**Игровая проблемная ситуация:**

 **«Поможем Дюймовочке»** (для детей старшего дошкольного возраста**)**

**Программное содержание:**

Образовательные задачи:

-Совершенствовать умения выделять свойства предметов, абстрагировать их от других, следовать определенным правилам при решении практических задач, используя блоки Дьенеша.

- Совершенствовать умения пользоваться условными знаками разрешающими и запрещающими, умение определять правила и направления движения.

- Учить решать логические задачи на основе слухового восприятия.

- Продолжать учить объяснять свои действия.

Развивающие задачи:

- Способствовать развитию образного и логического мышления, комбинаторных способностей.

- Помочь детям овладеть умственными операциями (анализ, синтез, сравнение, обобщение) с помощью логико-математических игр «Сложи узор», «Собери бусы». Развивать психические процессы: внимание, память, творческое воображение.

- Развивать у детей умение рассуждать, доказывать, делать логические выводы.

Воспитательные задачи.

-Воспитывать целеустремленность, настойчивость при выполнении заданий, взаимовыручку.

- Поддерживать интерес к занимательным играм математического содержания через создание игровой проблемной ситуации.

Основные методы и приемы:

Словесные: художественное слово, вопросы к детям, в т.ч. поискового характера, решение словесных, логических задач;

Игровые: создание проблемно – игровой ситуации, логико-математические игры: «Лабиринты», «Сложи узор», «Собери бусы»

Использование музыкального сопровождения.

Предварительная работа.

-Чтение сказки Андерсена «Дюймовочка»,

- Игры на классификацию фигур и предметов «Разложи по домикам», «Дорисуй» - на развитие логического мышления, зрительного восприятия; развивающие

игры «Сложи квадрат», «Сложи узор».

- Игры-упражнения с блоками Дьенеша «Где чей гараж?» «Автотрасса» на выявление и абстрагирование свойств: цвета, формы, размера, толщины.

- Решение логических, занимательных задач, проблемных ситуаций.

Оборудование.

Конверт с письмом, «ковер-самолет», карта-схема «Где чей домик» с запрещающими и разрешающими знаками, чепчик, фартук, очки, игра «Собери бусы», наборы развивающей игры «Сложи узор» с карточками-схемами и силуэтами, лабиринты на каждого ребенка разной степени сложности, шапочка жука на ребенка, кукла Дюймовочка.

**Ход игровой проблемной ситуации.**

*Вводная часть*: создание проблемно-игровой ситуации – надо отправиться в сказку и спасти Дюймовочку, выручить ее из беды.

Воспитатель: -Кто-то бросил мне в оконце

 Посмотрите – письмецо.

 Может это лучик солнца,

 Что щекочет мне лицо ?

 Может это воробьишко,

 Пролетая, уронил?

 Может кот письмо, как мышку,

 На окошко заманил?

- Вы хотите узнать, от кого это письмо?

(Сообщает, что письмо принесла ласточка. Она просит помочь спасти Дюймовочку от злой жабы.)

*Основная часть:*организация серии развивающих математических игр на составление фигур, на классификацию и сериацию, лабиринты.

Воспитатель задает вопросы: - Как можно попасть в сказку? На чем путешествуют сказочные герои? *( На лошадке, на Коньке-Горбунке, на метле, на Сером волке и др.)*

- Но на этих сказочных героях или предметах может путешествовать только один человек, а нас много. На чем же мы отправимся в сказку? *( на ковре-самолете)*

- Злая Жаба разрезала ковер-самолет на мелкие кусочки. Что же делать? *(Подвести детей к самостоятельному решению - попробуем сложить их. Проводится математическая игра «Сложи квадрат»).*

Индивидуальная работа – предложить детям разного уровня подготовки игровые наборы разной степени сложности.

- Из каких геометрических фигур состоит твой коврик? Какой формы твой ковер? Сколько фигур ты взял, чтобы сложить квадрат?

Воспитатель достает большой «ковер-самолет», сшитый из разноцветных квадратов» *(Дети встают на ковер, «попадают в сказку»)*

- Как же нам найти добрую женщину, у которой жила Дюймовочка? Нам поможет вот эта карта!

*(Рассматривают карту. С помощью разрешающих и запрещающих знаков определяют, в каком домике живут разные герои. Ответы детей: - В этом домике не может жить жук, т.к. стоит запрещающий знак, значит, он живет в этом домике и т.п.).*

Вопросы к детям:

- Сколько домиков на сказочной улице?

- Кто в них живет? Как ты догадался, что здесь живет жук?

*Сюрпризный момент- появление Доброй Женщины (воспитатель одевает элементы костюма) Вопросы к детям:*

- Кто вы? Зачем пожаловали в сказку?

- Для того чтобы выручить Дюймовочку, надо много знать и уметь, быть ловким и сообразительным. Я сейчас проверю, какие вы сообразительные. У меня рассыпались бусы. Помогите мне их собрать.

(*Математическая игра «Собери бусы» (с помощью определенного кода*)

Индивидуальная работа: предложить детям с высоким уровнем подготовки карточки-коды с числом фигур до 10, средним уровнем – 6, низким – до 5.

Вопросы к детям:

- Сколько геометрических фигур в твоих бусах?

- Под какой цифрой у тебя треугольник?

- Какая геометрическая фигура под цифрой 5?

После выполнения задания Добрая женщина показывает дорогу: «Вам необходимо переправиться через речку. Там на поляне вам встретиться жук».

-Как же нам перебраться через речку? Нам помогут вот эти животные. Мы соберем изображенных на картинках животных и «переплывем» на другой берег.

Индивидуальная работа: предложить детям с высоким уровнем подготовки карточки-силуэты изображения, средним и низким уровнями - расчлененные изображения разной степени сложности. *(Проводится математическая игра «Сложи узор». У детей разного уровня подготовленности карточки различной степени сложности. Дети собирают силуэты животных по карточкам и «переплывают» на другой берег).*

Сюрпризный момент – появление «Жука»

*(Ребенок в маске Жука предлагает пройти лабиринты, чтобы найти Дюймовочку)*

Индивидуальная работа: детям разного уровня подготовленности предлагаются лабиринты разной степени сложности.

*(Решение занимательных задач)*

1.У бабушки Даши внучка Маша,

Кошка Пушок, собака Дружок.

Сколько у бабушки внуков?

2. В году у деда 4 имени.

 Скажи, какие.

3. Нас семь братьев. Летами мы равные,

 а именем разные. Угадай, кто мы?

Игра «Отгадай, в каком цветке» Дети выполняют задание на поиск недостающей фигуры

После выполнения задания – появляется кукла - Дюймовочка

Заключительная часть (анализ и самоанализ) Вопросы к детям:

-Понравилось ли вам путешествие в сказку?

- Что было интересного?

- Какие задания были для вас трудными?

- Что нам помогло выполнить все задания и спасти Дюймовочку?

*(Игровой момент – «возвращение» на ковре-самолете)*

 В заключении хочу сказать, что обучая детей в процессе игры, я стремлюсь к тому, чтобы радость от игры перешла в радость учения.

Ясчитаю, что проводимая мною работа, по формированию логического мышления ведётся успешно. Мы создали условия и нашли эффективные формы взаимодействия для формирования логического мышления у детей.