

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №131»

СОГЛАСОВАНО:

педагогическим советом

МАДОУ «Детский сад № 131»

Протокол от 02.09.2024г. № 1

УТВЕРЖДЕНО:

Приказом заведующего

МАДОУ «Детский сад № 131»

от 02.09.2024г. № 127

Программа
социально-педагогической направленности
на развитие логического мышления у детей 4-5 лет
«РАЗМЫШЛЯЙКА»

(срок реализации программы – 1 год)

Руководитель ПОУ:

Ефимова Елена Леонидовна

воспитатель высшей кв. категории

Ижевск, 2024г.

Пояснительная записка.

Программа разработана на основе парциальной программы развития детей дошкольного возраста «Умные игры в добрых сказках» С. В. Макушкиной с учетом ФГОС ДО и предназначена для детей среднего дошкольного возраста (от 4-5 лет). За основу программы взята технология интеллектуально-творческого развития «Сказочные лабиринты игры» В. В. Воскобовича.

Актуальность развития познавательных способностей у детей дошкольного возраста продиктована современной действительностью. Мы живём в стремительно меняющемся мире. И для того, чтобы они были успешными, умело ориентировались в постоянно растущем потоке информации, нужно научить их легко и быстро воспринимать информацию, анализировать её, применять в освоении нового, находить неординарные решения в различных ситуациях.

В соответствии с современными тенденциями развития образования, мы должны выпустить из детского сада человека любознательного, активного, принимающего живое, заинтересованное участие в образовательном процессе, обладающего способностью решать интеллектуальные и личностные задачи, а также овладевшего универсальными предпосылками учебной деятельности – умением работать по правилу, по образцу, по инструкции. Роль логики при этом невозможно переоценить. Проанализировав содержание современных обучающих программ начальной школы, мы можем с уверенностью сказать, что логической составляющей в них придаётся важнейшее значение. Чтобы школьник не испытывал трудности буквально с первых уроков и ему не пришлось учиться с нуля, уже сейчас, в дошкольный период, необходимо готовить ребенка соответствующим образом.

Развивающееся мышление ребенка, способность устанавливать простейшие связи и отношения между объектами побуждают у него интерес к окружающему миру. Некоторый опыт познания окружающего у ребенка уже есть, но он требует обобщения, систематизации, углубления, уточнения.

Многие думают, что развитое логическое мышление — это природный дар, с наличием или отсутствием которого следует смириться. Однако, существуют исследования известных психологов, подтверждающих, что развитием логического мышления можно и нужно заниматься (даже в тех случаях, когда природные задатки ребенка в этой области весьма скромны).

Навыки, умения, приобретенные ребенком в дошкольный период, будут служить фундаментом для получения знаний и развития способностей в старшем возрасте - в школе. И важнейшим среди этих навыков является навык логического мышления, способность «действовать в уме». Ребенку, не овладевшему приемами логического мышления, труднее будет решать задачи, выполнение упражнений потребует больших затрат времени и сил. Овладев логическими операциями, ребенок будет более внимательным, научится мыслить ясно и четко, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы.

Предлагаемая программа направлена на развитие у детей среднего дошкольного возраста логического мышления посредством игр. Одним из условий реализации данной программы является использование специальных игр и упражнений с последовательно усложняющимся содержанием, имеющим дидактические задачи, игровые действия и правила.

Новизна в программе в том, что я использую такие логические игры, как: игровой комплекс «Коврограф Ларчик» Воскобовича, графический тренажер «Игровизор», конструктор «Прозрачный квадрат», «Танграмм», «Ноев ковчег», «Аэропорт», «Сложи узор», «Уникуб», круги Эйлера, «Геоконт-конструктор», «Квадрат В.В.Воскобовича», кубики Б.П.Никитина, «Речной лабиринт» (из серии «Маленький гений»), математический планшет, «Колумбово яйцо» и т.д. Они призваны способствовать развитию индивидуальных возможностей ребенка, пробуждению любознательности и интереса к окружающему миру. Дети с увлечённостью, достойной подражания, осваивают логику, риторику, счёт, развивают

пространственное воображение, коммуникативные и сенсорные навыки, тренируют память и глазомер. Такие игры помогут детям вырасти гармонично развитыми личностями. Постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволит поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. В каждой игре ребенок всегда добивается какого-то «предметного» результата.

Отличительной особенностью программы является технология В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры», предполагающая активное задействование в образовательном процессе развивающей предметно-пространственной среды «Фиолетовый лес», «Коврограф Ларчик», сказочных персонажей, развивающих игр, а также организация образовательной деятельности, в результате которой идёт активное развитие основных познавательных процессов у детей, приоритетными среди которых являются воображение и мышление.

В основе заданий, которые предлагаются выполнить детям, лежит игра, преподносимая на фоне познавательного материала. Известно, что, играя, дети всегда лучше понимают и запоминают материал. Данная программа построена так, что большую часть материала дошкольники не просто активно запоминают, а фактически сами же и открывают, разгадывают, расшифровывают, составляют. При этом идёт развитие основных интеллектуальных качеств: умения анализировать, синтезировать, обобщать, конкретизировать, абстрагировать, переносить, а также развиваются все виды памяти, внимания, воображение, речь, расширяется словарный запас.

Работая с дошкольниками над развитием познавательных процессов, приходишь к выводу, что одним из необходимых условий их успешного развития и обучения является системность, т.е. система специальных игр и упражнений с последовательно развивающимся и усложняющимся содержанием, с дидактическими задачами, игровыми действиями и правилами. Отдельно взятые игры и упражнения могут быть очень интересны, но, используя их вне системы, нельзя достичь желаемого обучающего и развивающего результата.

Основной целью программы является стимулирование познавательного развития дошкольника, стимулирование элементарных математических представлений, развитие творческих, познавательных данных детей, интеллектуальных способностей.

Основными задачами программы являются:

1. Формировать мыслительные операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия), навыки самоконтроля правильности выполнения заданий.
2. Тренировать умение находить варианты, оптимальные способы решения поставленных задач, применять полученные знания в нестандартной ситуации.
3. Развивать образное мышление, воображение, творческие способности.
4. Содействовать увеличению объема внимания и памяти.
5. Развивать речь, умение аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения, обучать правилам диалога.
6. Создавать положительную мотивацию к школьному обучению.
7. Воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам, эмоциональную отзывчивость.
8. Воспитывать положительные нравственные качества.

9. Формировать экологическое сознание через воспитание бережного отношения к растениям и животным, своему организму.

Формы реализации программы:

Одно из главных условий успеха обучения – это индивидуальный подход к каждому ребенку. Важен и принцип обучения и воспитания в коллективе. Он предполагает сочетание коллективных, групповых, парных, индивидуальных форм организации на занятиях. На занятиях используются такие приемы и методы работы, как словесные, наглядные, практические. Коллективные задания вводятся в программу с целью формирования опыта общения и чувства коллективизма:

- Подгрупповые занятия, включающие в себя специально подобранные игры, упражнения, задания.
- Игры.
- Упражнения.
- Самостоятельная деятельность детей.
- Игра-путешествие.
- Рассматривание.
- Интеллектуальные викторины...

Ожидаемые результаты освоения детьми программы:

1. Ребенок владеет основными логическими операциями.
2. Способен ориентироваться в пространстве и на листе бумаги.
3. Ребенок находит закономерности в явлениях, умеет их описывать.
4. Расширяется словарный запас, может при помощи суждений делать умозаключения.
5. Развиваются психические процессы: внимание, память, логическое мышление.
6. Владеет навыками сотрудничества, умеет работать в паре и микрогруппе.
7. Развиваются индивидуальные способности ребенка.
8. Способен доказывать свою точку зрения.
9. Путем рассуждений решать логические, нестандартные задачи, выполнять творческо-поисковые, словесно- дидактические, числовые задания, находить ответ к математическим загадкам.

Программа реализуется в течение 11 месяцев в количестве 84 занятия. Проводятся подгрупповые занятия по 8-10 детей 2 раза в неделю во второй половине дня.

Срок реализации: 1 год.

Возрастная группа: 4-5 лет

Место проведения: помещение группы.

Форма подведения итогов: открытое мероприятие 1 раз в год (апрель-май).

Учебно-тематический план детей 4-5 лет:

месяц, №	тема	КОЛ-ВО часов
<u>Сентябрь</u> 3 неделя 4 неделя	«Путешествие в Африку!» «Лунтик познает мир»	4
<u>Октябрь</u> 1 неделя 2 неделя 3 неделя 4 неделя	«В гости к колобку» «Страна Муравия», «Помоги муравьишкам» «На зеленом лугу...» «Дом и мебель для собачки»	8
<u>Ноябрь</u> 1 неделя 2 неделя 3 неделя 4 неделя	«Белочка и ежик идут в гости» «Коврик для любимого питомца» «Улица разноцветных палочек» «Море волнуется»	8
<u>Декабрь</u> 1 неделя 2 неделя 3 неделя 4 неделя	«Детская железная дорога», «Поезд» «Путешествие на поезде» «Выставка собак. Награда для победителя» «Новогодняя елка. Праздник для зверят».	8
<u>Январь</u> 2 неделя 3 неделя 4 неделя	«Зимние узоры» «Зимние забавы. Снеговик, каток, лыжник, спуск с горы» «Расколдуй сказку»	6
<u>Февраль</u> 1 неделя 2 неделя 3 неделя 4 неделя	«Помоги Незнайке» «Подводный мир» «В мире птиц» «Расколдуй сказку»	8
<u>Март</u> 1 неделя 2 неделя 3 неделя 4 неделя	«Для вас, девочки!» «Волшебный город» «Рыбалка» «Сочиним сказку сами»	8
<u>Апрель</u> 1 неделя	«Садовники»	8

2 неделя	«Кондитерская фабрика. Мы кулинары»	
3 неделя	«Весенняя выставка цветов»	
4 неделя	«Праздник в стране фигур»	
<u>Май</u>		
1 неделя	«На свою веточку...»	8
2 неделя	«Спасем всех животных»	
3 неделя	Логико-математическая игра «Как друзья выбирали подарок для Жужи»	
4 неделя	«Как Жужа гостей встречала»	
<u>Июнь</u>		
1 неделя	«Грибная поляна».	8
2 неделя	«Путешествие на корабле».	
3 неделя	«Путешествие на воздушном шаре».	
4 неделя	«Птичий двор».	
<u>Август</u>		
1 неделя	«Хранитель озера Айс».	8
2 неделя	«Мебель (магазин)».	
3 неделя	«Магазин игрушек».	
4 неделя	«Радужные гномы».	
всего		82

Содержание изучаемого курса:

Месяц, № недели	Тема	Основные теоретические понятия	Примерное содержание деятельности	Оборудование, оснащение, дидактический материал.
<u>Сентябрь</u> 3 неделя 4 неделя	«Путешествие в Африку!» «Лунтик познает мир»	Тождества и различия предметов по одному/нескольким признакам. Операции: сравнение, анализ, классификация, обобщение, кодирование и декодирование информации. Числовые кубики.	- Формировать приемы тождества и различия предметов по одному/нескольким признакам. - Развивать мыслительные операции: умение сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать, кодировать и декодировать информацию. - Прививать элементарные навыки алгоритмической культуры мышления. - Воспитывать познавательный интерес.	Игровой комплекс «Коврограф Ларчик», графический тренажер «Игровизор». Игры с логическими кубиками и блоками Дьенеша. Упражнения с кругами Эйлера. Танграмм, «Речной лабиринт». Словесно – логические игры и упражнения. «Игры – головоломки» «Помоги фигурам выбраться...» «Сложи узор» (кубики Никитина), уникуб, математический планшет.
<u>Октябрь</u> 1 неделя 2 неделя 3 неделя 4 неделя	«В гости к колобку» «Страна Муравия», «Помоги муравьишкам» «На зеленом лугу...» «Дом и мебель для собачки»	Цвет и форма. Алгоритмы построения «дорожек». Круги Эйлера.	- Развитие комбинаторных способностей путём комбинирования цвета и формы. - Развитие наблюдательности, творческого воображения. - Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства, следуя алгоритму. - Развитие пространственного воображения, сообразительности, смекалки. - Развитие умения анализировать свойства изображений, рассказывать о том, что их объединяет.	«Сложи узор» (кубики Никитина), «Коврик» и др. (палочки Кюизенера). Игры на поиск недостающего элемента: «Чего не хватает», «Что пропущено» Игры с блоками Дьенеша: «Построй дорожку» и др. Игры – головоломки: «Танграмм». Словесно – логические игры и упражнения. Задачи с кругами Эйлера. Игровой комплекс «Коврограф Ларчик»

<u>Ноябрь</u> 1 неделя 2 неделя 3 неделя 4 неделя	«Белочка и ежик идут в гости» «Коврик для любимого питомца» «Улица разноцветных палочек» «Море волнуется»	Классификация предметов. Алгоритмы действий. Цифры. Счет. Блоки Дьенеша.	- Развитие умения классифицировать объекты. - Освоение приёмов конструирования геометрических фигур (алгоритм действий). - Развитие умения осуществлять зрительно – мысленный анализ. - Развитие комбинаторных способностей. - Развитие речи, памяти, внимания. - развитие умения сопоставлять длину, количество палочек с заданной фигурой.	Игры с блоками Дьенеша, с игрушками, картинками: «Засели домики», «Заполни аквариумы» и др. «Необычные фигуры» (блоки Дьенеша), «Подбери заплатку к коврику», «Чего не хватает» Игры – головоломки с цветными палочками «подарок», «торт», «платочек» (палочки Кюизенера), математический планшет. Словесно – логические игры и упражнения. Игровой комплекс «Коврограф Ларчик»
<u>Декабрь</u> 1 неделя 2 неделя 3 неделя 4 неделя	«Детская железная дорога», «Поезд» «Путешествие на поезде» «Выставка собак. Награда для победителя» «Новогодняя елка. Праздник для зверят».	Счет. Цвет. Форма. Размер. Толщина. Решение логических задач. Круги Эйлера.	- Развитие умения мыслить пространственными образами (объёмными фигурами). - Развитие умения сравнивать. - Развитие речи, внимания. - Развитие комбинаторных способностей, сообразительности, творческого воображения, - Развитие пространственного воображения, сообразительности, смекалки. - Развитие аналитических способностей, умения определять результат деятельности. - Развитие речи, мышления. - Учить решать логические задачи на основе зрительно воспринимаемой информации, учить понимать предложенную задачу, понимать	«Сложи узор» (кубики Никитина), уникуб. Конструкторы: «Лего» и другие объёмные. «Найди отличия», «Четвёртый лишний»; игры с блоками: «Две дорожки», «Поймай тройку». Логические задачи. Игры с «цветными числами» (палочки Кюизенера). «Игры – головоломки», «Что изменилось». «Чудесный мешочек», «Что получится, если...» (упражнения со счётными палочками). Словесно – логические игры и упражнения: «Закончи предложение», «Дополни ряд». Игры с кругами Эйлера.

			условие и выполнять ее самостоятельно.	Игровой комплекс «Коврограф Ларчик»
<u>Январь</u> 2 неделя	«Зимние узоры»	Кодирование практических действий числами.	- Развитие умения кодировать практические действия числами.	Игровой комплекс «Коврограф Ларчик»
3 неделя	«Зимние забавы. Снеговик, каток, лыжник, спуск с горы»	Ориентирование в пространстве в соответствии с планом.	- Развитие умения осуществлять зрительно – мысленный анализ	Игры с числовым кубиком и фишками. Танграмм, «Речной лабиринт».
4 неделя	«Расколдуй сказку»	Связь между числом и цветом палочки. Операция «декодирования».	- Развитие умения ориентироваться в пространстве в соответствии с планом. - Развитие речи, мышления. - освоить связь между числом и цветом палочки, операцией «декодирования»	Игры: «Чего не хватает», «Четвёртый лишний». Планы – схемы: «Куда села муха?», «Где спрятался Мишка?» и т.д. Упражнения на сравнение двух-трех групп фигур, упражнения с кругами Эйлера. Словесно – логические игры и упражнения: «Почему один лишний?», «Назови, одним словом». «Цветные палочки» (палочки Кюизенера)
<u>Февраль</u> 1 неделя	«Помоги Незнайке»	Знакомство с подводным миром.	- Развитие конструктивных способностей, зрительного внимания, умения мыслить образами.	«Геоконт», «Танграм», «Колумбово яйцо» и другие подобные игры.
2 неделя	«Подводный мир»	Птицы. Их особенности.	- Развитие у детей представления о числе на основе счёта и измерения.	Игры с палочками Кюизенера: «Составь число» и т.д.
3 неделя	«В мире птиц»	Число. Основы счета и измерения.	- Развитие умения разбивать множество на классы по совместимым свойствам.	Игры с блоками Дьенеша: «Помоги фигурам выбраться из леса», «Загадки без слов», «Где спрятался Джерри?» и т.д.
4 неделя	«Расколдуй сказку»	Слова-аналоги.	- Развитие речи, мышления. - Воспитывать познавательный интерес.	Словесно – логические игры и упражнения: «Подбери слово по аналогии». Игровой комплекс «Коврограф Ларчик»
<u>Март</u> 1 неделя	«Для вас, девочки!»	Построение логической цепочки.	- Развитие произвольного внимания, зрительной памяти.	«Чудесный мешочек», «Что изменилось».
2 неделя	«Волшебный город»	Понятия: точка, прямая линия, отрезок, луч.	- Развитие умения выделять и абстрагировать свойства объекта, сравнивать по заданным свойствам.	Игры с блоками: «Дорожки», «Домино».
3 неделя	«Рыбалка»	Логические кубики и блоки Дьенеша.	- Освоение понятий: точка, прямая	Игры с картинками, с игрушками: «Чем похожи и чем отличаются»

4 неделя	«Сочиним сказку сами»		линия, отрезок, луч. - Развитие слухового внимания, памяти, речи.	Игра «Геокоонт», упражнения на листе в клетку. Упражнения на сравнение двух-трех групп фигур, упражнения с кругами Эйлера. Словесно – логические игры и упражнения: «Найди нужное слово», «Кто самый, самый?», «Лишнее слово». Игры с логическими кубиками и блоками Дьенеша, математический планшет. Игровой комплекс «Коврограф Ларчик»
<u>Апрель</u> 1 неделя 2 неделя 3 неделя 4 неделя	«Садовники» «Кондитерская фабрика. Мы кулинары» «Весенняя выставка цветов» «Праздник в стране фигур»	Классификация при помощи кодовых карточек. Сравнение двух-трех групп фигур, упражнения с кругами Эйлера. Математические загадки, игры-схемы.	- Развитие умения устанавливать зависимость между количеством и числом. - Развитие умения анализировать группы объектов, устанавливать закономерность в наборе признаков. - Развитие умения классифицировать, используя при этом кодовые карточки. - Развитие умения быстро подбирать нужное слово. - Развитие находчивости, сообразительности, умения считать. - Развитие умения следовать определённому алгоритму при выполнении цепочки действий. - Развитие умения подробно и связно объяснять – в чём сущность отличия или нелепости ситуации.	«Палочки Кюизенера», картинки, игрушки, цифры. Упражнения на сравнение двух-трех групп фигур, упражнения с кругами Эйлера. Игры с блоками Дьенеша: «Найди свой гараж», «Найди свой домик», «Дерево» Игра «Уникуб». Словесно-логические игры и упражнения: «Скажи наоборот», «Продолжи ряд». Решение математических загадок, игры-схемы: «Сколько вместе?», «Сколько осталось?» «Торопись, да не ошибись», «Рассели ласточек», «Примеров много – ответ один» Игровой комплекс «Коврограф Ларчик» Графический тренажер «Игровизор»
<u>Май</u> 1 неделя	«На свою веточку...» «Спасем всех	Тождества и различия предметов по одному/нескольким признакам.	- Формировать приемы тождества и различия предметов по одному/нескольким признакам. - Развивать мыслительные операции:	Игровой комплекс «Коврограф Ларчик» Графический тренажер «Игровизор» Игры с логическими кубиками и

2 неделя	животных»	Операции: сравнение, анализ, классификация, обобщение, кодирование и декодирование информации. Числовые кубики.	умение сравнивать, анализировать, классифицировать, обобщать, кодировать и декодировать информацию. - Прививать элементарные навыки алгоритмической культуры мышления. - Воспитывать познавательный интерес. - Развитие умения выбирать предмет по признакам из множества других, различать геометрические фигуры, делить их на части, составлять из них предметные силуэты, ориентироваться на плоскости. - Развитие умения сравнивать предметы по признакам (цвету и форме), рассуждать по ходу сравнения, конструировать предметы с опорой на модель: группировать предметы по форме, складывать предметные силуэты из частей по замыслу	блоками Дьенеша. Упражнения с кругами Эйлера. Игры с числовым кубиком и фишками. Танграмм, «Речной лабиринт». Словесно – логические игры и упражнения. «Игры – головоломки» «Помоги фигурам выбраться...» «Сложи узор» (кубики Никитина), уникуб, математический планшет.
3 неделя	Логико-математическая игра «Как друзья выбирали подарок для Жужи»			
4 неделя	«Как Жужа гостей встречала»			
<u>Июнь</u>				
1 неделя	«Грибная поляна».	Свойства предметов (фигур) – цвет, форма. Движение по направлениям (вверх, вниз, направо, налево). Деление группы предметов по некоторому признаку на 3 части. Сравнение 3 групп предметов	- Формирование мыслительных операций (обобщение и классификация). - Формирование устойчивого познавательного интереса и активности в образовательной деятельности у дошкольника. - Формирование умения преодолевать сложности, прилагать усилия в процессе выполнения заданий, придумывать свои решения и отстаивать их	Д/ игра «Четвертый лишний», комбинаторика (Игра «Кораблик «Плюх-плюх») Поиск закономерности – чередование (3 предмета). Игра «Кораблик «Плюхплюх». Решение текстовых задач. (игра «Квадрат Воскобовича двухцветный», игра «Квадрат Воскобовича четырехцветный»)
2 неделя	«Путешествие на корабле».			
3 неделя	«Путешествие на воздушном шаре».			
4 неделя	«Птичий двор».			
<u>Август</u>				
1 неделя	«Хранитель озера Айс».	Расположение фигур в порядке увеличения площади.	- Формирование умения обобщать полученные знания и опыт и переносить в другую ситуацию,	«Прозрачный квадрат», выбор предметов, удовлетворяющих условию (фильтр). Игра «Фонарики»
2 неделя	«Мебель (магазин)».			

3 неделя	«Магазин игрушек».	Свойства фигур: цвет, форма, размер.	вырабатывать новые алгоритмы действий.	Раскладывание предметов на плоскости с учетом взаимного расположения.
4 неделя	«Радужные гномы».	Сопоставление предмета и его формы с учетом размера.	- Формирование мыслительных операций (анализ и синтез), навыков самоконтроля правильности выполнения заданий. - Развитие умения отвечать на поставленный вопрос, быть внимательным к формулировке.	Логические задачи, логическая таблица (игра «Логоформочки 3») Задачи с палочками (игра «Волшебная восьмерка 1»)

Методическое обеспечение.

Раздел программы	Формы занятий	Приемы и методы работы	Дидактический материал	Техническое оснащение	Формы подведения итогов
	Традиционное Игра Игра-путешествие Сюжетная игра	Словесные (беседы, вопрос-уточнение и т.д.) Наглядные (презентации, иллюстрации, карточки и т.д.) Практические (моделирование игровой ситуации, игра и т.д.)	Кубики Никитина «Сложи узор», математический планшет, Танграмм, «Речной лабиринт», логические кубики и блоки Дьенеша, «Палочки Кюизенера», конструкторы «Лего» и другие объёмные, обручи, карточки-схемы Игровой комплекс «Коврограф Ларчик» Графический тренажер «Игровизор» Конструктор «Прозрачный квадрат» и т.д.	Ноутбук, телевизор, бумбокс.	Открытое мероприятие 1 раз в год (апрель-май).

Список используемой литературы.

1. Воскобович В.В. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры»: методическое пособие. ООО «Развивающие игры Воскобовича», КАРО, 2017.
2. С.В.Макушкина «Умные игры в добрых сказках». Парциальная программа под ред. Л.С.Вакуленко и О.М.Вотиновой, С-Петербург, 2017.
3. Михайлова З.А. «Игровые задачи для дошкольников».
4. Никитин Б.П. «Ступеньки творчества или развивающие игры»
5. Носова Е.А., Непомнящая Р.Л. «Логика и математика для дошкольников» — пособие. Санкт – Петербург, «Детство – пресс», 2002г.
6. Тихомирова Л.Ф. «Упражнения на каждый день». Ярославль, А.Р., 2000г.
7. Тихомирова Л.Ф. «Логика». Ярославль, А.Р., 2000г.
8. Е.В. Колесникова «Я решаю логические задачи» – Сфера, 2010. – 48с.
9. Е.Н. Панова «Дидактические игры и занятия в детском саду», - Воронеж, 2007 г. – 78 с.
10. Л.Ф. Тихомирова «Логика для дошкольников». - Ярославль: Академия развития, 1999. – 256 с.: ил. – (Серия:Развивающее обучение).