

«Согласовано»  
Педагогический совет МБДОУ №84  
протокол № \_\_\_\_ от «\_\_» \_\_ 20\_\_ г

«Утверждаю» \_\_\_\_\_  
Заведующая МБДОУ №84  
Тарасова М.С.  
пр. \_\_\_\_\_

## **дополнительная общеразвивающая программа для детей 5 -7 лет**



**Авторы - составители:**

Тарасова М.С.

Еперина Е.П.

## Содержание

1. Пояснительная записка.....	3
2. Учебно-тематический план.....	7
3. Содержание.....	13
4. Список литературы.....	24
5. Приложение	

## Пояснительная записка

Мышление - одна из высших форм деятельности человека. Это социально обусловленный процесс, неразрывно связанный с речью. В процессе мыслительной деятельности вырабатываются определенные приемы или операции (анализ, синтез, сравнения, обобщения, конкретизация).

Социокультурные, экономические и иные преобразования, происходящие в современном обществе, предполагают обновление содержания образования детей разного возраста, включая и систему образования дошкольников. Поиск новых вариантов образования, ориентированного на развитие умственных способностей, актуализируют внимание ученых и педагогов-практиков к процессам развития логического мышления. Развитое логическое мышление позволяет человеку свободно ориентироваться в окружающем мире, продуктивно и результативно осуществлять деятельность.

Основными показателями умственного развития дошкольников являются: усвоение системы знаний, накопление их фонда, развитие творческого мышления и овладение способами познавательной деятельности, необходимыми для приобретения новых знаний.

Логическое мышление - это вид мышления, сущность которого в оперировании понятиями, суждениями, умозаключениями на основе законов логики, их сопоставлении и соотнесении с действиями или же совокупность умственных логически достоверных действий или операций мышления, связанных причинно-следственными закономерностями, позволяющими согласовать наличные знания с целью описания и преобразования объективной действительности.

Актуальность данного вопроса натолкнуло авторов на разработку программы по развитию логического мышления детей дошкольного возраста.

Данная рабочая образовательная программа разработана на основе:

Примерной основной общеобразовательной программы дошкольного образования «Детский сад 2100», которая является одним из структурных компонентов Образовательной системы «Школа 2100», с использованием методического пособия по информатике «Все по полочкам» - авторы А.В. Горячев, К.И. Горина, Н.И. Суворова и др. А так же основывается на идеологии педагога-психолога Л.А. Венгера, которая направлена на развитие умственных способностей детей в процессе специфических дошкольных видов деятельности, в преобладании игровой и придерживается личностно - ориентированной модели воспитания.

Цель программы – формирование логического мышления.

Задачи:

1. Развивать приемы логического мышления (анализа, синтеза, сравнения, обобщения, классификация, сериация).
2. Учить выделять свойства предметов, находить предметы, обладающие заданными свойствами или несколькими свойствами, разбивать множества на подмножества характеризующиеся общим свойством через оперирование простейшими классами (классификация понятий на виды).
3. Развивать сенсорные способности и усваивать символы, являющиеся предпосылкой последующего развития познавательных и творческих, интеллектуальных способностей ребенка.

### **Сроки реализации программы**

Программа предназначена для работы с детьми 5-7 лет на 2 года обучения.

### **Предполагаемый результат обучения**

**Первый год обучения** происходит формирование наглядно-действенного мышления и начинает формироваться словесно-логическое мышление, оно предполагает развитие умения оперировать словами, понимать логику рассуждений. Дети учатся выделять свойства предметов, находить предметы, обладающие заданным свойством или несколькими свойствами, разбивать множества на подмножества характеризующиеся

общим свойством, обобщать по некоторому признаку, находить закономерность по признаку, сопоставлять части и целое для предметов и действий, называть главную функцию (назначение) предметов.

**Второй год обучения** продолжает формироваться словесно-логическое мышление, Дети учатся самостоятельно рассуждать, делать выводы, сопоставлять, сравнивать, анализировать, находить частное и общее, устанавливать простые закономерности. Уметь проводить аналогию между разными предметами, находить похожие признаки у разных предметов, переносить свойства одного предмета на другие. Все виды мышления тесно связаны между собой. От уровня развития всех типов мышления зависит успешность обучения в школе, скорость усвоения материала, внимание, успеваемость в принципе.

### **Как обучать?**

**Режим занятий** - 2 раза в неделю продолжительностью 30 мин.  
Количество детей в группе 5-8 человек

Занятия проходят в отдельном помещении, оснащенное интерактивной доской или мультимедийным проектором, ноутбук с мышкой. Другая часть занятия проводится фронтально с использованием наглядной доски с фломастерами, набор картинок и индивидуальных канцелярских принадлежностей для каждого ребенка (карандаши, лист бумаги, клей-карандаш, набор картинок в соответствии с темой занятия).

#### **Формы и приемы работы:**

- логические игры (цепочки, квадраты, задачи, на сравнение и т.д.);
- интерактивные игры;
- сериация;
- классификация.

#### **Структура занятий:**

- совместная деятельность: игра «Классификация и Я»;
- самостоятельная деятельность (совместная) детей по решению логической задачи;

- физическое упражнение: «Движение + рассуждение»;
- интерактивная игра на закрепление пройденного материала.

Каждая тема разбита на два часа обучения для более четкого понимания детьми задания, т.к. в образовательном процессе используются сложные математические понятия: «Истина» и «Ложь», «Множество», «круги Эйлера», «классификационное древо», «модель».

На первом занятии любой темы педагог вводит основное задание по теме построение модели, использует логическое упражнение, двигательную гимнастику и три слайда интерактивной игры.

На втором занятии рассматривается та же модель с усложнением задания, используется другое логическое упражнение, двигательную гимнастику и пять слайдов интерактивной игры.

Работа с компьютером не превышает 10 мин.

#### **Методическое обеспечение программы:**

- Игры и упражнения на развитие умственных способностей.
- Интерактивные игры по тематике, разработанные в программе Microsoft Office PowerPoint.

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

Использование методов, приемов, тем в образовательном процессе по усмотрению педагогов в соответствии с уровнем развития детей

## Учебно – тематический план

Первый год обучения

<b>№ занятия</b>	<b>ТЕМА</b>	<b>Количество часов</b>
Занятие №1 Занятие №2	Зоопарк	2
Занятие №3 Занятие №4	Кто быстрее?	2
Занятие №5 Занятие №6	Бабочки	2
Занятие №7 Занятие №8 Занятие №9	Посуда или Помощь Хозяйшке	3
Занятие №10	Кто выше?	1
Занятие №11 Занятие №12	Собери цветы в букет	2
Занятие №13 Занятие №14	Лучший певец (№7)	2
Занятие №15 Занятие №16 Занятие №17 Занятие №18	Мои друзья	4
Занятие №19 Занятие №20	Цвета	2
Занятие №21 Занятие №22	Млекопитающие	2
Занятие №23 Занятие №24	Насекомые и птицы	2

Занятие №25	Одежда	<b>4</b>
Занятие №26		
Занятие №27		
Занятие №28		
Занятие №29	Люди: наши дети	<b>2</b>
Занятие №30		
Занятие №31	Звери	<b>2</b>
Занятие №32		
Занятие №33	Магазин игрушек	<b>2</b>
Занятие №34		
Занятие №35	Цветы: луговые и садовые	<b>2</b>
Занятие №36		
Занятие №37	Кондитерские изделия	<b>2</b>
Занятие №38		
Занятие №39	Домашние и дикие звери	<b>2</b>
Занятие №40		
Занятие №41	Животные жарких стран и сибирских лесов	<b>2</b>
Занятие №42		
Занятие №43	Люди: наши взрослые	<b>2</b>
Занятие №44		
Занятие №45	Я художник!	<b>2</b>
Занятие №46		
Занятие №47	Городской транспорт	<b>2</b>
Занятие №48		
Занятие №49	Виды транспорта	<b>2</b>
Занятие №50		
Занятие №51	Дикие и домашние птицы	<b>2</b>
Занятие №52		

Занятие №53 Занятие №54	Расстановки и перестановки	<b>2</b>
Занятие №55 Занятие №56	Операция «Пересечение»	<b>2</b>
Занятие №57 Занятие №58 Занятие №59 Занятие №60	Закономерность и расположение фигур и предметов	<b>4</b>
Занятие №61 Занятие №62 Занятие №63 Занятие №64	Планета земля	<b>4</b>
<b>Итого:</b>		<b>64</b>

Второй год обучения

<b>№ занятия</b>	<b>ТЕМА</b>	<b>Количество часов</b>
Занятие №1 Занятие №2	Сравнение предметов по свойствам	2
Занятие №3 Занятие №4	Фрукты и овощи	2
Занятие №5 Занятие №6	Цветы	2
Занятие №7 Занятие №8	Деревья	2
Занятие №9 Занятие №10	Обобщение по признаку	2
Занятие №11 Занятие №12	Путаница	2
Занятие №13 Занятие №14 Занятие №15 Занятие №16	Животные	4
Занятие №17 Занятие №18	Посуда: кухонная и чайная	2
Занятие №19 Занятие №20	Выделение главных свойств предметов	2
Занятие №21 Занятие №22	Звери	2
Занятие №23 Занятие №24	Кто летает?	2
Занятие №25 Занятие №26	Люди: девочки и мальчики	2

Занятие №27	Цветы: полевые и садовые	2
Занятие №28		
Занятие №29	Птицы	2
Занятие №30		
Занятие №31	Деревья	2
Занятие №32		
Занятие №33	Расстановки и перестановки	2
Занятие №34		
Занятие №35	Одежда	2
Занятие №36		
Занятие №37	Не дышит и не двигается	2
Занятие №38		
Занятие №39	Обувь	2
Занятие №40		
Занятие №41	Игрушки	2
Занятие №42		
Занятие №43	Упорядочение серии предметов по разным признакам	2
Занятие №44		
Занятие №45	В гостях у кондитера	2
Занятие №46		
Занятие №47	Понятия «ИСТИНА» и «ЛОЖЬ»	2
Занятие №48		
Занятие №49	Как его зовут?	2
Занятие №50		
Занятие №51	Части - целое	2
Занятие №52		
Занятие №53	Польза и вред	2
Занятие №54		

Занятие №55	Где зонтик?	<b>2</b>
Занятие №56		
Занятие №57	Логические упражнения	<b>2</b>
Занятие №58		
Занятие №59	Задачи-шутки	<b>2</b>
Занятие №60		
Занятие №61	Мой мир	<b>4</b>
Занятие №62		
Занятие №63		
Занятие №64		
<b>Итого</b>		<b>64</b>

## Содержание

Первый год обучения

### **Зоопарк**

1. Знакомство с сериационными отношениями. Разложить картинки зверей (слон, бегемот, волк, заяц, белка) по размеру от самого большого до самого маленького, подобрать для каждого домик.

2. Логическая игра «Третий лишний».

3. Физ. минутка. Перечислить животных. Услышали домашнее животное - присесть.

4. Интерактивная игра «Зоопарк»

### **Кто быстрее?**

1. Использование заместителей для построения сериационного ряда.

Разложить картинки транспорта (самолет, автомобиль, поезд, грузовик, пароход, трамвай, лодка) по скорости от самого быстрого до самого медленного, заменить на полосы соответствующей скорости.

2. Логическая игра «Дорисуй символ»

3. Физ. минутка. Каждый получает свой руль-цвет и опознавательный знак. Сигнальщик показывает цвет и знак, соответствующий «транспорт» движется.

4. Интерактивная игра «Транспорт»

### **Бабочки**

1. Использование заместителей для построения сериационного ряда.

Разложить картинки бабочек (разные по яркости) от самой яркой до самой бледной, заменить на круги в соответствии по красоте (самая красивая большой круг и т.д.)

2. Логическая игра «Найди отличия»

3. Физ. минутка. Каждый получает свою бабочку, под музыку бабочки летают, музыка кончается, надо бабочку посадить на свой цветок.

4. Интерактивная игра «Бабочки»

### **Помощь Хозяюшке**

1. Использование заместителей для сериационных отношений между объектами. Разложить картинки (заварной чайник, тарелка, маленького ребенка, цветок в горшке, окно, кружка) по использованию воды от «самой горячей» до «самой холодной».

2. Логическая игра «Продолжи узор».

3. Физ. минутка. Импровизация по сигналу: «Мыть ребенка», «Пить чай» и др.

4. Интерактивная игра «Помощь Хозяюшке».

### **Кто выше?**

1. Ориентировка в сериационных отношениях между понятиями (выше, ниже). Найти среди предложенных изображений (ракеты, самолета, птицы, бабочки) и показать. «То, что выше всего летает; то, что летает выше бабочки и ниже самолета; и т.д.

2. Логическая игра «Собери узор» (Никитинские кубики)

3. Физ. минутка. На интерактивной доске, для глаз.

4. Интерактивная игра «Кто выше?».

### **Собери цветы в букет**

1. Освоение действий по построению сериационного ряда, отношения между объектами. «Подбери букет для мамы» по описанию, используя подсказку. (Большой круг - цветок нравится маме, средний круг – цветок нравится меньше, маленький круг - совсем не нравится).

2. Логическая игра «Найди точно такой рисунок».

3. Физ. минутка. Каждый получает цветок, по сигналу надо найти свою пару, встать в круг с цветами, что было не четное количество.

4. Интерактивная игра «Собери цветы в букет».

### **Лучший певец**

1. Освоение действий по построению сериационного ряда, отношения между объектами. Определи самого лучшего певца, используя заместители. (Самая длинная полоска обозначает победителя, самая короткая полоска занявшее последнее место).

2. Логическая игра «Чья тень?».

3. Физ. минутка. Изобрази птицу, которая на картинке.

4. Интерактивная игра «Лучший певец».

**Предоставлен сокращенный вариант, так как является сотворчеством авторов – составителей, против полной публикации в сети интернет.**

## Второй год обучения

### **Сравнение предметов по свойствам**

1. Ознакомление с графическим обозначением - классификационное древо. Рассмотреть картинки мебели, посуды. Разделить, назвать одним словом, разместить на квалификационном древе.

2. Логическая игра «Найди отличия».

3. Физ. минутка. Эстафета: быстро положить картинку в нужную коробочку «мебель», «посуда».

4. Интерактивная игра «Третий лишний».

### **Фрукты и овощи**

1. Освоение принципов построения графически через классификационное древо. Рассмотреть картинки овощи и фрукты. Разделить, назвать одним словом, разместить на квалификационном древе. Где будет размещаться «лимон»?

2. Логическая игра «Третий лишний».

3. Физ. минутка. Фрукт (банан, апельсин...) - встали, овощ (помидор, горох...) - присели.

4. Интерактивная игра «Фрукты и овощи».

### **Цветы**

1. Построение простейшей модели в форме классификационного древа. Рассмотреть картинки (гвоздика, одуванчик, роза, ель). Найти лишнее. Назвать, одним словом. Где будет размещаться «ель»?

2. Логическая игра «Продолжи узор».

3. Физ. минутка. Семечко - сидят, росток - встали, цветок - руки в стороны.

4. Интерактивная игра «Цветы».

## **Деревья**

1. Построение простейшей модели в форме классификационного дерева. Рассмотреть картинки (ель, дуб, береза, сосна, клен, ромашка). Найти лишнее. Назвать, одним словом. Где будет размещаться «ромашка»?

2. Логическая игра «Сложи узор».

3. Физ. минутка. Эстафета: быстро положить картинку в нужную коробочку «хвойные», «лиственные».

4. Интерактивная игра «Деревья».

## **Обобщение по признаку**

1. Закрепление представлений о содержании понятий. Сравнить понятия «Анютины глазки» и «Анютины глазки», «Карандаш» и «Ручка» «Замок» и «Замок». Создать модели (выделяя точки).

2. Логическая игра «Логическая цепочка из слов».

3. Физ. минутка. Продолжи предложение, выполняя движение: Мальчик сел на велосипед, и...; Воробей взмахнул крыльями и...; Собака перепрыгнула лужу и...

4. Интерактивная игра «Обобщение по признаку».

## **Путаница**

1. Использование модели классификационных отношений между понятиями. На моделях перепутаны картинки (грибы, ягоды, капуста и др.).

Разложить правильно картинки по заданной модели.

2. Логическая игра «Найди отличия».

3. Физ. минутка. Услышали ошибку («ЛОЖЬ») – подпрыгнуть. Например: У всех кошек есть полоски и др.

4. Интерактивная игра «Путаница».

## **Животные**

1. Построение простейшей модели в форме классификационного дерева. Рассмотреть картинки и условные обозначения (животные, птицы, звери, насекомые). Разложить по общим признакам. Назвать, одним словом. Где будет размещаться «кит»? Потом добавляются картинки с понятием «рыбы». Знакомится с животным «поликсена» (бабочка)
2. Логическая игра «Продолжи узор».
3. Физ. минутка. Изобразить пантомимой животное по описанию.
4. Интерактивная игра «Животные».

## **Посуда: кухонная и чайная**

1. Построение простейшей модели в форме классификационного дерева. Рассмотреть картинки (кастрюля, сковорода, чашка, заварочный чайник, сахарница) и условные обозначения (кухонная посуда, чайная посуда). Разложить по общим признакам, отличая понятия по месту положения на кухне у Хозяйюшке. Отгадать понятие «молочник», через вопросы требующие ответы «да» или «нет». Где будет размещаться «молочник» в модели классификационного дерева?
2. Логическая игра «Найди отличия».
3. Физ. минутка. Эстафета: быстро расставить посуду на стол для кукол.
4. Интерактивная игра «Посуда: кухонная и чайная».

## **Выделение главных свойств предметов**

1. Построение простейшей модели в форме классификационного дерева. Каждому воспитаннику индивидуальный набор картинок (кукла, пирамидка, мяч и капуста, свекла, помидоры, яблоко, груша, апельсин и платье рубашка, шорты, шапка, варежки и т.д.) и условные обозначения (игрушки, овощи и фрукты, зимняя и летняя одежда). Разложить по общим признакам, подобрать условное обозначение, составить модель.

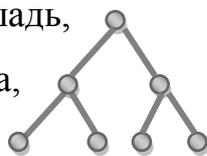
2. Логическая игра «Третий лишний».

3. Физ. минутка. Каждый получает свою картинку. По команде «овощи» - танцуют только воспитанники, имеющие на картинке овощи, остальные сидят в «корзинке» и т.д.

4. Интерактивная игра «Выделение главных свойств предметов».

## **Звери**

1. Построение простейшей модели в форме классификационного дерева.

Рассмотреть картинки (собака, кошка, бегемот, лошадь, северный олень, тигр, лиса, морж, лев, тюлень, овца, верблюд, белый медведь). Условные обозначения  (плотоядные и травоядные звери, домашние и дикие звери, обитатели северных и южных широт). Разложить на две группы, дети отгадывают название групп. Как еще можно разделить зверей? (плотоядные и травоядные). Самостоятельно детьми составляется модели.

2. Логическая игра «Сложи узор».

3. Физ. минутка. Игра «День-ночь».

4. Интерактивная игра «Хищные и травоядные звери».

## **Кто летает?**

1. Использование содержательных признаков понятия. Отгадать загадку по существенным признакам: есть крылья, хвост..., но не птица? (самолет). Есть крылья, хвост, перья..., но не летает? (страус). Каким видам относится каждое понятие? Какие еще примеры можно подобрать?

2. Логическая игра «Продолжи узор».

3. Физ. минутка. «Летает - не летает» Называют летающий предмет-руки вверх, не летающий - вниз.

4. Интерактивная игра «Кто летает?»

### **Люди: девочки и мальчики**

1. Построение модели в форме классификационного дерева. Рассмотреть картинки (девочка, мальчик, бабушка, дедушка, мужчина, женщина) и условные обозначения (мужчина, женщина, девочка, мальчик). Разложить по общим признакам, подобрать условное обозначение, составить две модели.
2. Логическая игра «Развертка».
3. Физ. минутка. Разминка под музыку. Называем цифру 3, дети встает в группы по три человека, 2 – по два и т.д.
4. Интерактивная игра «Люди».

### **Цветы: полевые и садовые**

1. Построение модели в форме классификационного дерева под последовательный диктант. Рассмотреть картинки (роза, гвоздика, одуванчик, колокольчик, ромашка). Условные обозначения (цветы, полевые цветы, садовые). Как можно обозначить каждый цветок? Построить модель. Найти место расположения на модели понятию «герань».
2. Логическая игра «Логическая цепочка слов».
3. Физ. минутка. Выяснить: что появляется сначала семечко или росток? Изобразить.
4. Интерактивная игра «Цветы: полевые и садовые».

### **Птицы**

1. Использование модели квалификационного дерева. Рассмотреть готовую модель. Рассмотреть основные признаки птиц: перья, хвост, крылья, клюв. Рассмотреть картинки (гусь, утка, курица, индюк). Условные обозначения (П, В, Н, К, Г, У, И, К). Расположить карточки и условные обозначения (по первым буквам) на модели с использованием понятий «водоплавающие» и «не водоплавающие». Найти место расположения на модели понятию «зяблик».
2. Логическая игра «Сложи узор».

3. Физ. минутка. Показать, как ходят: утки, индюк, петух.
4. Интерактивная игра «Птицы».

## **Деревья**

1. Использование модели квалификационного древа. Рассмотреть готовую модель. Рассмотреть основные признаки деревьев: ствол, корни, ветки. Рассмотреть картинки (сосна, ель, береза). Условные обозначения (лиственные, хвойные, деревья). Расположить карточки и условные обозначения на модели с использованием понятий «лиственные» и «хвойные». Приводятся дополнительные примеры .
2. Логическая игра «Найди отличия».
3. Физ. минутка. Эстафета: быстро положить картинку в нужную коробочку «хвойные», «лиственные».
4. Интерактивная игра «Деревья».

## **Расстановки и перестановки**

1. Выделение основного признака. Наборы картинок, которые можно квалифицировать по разным основаниям (животные, транспорт) Две подгруппы составляют свои модели, меняются и отгадывают пропущенные обозначения.
2. Логическая игра «Сосчитать кубики».
3. Физ. минутка. Разминка под музыку. Называем цифру 3, дети встает в группы по три человека, 2 – по два и т.д.
4. Интерактивная игра «Расстановки и перестановки».

## **Одежда**

1. Самостоятельное построение модели в форме классификационного древа. Загадка про одежду, выяснение ее значения, выделяя ее группы и виды. Сравнить собственную модель с моделью педагога.
2. Логическая игра «Найди отличия».

3. Физ. минутка. Эстафета - разложить пуговицы большие и маленькие, красные и синие.

4. Интерактивная игра «Одежда».

### **Не дышит и не двигается**

1. Выделение основного признака. Наборы картинок, которые можно квалифицировать по разным основаниям (мебель, птицы, музыкальные инструменты, одежда) Один ребенок отворачиваются, другие сообща загадывают картинку из наборов, далее описывают ее по основным признакам: «это не дышит, не двигается, но нужно человеку..., чтобы было удобно в доме»

2. Логическая игра «Развертка».

3. Физ. минутка. Кто летит выше всех? Что стоит неподвижно? Кто громко гудит? – дети в ответах выполняют движения

4. Интерактивная игра «Не дышит и не двигается».

### **Обувь**

1. Самостоятельное построение модели в форме классификационного древа. Сравнение понятий по объему. Загадка про обувь, выяснение ее значения, выделяя ее группы и виды. Сравнить собственную модель с моделью педагога. Чего больше обуви или сапог? Чего меньше сандалий или кроссовок?

2. Логическая игра «Найди тень».

3. Физ. минутка. «Чья туфелька?»

4. Интерактивная игра «Обувь».

### **Игрушки**

1. Использование модели квалификационного древа. Рассмотреть готовую модель. Придумать свои обозначения и  рассказать.

Составить модель к понятию «игрушки» с использованием картинок: мяч, скакалка, бадминтон, шахматы, лото.

2. Логическая игра «Найди отличия».
3. Физ. минутка. Прыгать по команде «одна нога», «две ноги».
4. Интерактивная игра «Деревья».

### **Упорядочение серии предметов по разным признакам**

1. Самостоятельное построение модели в форме классификационного древа. Картинки с изображением транспорт: воздушного, водного, наземного. Уточняется понятие «транспорт». Строится модель под диктант, располагая транспорт по разным признакам.

2. Логическая игра «Сосчитать кубики».
3. Физ. минутка. Транспорт воздушный – руки вверх, наземный - вниз, вводный - в стороны.
4. Интерактивная игра «Упорядочение серии предметов по разным признакам».

### **В гостях у кондитера**

1. Использование содержательных признаков для включения новых. Картинки с изображением фруктов, кондитерских изделий. Что приготовил кондитер? Построение простой модели «кондитерские изделия» (конфеты, печенье). Что такое бисквит?

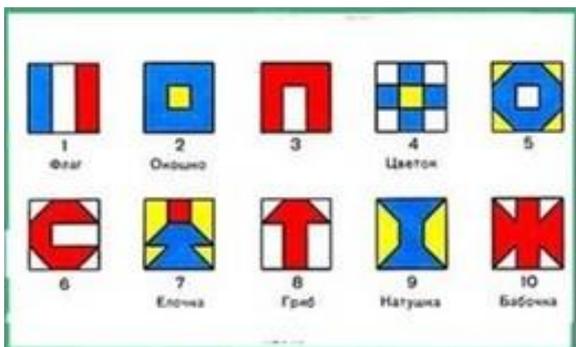
2. Логическая игра «Третий лишний».
3. Физ. минутка. Эстафета: быстро расставить посуду на стол для кукол.
4. Интерактивная игра «В гостях у кондитера».

**Предоставлен сокращенный вариант, так как является сотворчеством авторов – составителей, против полной публикации в сети интернет.**

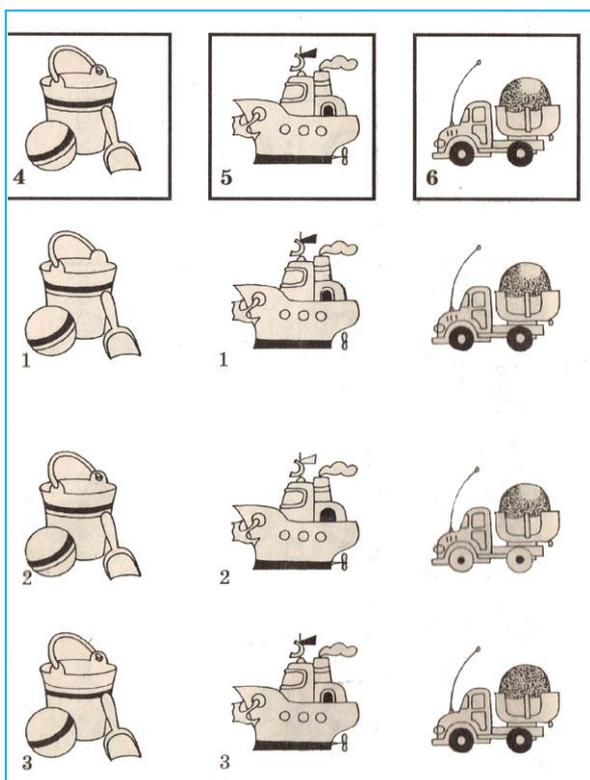
## Список литературы

1. Все по полочкам. Информатика для дошкольников: рабочая тетрадь / А. В. Горячев. - М: Баласс, 2011.
2. Все по полочкам: методические рекомендации / А. В. Горячев. - М: Баласс, 2014.
3. Гоголева В. Г. Логическая азбука для детей: методическое пособие / В.Г. Гоголева. - СПб: Детство - Пресс, 1998.
4. Детский сад 2100: комплексная программа. Образовательная система Школа 2100 / под ред. Д. И. Фильдштейна. – М: Баласс, 2009.
5. Дорофеева А. Логическое мышление: методическое пособие / А. Дорофеева. - М: Просвещение, 1977.
6. Михайлова З. А. Игровые занимательные задачи для дошкольников: методическое пособие / З. А. Михайлова. - М: Просвещение, 1990.
7. Развитие: программа / Л. А. Венгер, О. М. Дьяченко, Е. Л. Агаева. М: Новая Школа, 1994.

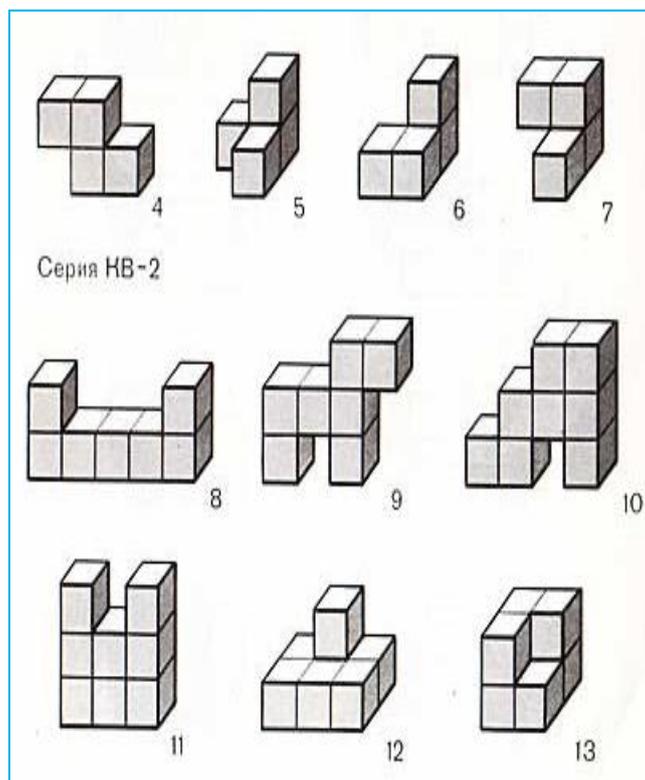
Логическая игра «Сложи узор»



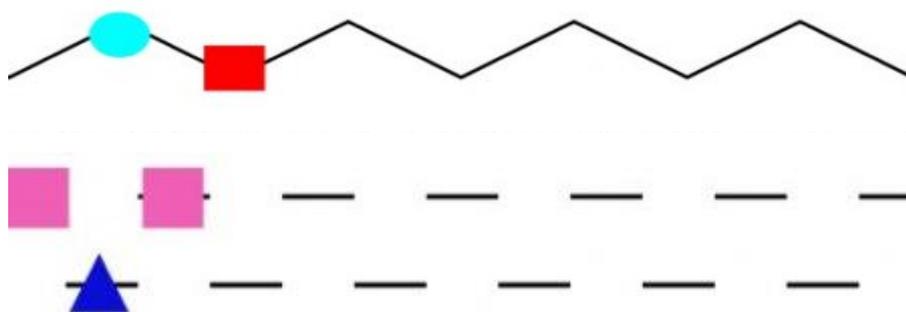
Логическая игра «Найди отличия»



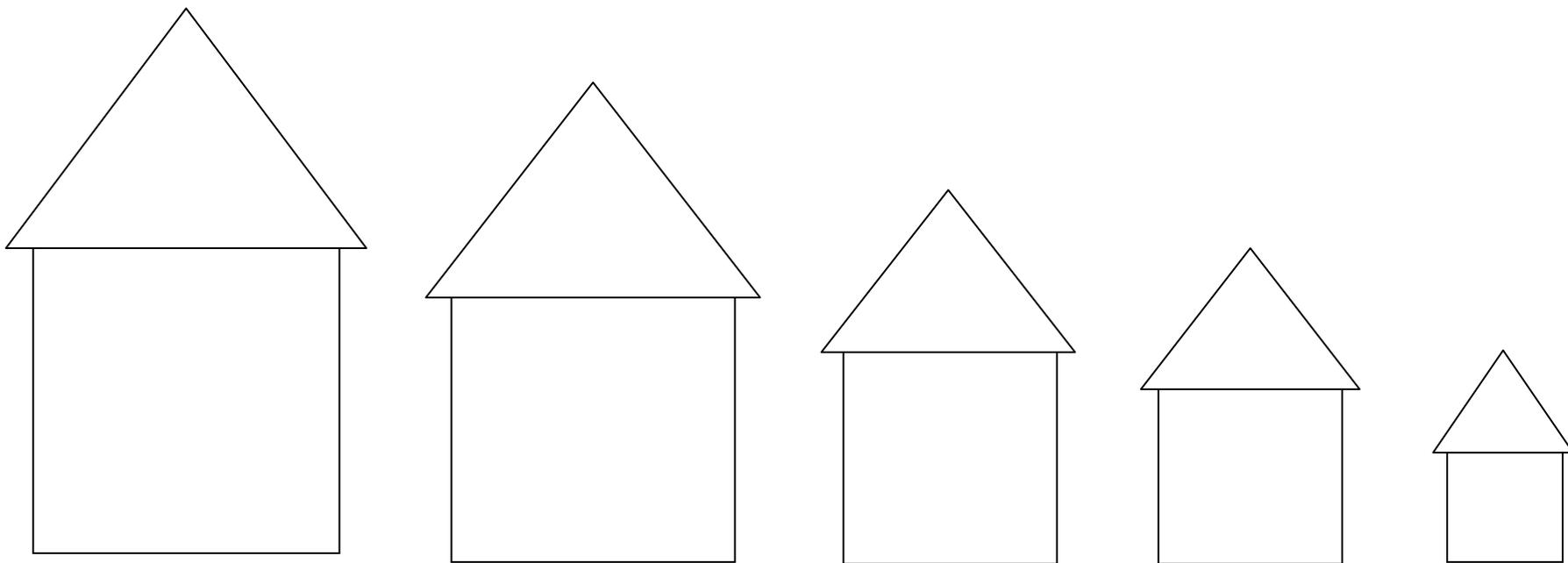
Логическая игра «Сосчитать кубики»



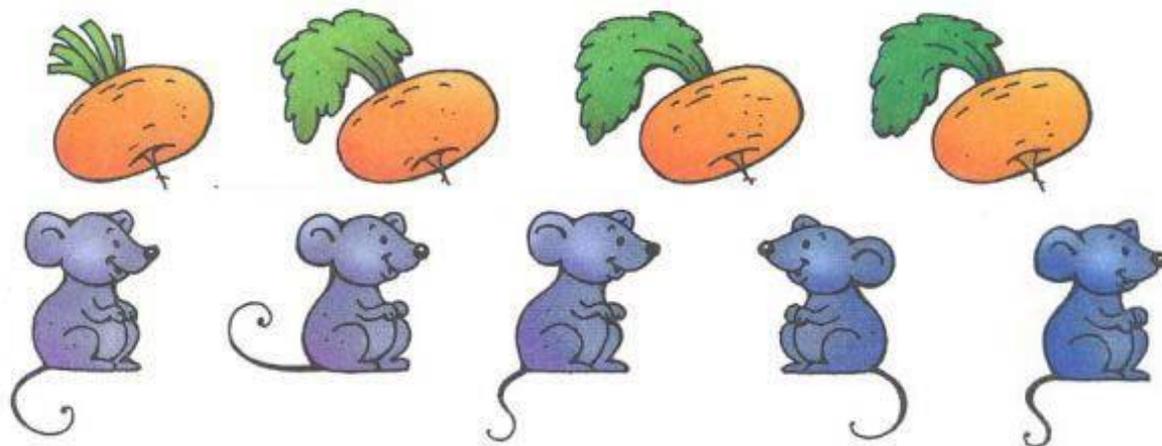
Логическая игра «Продолжи узор»



# Зоопарк

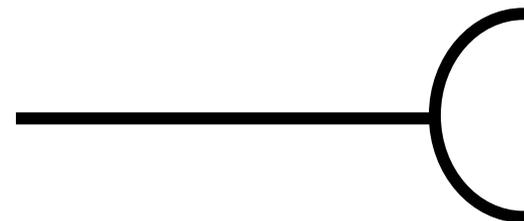


## Логическая игра «Третий лишний»



**Кто быстрее?**

Логическая игра «Дорисуй символ»



## Бабочки



## Логическая игра «Найди отличия»



## Помощь Хозяюшке

Логическая игра «Продолжи узор»

