами смежных чисел.

«Состав числа из двух меньших»

Упражнение 1: Для игры используем поле VAY TOY «Ну, попади. Медовое сражение». Бросаем мешочки на поле, пытаюсь попасть на цифру 1. Когда попали, даем ребенку фишку того же цвета и просим положить ее рядом с цифрой 1. Затем кидаем мешочки, пытаюсь попасть на цифру 2. После попадания, даем ребенку по одной 2 фишки – синюю и красную, и он кладет их по очереди рядом с цифрой 2. Делаем с ребенком вывод: 2 – это 1 и 1. Далее кидаем на цифру 3. После попадания, даем ребенку по одной 3 фишки: 2 синие и 1 красную. Он поочередно кладет их к цифре 3. Делаем вывод: 3 – это 2 и 1 или 1 и 2. Затем попадаем на цифру 4. Для того чтобы показать ее состав используем обе цифры на поле – и красную, и синюю. Для красной 4 даем по одной: 1 синюю фишку, 3 красных. Для синей 4 даем по одной: 2 синих и 2 красных.

Делаем вывод: 4 – это 1 и 3, или 3 и 1, или 2 и 2. Далее цифра 5. При попадании на нее даем 5 фишек: 1 синюю и 4 красных; 2 красных и 3 синих. Выкладываем эти комбинации рядом с цифрой 5. Делаем вывод: 5 – это 1 и 4, или 4 и 1; 5 это 2 и 3, или 3 и 2.

Упражнение 2: На поле выкладываем фишки для всех цифр синие и красные. Предлагаем ребенку подумать, какие фишки могут объединиться и «поселиться» в одном домике. Примечание: изначально выкладываем фишки НАД цифрой, а комбинации из других фишек ребенок выкладывает ПОД цифрой. Например, ребенок берет 2 фишки с цифры 2 и 1 фишку с цифры 1, кладет их под цифрой 3.

Упражнение 3: На поле выложены фишки у цифры 5. Задание разложить эти фишки по 2м разным цифрам. Аналогично раскладываем фишки у цифры 4, и т. д.

Упражнение 4: Ребенок становится перед полем. Взрослый сообщает ему, что у него есть прыжки и хлопки. Он должен шагать по цифрам и выполнять движения. Наступая на цифру, ребенок сам решает сколько раз ему прыгнуть, сколько раз хлопнуть. (Например, на цифре 4 можно 1 раз хлопнуть и 3 раза прыгнуть или 2 раза прыгнуть и 2 раза хлопнуть). При повторном нахождении на цифре, комбинация прыжков и хлопков должна меняться.

Упражнение 5: Для наглядности состава числа из 2х меньших используем паллеты из игры. В них есть 4 ряда по 5 отверстий. Предлагаем порешать рассказы-задачи:

– На верхнем проводе сидели 3 вороны, 1 ворона пересела на нижний провод. Сколько всего ворон? Как они теперь сидят? (в верхний ряд паллеты вставляем 3 фишки, перемещаем 1 на нижний ряд, делаем выводы).

– Девочке подарили 4 карандаша. Она поделилась с подругой. Как она могла поделить карандаши?

– На верхней полке стояло 5 книг. Потом 2 из них переставили на нижнюю. Сколько всего книг? Как они теперь стоят? На какой полке книг больше/меньше? Предлагаем ребенку самому придумать задачу.

Упражнение 6: Взрослый дает ребенку 3 фишки. Просит его спрятать их в двух кулачках. Потом взрослый угадывает, в какой руке сколько фишек.

Упражнение 7: Для изучения состава числа от 6 до 10 используйте счетные паллеты, выкладывая 6 фишек разными комбинациями (1 синяя фишка и 5 красных и т.д.) Важно заполнять ряд отверстий полностью. Т.е. если вы показываете, что 6 это 4 и 2, то не ставьте 4 фишки в одном ряду, а 2 в другом. Заполняете в ряду 4 фишки красные, затем дополняете ряд еще 1 синей, оставшуюся 1 синюю уже в начало второго ряда.

«Сложение»

Упражнение 1: Дети делятся на команды, и каждый игрок делает по 2 броска. При попадании мешочка на цифру, ребенок берет то же количество фишек и вставляет их в свою паллету.

При последующем попадании на цифру, берется то же число фишек и ребенок их добавляет в паллету к уже имеющимся. Итог суммирует. Выигрывает та команда, у кого сумма больше. Складываете только по 2 числа. После этого начинайте игру заново.

«Вычитание»

Упражнение 1: Берем мешочки и делаем поочередно по одному броску. Стараемся попасть на цифры. Играем до попадания на 2 цифру. Затем, сравниваем выпавшие цифры, из большего числа вычитаем меньшее. Для наглядности работаем с фишками и паллетами.

«Тренируем устный счет»

Вариант игры 1: Кто наберет больше очков.

Каждый игрок делает по 2 броска: попал на «свои» цифры – складываешь, попал на чужую – из большего числа отнимаешь меньшее. Подводится итог каждый раз после бросков.

Вариант игры 2: Кто быстрее наберет 10 очков.

Кидаем по одному мешочку. Попадаешь на «свою» цифру – прибавляешь, попадаешь на «чужую» – отнимаешь. В таком варианте игры закрепляется состав числа 10 и ребенок учится анализировать. Если сумма очков становится больше 10, то нужно бросать на «чужие» цифры, чтобы вычесть излишек и стараться получить именно 10 очков!

Вариант игры 3: Кто наберет больше очков 2.

В этом варианте игроки бросают по 2 броска, выполняя все условия игры. Для игры засекается определенное время. По окончании времени подводятся итоги. Для этой игры рекомендуется использовать листочек для записи очков.

«Числовое sudoku»

Задача: развивать ориентировку в пространстве, логическое мышление, коммуникативные навыки.

Что необходимо: 2 набора с геометрическими фигурами, чтобы в них было по 4 фигуры каждого вида. Карточки с фигурами и числами, игровое поле в клетку.

Правила игры

Играть можно командами или по одному. Педагог дает детям карточку с цифрами и фигурами, где каждая фигура соответствует определённому числу. Например, жёлтый квадрат соответствует цифре 3, синий треугольник – цифре 2, красный круг – цифре 1. и карточку с числовым sudoku. Решив числовое sudoku, ребёнок переходит к моделированию sudoku на игровом полотне. Таким образом будут заполнены все 9 клеток игрового поля. В результате у ребёнка получается два решённых sudoku: числовое на карточке и фигурное, выложенное из фигур на игровом полотне.

«Играем и решаем»

Задача: закреплять навыки счёта, развивать умение работать с закодированной информацией.

Что необходимо: Карточки с фигурами и числами, геометрические фигуры.

Правила игры

Каждому ребёнку педагог даёт карточку с примерами. Число, полученное в ответе, обозначает определённую геометрическую фигуру. Например, $2+3=5$. На карточке с цифрами и фигурами цифре 5 соответствует маленький жёлтый квадрат. Из фигур дети конструируют по воображению или по описанию любую картинку.

«Пирамидки»

Задача: закреплять навыки счёта, развивать логическое и системное решение, умение работать по схеме.

Что необходимо: Карточки с цифрами, геометрические фигуры, карточки с изображением последовательности выкладывания геометрических фигур.

Правила игры

Педагог показывает детям карточку с изображением геометрических фигур, из которых построена пирамида. Например, на большом красном круге лежит маленький синий квадрат, на маленьком синем квадрате лежит большой жёлтый треугольник, на нём – маленький синий треугольник. По карточке дети выкладывают пирамидку из геометрических фигур. Для закрепления навыков счёта можно попросить ребёнка посчитать фигуры, найти карточку с цифрой и положить рядом с пирамидкой из фигур.

«Лишний – не лишний»

Задача: развивать пространственное и логическое внимание.

Что необходимо: Карточки с заданиями, геометрические фигуры любого цвета.

Правила игры

Группу детей нужно разделить на подгруппы. Каждая подгруппа получает своё задание. Педагог показывает карточку и сообщает, что необходимо построить такой же ряд фигур. Когда каждая подгруппа построит

ряд, они меняются местами и находят третью лишнюю фигуру в ряду. Объясняя свой выбор. Например, можно посчитать, что красная фигура – это красный круг внутри синего квадрата, потому что все остальные фигуры внутри больших фигур – с углами.

Литература:

1. Модель, Н.А. Играю, двигаюсь, учусь. Секреты подвижных игр / Н.А. Модель. – Издательство: Сфера, 2022.
2. Модель, Н.А. Подвижные игры с геометрическими фигурами /Н.А. Модель. – Издательство: Сфера, 2019.