**Занятие по развитию логического мышления детей для подготовительной группы**

Автор: Матвеева Ираида Николаевна

**Тема. Тридевятое царство.**

Программное содержание: формировать навыки вычислительной деятельности; продолжать учить составлять и решать задачи на сложение и вычитание по предложенным схемам; конкретизировать знания детей о двузначных числах; развивать внимание и наблюдательность; продолжать учить детей декодировать информацию, зашифрованную на карточках-кодах / цвет, величина, форма /; прививать интерес к решению занимательных задач с математическим смыслом; продолжать учить ориентироваться на плоскости; активизировать словарь детей; учить находить девятое недостающее изображение путем зрительно-мыслительного анализа, соотнося расположение предметов по горизонтали и вертикали.

План.

1.Эмоционально-психологический настрой на игру-занятие.

2. Упражнение " Карта Тридевятого царства ".

3. Дидактическая игра " Транспорт ".

4. Упражнение " Открой замок ".

5. Упражнение " Ученый кот ".

6. Упражнение "Двузначные числа". 7. Динамическая пауза.

8. Решение задач.

9. Задачи на смекалку.

10. Логический квадрат " Дома ".

**1. Дидактическая игра " Рыбки ".**

Оборудование: ковролин; магнитная доска.

Раздаточный материал: числовая таблица, фишки, головоломка "Монгольская игра " на каждого ребенка.

Ход занятия.

Педагог: Ребята, далеко - далеко отсюда за тридевять земель находится Тридевятое царство, в котором живут сказочные герои. В Тридевятом царстве случилась беда. Кощей Бессмертный заточил в темницу добрых сказочных героев и нам придется отправиться в путь для того, чтобы восстановить справедливость. Но прежде вы должны составить карту Тридевятого царства.

Упражнение "Карта Тридевятого царства".

Дети располагают на доске изображения - дворец Снежной Королевы, избушка Бабы-Яги, замок Кощея Бессмертного и т. д. Задание выполняется коллективно по словесной инструкции педагога: Избушка Бабы-Яги находится в правом нижнем углу, дворец Снежной Королевы - вверху посередине ...

Педагог: Добраться до Тридевятого царства нелегко. Какой транспорт вы выберете?

Дети: Самолет, поезд, машина и т. д.

Педагог предлагает вниманию детей дидактическую игру " Транспорт".

Задача детей расположить картинки с изображениями велосипеда, машины, самолета, корабля, поезда по принципу - ответ примера на картинке, является началом следующего примера: 2+3 5+3 8-4 4-3 1+9.

Педагог: Ребята, Тридевятое царство обнесено высоким забором, а на дубовых воротах висит замок. Открыть замок нам помогут ваши знания.

Дети работают за столами с числовыми таблицами /числа первого и второго десятков/. Задача детей накрыть фишкой число, которое является ответом на вопрос педагога.

Педагог: Оглянуться не успели

яблоки в саду созрели

3 румяных, наливных

и 3 кислых - сколько их? - 6.

10 мальчишек в футбол играли

1 домой позвали.

Он глядит в окно, считает

сколько их теперь играет? - 9.

Сколько месяцев в году? - 12.

Две недели - это сколько дней? - 14.

С утра кот Матроскин надоил 10 литров молока,

а в обед еще 8 литров . Сколько всего? - 18. / т. д. /

Педагог: Молодцы, замок открыли. Перед нами могучий дуб, а на нем золотая цепь. По цепи ходит ученый кот.

Педагог предлагает детям составить изображение ученого кота из частей головоломки " Монгольская игра " по черному силуэту.

Дети выполняют задание за столами, по окончанию работы рассказывают из каких частей головоломки составлено туловище, голова кота.

Педагог: На горизонте показались гуси - лебеди, они служат Бабе - Яге. Пойдем за ними и придем к избушке на курьих ножках.

Дети выполняют упражнение " Двузначные числа ". Задача детей дать характеристику двузначным числам, которые несут гуси - лебеди.

25 - в этом числе 2 десятка и 5 единиц . 25 нечетное число. Соседи числа 25- предыдущее число 24, последующее число 26 и т. д.

Педагог: Как быстро мы шли, теперь можно немножко отдохнуть.

Динамическая пауза " Тридевятое царство".

Через высокие горы,

через широкие долы,

через дремучие леса,

через синие моря

в царство сказок мы идем

дружно песенку поем.

На золотом крыльце сидели -

царь, царевич, король, королевич,

Белоснежка, Чипполино,

Буратино и Мальвина,

Золушка, кот в сапогах,

Колобок - румяный бок.

Много нас - Кощей один

и его мы победим.

(По ходу стихотворения дети имитируют движения).

Педагог: Вот и избушка на курьих ножках. Интересно, какие задания приготовила для нас Баба-Яга?

Математические задачи. К предложенным картинкам дети должны подобрать схемы и решить задачи на сложение и вычитание. Педагог: Молодцы, с этим заданием вы справились быстро, а теперь Баба-Яга проверит вашу смекалку.

Задачи на смекалку.

На одном берегу утенок, на другом берегу цыпленок, посередине остров.

Кто быстрее доплывет до острова?

На столе лежало 8 яблок и 7 груш. Сколько овощей лежало на столе?

У березы 5 веток слева и 5 веток справа, на каждой ветке по шишке. Сколько всего шишек?

Педагог: Ребята, избушка на курьих ножках старая и некрасивая. Давайте построим для Бабы - Яги новый просторный дом.

(Работа с таблицей Михайловой. На основе зрительно-мыслительного анализа дети определяют недостающее 9 изображение домика. Дома отличаются формой крыши, формой большого и чердачного окна).

Педагог: Молодцы, угодили Бабе - Яге. Баба - Яга рассказала мне, что помочь нам сможет золотая рыбка, если вы сможете узнать ее среди других рыбок.

Дидактическая игра "Рыбки".

Цель игры: декодировать информацию, зашифрованную на карточках - кодах.

Материал: изображения рыбок / три рыбки большие, форма туловища круглая, цвет желтый, зеленый, красный; три рыбки маленькие, форма туловища круглая, цвет желтый, зеленый, красный; три рыбки большие, форма туловища треугольная, цвет желтый, зеленый, красный; три рыбки маленькие, форма туловища треугольная, цвет желтый, зеленый, красный. Всего 12 рыбок/. Изображения ведер с символами: цвет, величина, форма / Дьенеш/.

Руководство. Для начала игры выбираем одну рыбку, например: по величине большая, по форме треугольная, цвет зеленый. Попав в ведро с символом - цвет, рыбка останется большой, треугольной, но станет желтой. Во втором ведре изменится величина.

Рыбка превратится в маленькую, треугольную, желтую рыбку. В третьем ведре изменится форма туловища и рыбка станет круглой, маленькой, желтой.

Примечание: для занятия "Сказочное королевство Шарля Перро" используется аналогичная игра "Волшебное яблоко". Яблоки по форме круглые и некруглые /яблоко-груша/, вместо ведер - тарелочки с символами.

Педагог: Ребята, теперь можно загадать желание и рыбка его исполнит. Дети просят рыбку перевоспитать Кощея Бессмертного и отпустить сказочных героев из темницы. Педагог благодарит детей за работу и прощается до следующего занятия