

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Называевский детский сад № 2, Омской области»

Передовой педагогический опыт на тему:

**«Развитие логического мышления детей старшего
дошкольного возраста посредством логических игр
и упражнений»**

Римма Сергеевна Полевых
Воспитатель высшей категории

Формирование опыта происходило в процессе работы с детьми старшей группы. В последние годы вопрос необходимости специальной педагогической работы над развитием логического мышления ребенка дошкольного возраста приобретает особую остроту в связи с появлением новых учебников для начальных классов, требующих от ребенка активной мыслительной деятельности для усвоения их содержания уже с первых уроков в 1 классе.

Таким образом, навыки, умения, приобретенные в дошкольный период, будут служить фундаментом для получения знаний и развития способностей, в более старшем возрасте. И важнейшим среди этих навыков является навык логического мышления, способность «действовать в уме».

Анкетирование родителей показало, что в современных семьях уделяется мало внимания развитию логического мышления (не знают, какие игры необходимы, часто не хватает времени из-за занятости работой, низкий уровень педагогической грамотности). Поэтому меня заинтересовала проблема успешности развития логического мышления у детей дошкольного возраста с помощью занимательной математики.

Наиболее актуальной сейчас становится проблема человека мыслящего, творчески думающего, ищущего, умеющего решать нетрадиционные задачи, основываясь на логике мысли. За последнее время возрос интерес именно к такому поколению людей. Умение использовать информацию определяется развитостью логических приёмов мышления.

Актуальность выбранной мною темы «Развитие логического мышления детей старшего дошкольного возраста посредством логических игр» в том, что при соблюдении в дошкольном учреждении психолого-педагогических требований развития логического мышления и при правильном подборе и

Римма Сергеевна Полевых _МБДОУ «Называевский детский сад № 2»
использовании развивающих логику заданий, игр, упражнений, основы логики
будут заложены своевременно.

Обнаруживается **противоречие** между необходимостью повышать уровень интеллектуального развития дошкольника и недостаточной технологической проработкой этого процесса в условиях традиционного обучения.

Поиск и комбинирование эффективных дидактических средств развития логического мышления дошкольников – моя сверхзадача.

Овладев логическими операциями (анализ, синтез, сравнение, классификация), ребенок станет более внимательным, научится мыслить ясно и четко, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы.

В психологии доказано, что дошкольный возраст 5-7 лет является крайне благоприятным для развития логического мышления при условии, что этот процесс построен на использовании возможностей наглядно-образного мышления, присущего ребенку в данном возрасте. Ребенок с развитым логическим мышлением всегда имеет больше шансов быть успешным в математике.

Обозначенной проблемой занимались представители различных направлений человеческой мысли: Сократ, Аристотель, Декарт, Гегель, М.Берцфай, М.Монтессори, Ж.Пиаже, П.П.Блонский, Л.С.Выготский, П.Я.Гальперин, В. В. Давыдов, Г. С. Костюк, Л.А. Венгер А.Н. Леонтьев, А.Р.Лурия, А.И.Мещеряков, Н.А.Менчинская, Д.Б.Эльконин , Н.Н.Семёнов , Б.М.Кедров , Н.В.Григорян , Л.М.Фридман , Н.А.Подгорецкая и др.

Психолог и педагог Я.И. Перельман считал занимательность главным средством, помогающим сложные научные истины делать доступными для непосвященного человека, его удивлять, возбуждать в нем процессы мышления,

Римма Сергеевна Полевых _МБДОУ «Называевский детский сад № 2»
наблюдательность, содействовать активному познавательному отношению к окружающим явлениям действительности.

Таким образом, у меня возникла идея найти наиболее эффективные пути, методы и формы организации процесса развития логического мышления у детей старшего дошкольного возраста.

Сущность занимательности составляют новизна, необычность, неожиданность. Занимательный материал, специально создан для умственного развития и требует для своего решения догадливости, сообразительности. Все это способствует развитию таких мыслительных операций, как сравнение, анализ, синтез, обобщение и др.

Новизна опыта состоит в создании системы работы с детьми по развитию логического мышления посредством использования занимательной математики.

В связи с этим была определена **цель** моей работы: выявить и изучить успешность развития логического мышления у детей дошкольного возраста помощью логических игр и упражнений.

Для решения цели я поставила следующие задачи:

1. Изучить и проанализировать психолого-педагогическую литературу по проблеме развития логического мышления у дошкольников.
2. Подобрать методики, позволяющие определить уровень развития логического мышления в дошкольном возрасте.
3. Определить особенности проявления и развития логического мышления в дошкольном возрасте.
4. Разработать и апробировать систему логических игр и упражнений, способствующих развитию у дошкольников логического мышления как структуры взаимосвязанных компонентов.

5. Изучить влияние игр-головоломок, блоков Дьенеша, интеллектуальных игр Б.П. Никитина «Сложи узор» на развитие логического мышления у детей дошкольного возраста.

Исходя из вышеизложенного, я наметила для себя следующие **этапы работы:**

1. Изучить научную литературу по данной теме.
2. Провести анализ предыдущей деятельности, форм и методов работы с детьми старшего дошкольного возраста.
3. Ознакомиться с опытом педагогов — коллег, работающих по данной теме.
4. Провести диагностику логического мышления детей старшей группы в начале и конце учебного года.
5. Подготовить развивающую среду с учетом возрастных особенностей детей.
6. Конкретно обозначить виды игр, посредством которых будет проводиться целенаправленная работа по развитию логического мышления (игры, активизирующие мышление ребенка, способствующие усвоению им отдельных логических операций).
7. В течение всего временного промежутка (учебный 2016-2017 год) наблюдать за особенностями формирования навыков логического мышления у каждого ребенка.
8. Выявить динамику развития мыслительных операций у детей.

Для решения поставленной цели и задач мною были созданы следующие условия: создание соответствующей предметно-пространственной среды, включающая наличие необходимых учебных пособий, игр и игровых материалов, а также спокойная доброжелательная атмосфера, в которой могут проявляться задатки и способности ребенка; подборка совместных логических и математических игр в соответствии с возрастной группой, изготовление игр-

Римма Сергеевна Полевых _МБДОУ «Называевский детский сад № 2»
 ребусов, головоломок, создание благоприятных условий для самостоятельной
 деятельности детей. Детям был обеспечен свободный доступ к игровому
 материалу.

В своей работе я использовала материал З.А.Михайловой, которая
 выделяет три основные группы занимательного математического материала:

Занимательный математический материал						
Развлечения	Математические (логические) игры и задачи				Дидактические игры и упражнения	
	Загадки, задачи-шутки, ребусы, кроссворды, головоломки, математические квадраты, математические фокусы.	«Танграм», «Пифагор», «Колумбово яйцо», «Волшебный круг», «Монгольская игра», «Кубики для всех».	С блоками, кубика- ми, «Цветным и палочка- ми».	Шашки, шахма- ты.	Сло- вес- ные.	С нагляд- ным материа - лом.

Использование игрового метода в процессе изучения дошкольниками
 математики ведет к более интенсивному развитию компонентов логического
 мышления.

Такие приемы, как составление фигур по образцу, «Найди лишний
 предмет», «Продолжи ряд» и т.д. - развивают не только внимание ребенка, но и
 учат анализировать, синтезировать полученную ранее информацию и знания.

Ознакомление и обучение игровой деятельности с играми занимательной
 математики я проводила поэтапно с учетом индивидуальных способностей
 ребенка.

Алгоритм работы с логическими играми на примере головоломок:

1-этап. Ознакомление детей с игрой: сообщение названия,
 рассматривание отдельных частей, уточнение их названия,

соотношение частей по размерам, усвоение способов соединения их между собой.

2-этап. Составление сюжетных фигур по элементному изображению предмета. Этот этап состоит в механическом подборе, копировании способа расположения частей игры. Необходимо внимательно рассмотреть образец, назвать составные части, их расположение и соединение.

3- этап. Составление сюжетных фигур по частичному элементному изображению.

4-этап. Составление сюжетных фигур по контурному, или силуэтному, образцу.

В рамках просветительской и профилактической работы с целью повышения профессиональной компетентности в вопросах развития логического мышления детей дошкольного возраста для педагогов ДОУ был проведен в течение года цикл консультаций:

- «Логические игры с детьми дошкольного возраста» (семинар–практикум).
- «Предпосылки развития логического мышления у детей старшего дошкольного возраста».
- «Влияние использования игр-головоломок на развитие логического мышления детей старшего дошкольного возраста».

Просветительская и профилактическая работа с родителями велась через «Уголки для родителей», индивидуальные и коллективные консультации, где в течение года имели возможность познакомиться с материалом об особенностях развития логического мышления детей дошкольного возраста при помощи игр-головоломок, блоков Дьенеша, кубиков Никитина.

Формы работы с родителями:

Римма Сергеевна Полевых _МБДОУ «Называевский детский сад № 2»

- Консультация о подборе развивающих игр для детей 5 -6 лет.
- Индивидуальные беседы с рекомендациям.
- Родительское собрание с показом фрагментов образовательной деятельности с целью обратить внимание родителей на мыслительную сторону развития дошкольников.
- Рекомендации по выбору и приобретению развивающих игр для детей дошкольного возраста.
- Подбор и демонстрация специальной литературы, направленной на развитие логического мышления.
- Разъяснительная и образовательная работа.

Для выявления уровня развития логического мышления детей своей группы я использовала методики Немова Р.С., З.А. Михайловой (головоломки с палочками, занимательные вопросы и задачи шутки), некоторые задания для диагностики я взяла из рабочих тетрадей Е.В. Колесниковой «Я решаю логические задачи» и методического пособия «Учимся находить одинаковые фигуры». Диагностика состояла из 10 заданий:

1. *Методика «Нелетицы».* При помощи этой методики оцениваются элементарные образные представления, ребенка об окружающем мире и о логических связях и отношениях, существующих между некоторыми объектами этого мира: животными, их образом жизни, природой. С помощью этой же методики определяется умение ребенка рассуждать логически и грамматически правильно выразить свою мысль.
2. *Нахождение недостающих частей рисунка среди предложенных на выбор.* (Анализ и синтез).
3. *Задание на нахождение предметов, объединенных каким-то общим признаком из серии «Найди пару»* (Обобщение и классификация)
4. *Задание на нахождение закономерностей.*
5. *Задание на концентрацию зрительного внимания.* Ребенку предлагается

найти разные геометрические фигуры в сложном рисунке пересекающихся линий (Путанка).

6. *Методика «Четвертый лишний».* Эта методика призвана исследовать процессы образно-логического мышления, умственные операции анализа и обобщения у ребенка.
7. *Методика «Пройди через лабиринт».*
8. *Головоломки с палочками.* Это задания на преобразование заданной фигуры путем перекладыванием палочек.
9. *Геометрический конструктор.* Это задание на составление фигур-силуэтов по расчлененным образцам. (Игры «Танграм» и «Волшебный круг»).
10. *Занимательные вопросы и задачи шутки.* Эти два задания помогают проверить находчивость, смекалку, понимание юмора.

Каждое задание оценивалось по трех бальной системе. При оценке учитывались:

- включение ребенка в работу, сосредоточенность, самостоятельность;
- понимание и оценка ситуации в целом;
- количество правильно выполненной работы;
- умение выражать свою мысль во время ответа на задание.

Проведя диагностику, были выявлены следующие результаты: развитие логического мышления у 72% детей находится на низком уровне, 28% детей находятся на среднем уровне, детей - на высоком уровне нет.

На заключительной стадии эксперимента после проведенной работы по развитию логического мышления состоялся повторный мониторинг, включающий ту же методику, что и на констатирующей стадии эксперимента. Полученные данные показали, что в группе произошли изменения. Чтобы проследить динамику развития логического мышления я сравнила результаты диагностики. Динамика улучшения результатов диагностики представлена в виде диаграммы.

Римма Сергеевна Полевых _МБДОУ «Называевский детский сад № 2»

Анализ педагогического опыта позволил определить важность и значимость занимательного математического материала в развитии мыслительных операций ребенка.

Таким образом, использование логических игр и упражнений ведет к более интенсивному развитию компонентов логического мышления, материал способствует решению задач всестороннего развития и воспитания дошкольников: активизирует умственную деятельность, заинтересовывает математическим материалом, увлекает и развлекает детей, развивает ум, расширяет, углубляет математические представления, закрепляет полученные знания и умения. Дети стали смело высказывать суждения, доказательства. Таким образом, проводимая мною работа по развитию логического мышления с использованием логических игр и упражнений, достаточно эффективна.

Приложение 1

Итоговая таблица исследования логического мышления детей (первичная диагностика)

	высокий	средний	низкий
Умение анализировать	0%	27%	73%
Умение синтезировать	0%	10%	90%
Сравнение по величине	24%	43%	43%
Сравнение по форме	21%	32%	47%
Сравнение по количеству	10%	33%	57%
Установление логических связей и закономерностей	10%	38%	38%
Логическое мышление	0%	25%	75%

В исследовании участвовали дети группы в количестве 23 человека.

Выводы по результатам исследования логического мышления у детей в детском саду:

1. Недостаточно хорошо умеют выделять свойства объекта, соединять различные элементы в единое целое, сравнивать предметы по величине, по форме, по количеству, слабо могут применить знания и умения в решении проблемно - игровых и практических задач.

2. У них недостаточно хорошо сформированы представления о математических свойствах и закономерностях.

3. Дети плохо умеют классифицировать предметы по их свойствам.

4. Недостаточно хорошо устанавливают логические связи и закономерности. Дети этой группы плохо владеют количественными операциями; плохо рассуждают, делают выводы.

5. Дети недостаточно умеют выделять свойства объекта, соединять различные элементы в единое целое, сравнивать предметы по величине, по форме, по пространственным признакам, недостаточно хорошо сформированы представления о математических свойствах и закономерностях, дети не умеют

Римма Сергеевна Полевых _МБДОУ «Называевский детский сад № 2»
классифицировать предметы по их свойствам, не могут устанавливать
логические связи и закономерности, не могут рассуждать, делать выводы.

Вывод по результатам исследования: средний уровень развития логического мышления у детей группы – 6 (25%), низкий уровень развития логического мышления у детей группы – 16 (75%).

Итоговая таблица исследования логического мышления детей старшей группы (вторичная диагностика)

	высокий	средний	низкий
Умение анализировать	43%	46%	11%
Умение синтезировать	37%	46%	7%
Сравнение по величине	33%	58%	9%
Сравнение по форме	47%	42%	11%
Сравнение по количеству	37%	53%	10%
Установление логических связей и закономерностей	44%	51%	5%
Логическое мышление	36%	59%	5%

Заключение по результатам исследования логического мышления детей.

Исследование проводилось по методике З.А. Михайловой

«Диагностика уровня логического мышления», которая позволяет выявить умения детей владеть следующими логическими операциями: сравнение, анализ, синтез, таких умственных операций, как классификация, группировка предметов по их свойствам, абстрагирование свойств от предмета. В исследовании участвовали дети группы в количестве 22 человек.

Выводы по результатам исследования логического мышления у детей в детском саду:

1. Достаточно хорошо умеют выделять свойства объекта, соединять различные элементы в единое целое, сравнивать предметы по величине, по форме, по количеству, по пространственным признакам.

2. У них достаточно хорошо сформированы представления о математических свойствах и закономерностях.

3. Достаточно хорошо устанавливают логические связи и закономерности.

4. Дети этой группы плохо сравнивают предметы по пространственным признакам, плохо умеют классифицировать предметы по их свойствам и плохо рассуждают, делают выводы.

5. Дети достаточно хорошо умеют выделять свойства объекта, соединять различные элементы в единое целое, сравнивать предметы по величине, по форме, по количеству, дети достаточно хорошо сравнивают предметы по пространственным признакам; устанавливают логические связи, закономерности, умеют рассуждать, делать выводы.

Вывод по результатам исследования: высокий уровень развития логического мышления у детей старшего дошкольного возраста – 6 (27%), средний уровень – 13 (59%), низкий уровень – 1(5%)

Игры и упражнения с логическими блоками**Игра «Сколько?»**

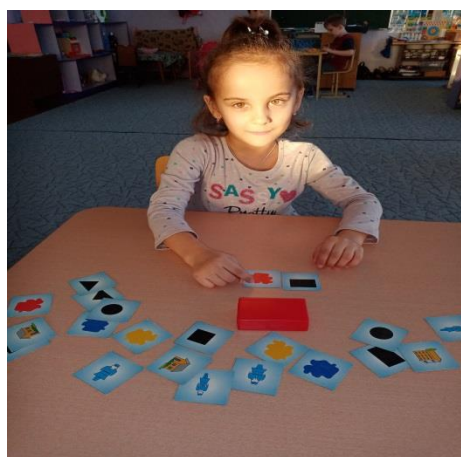
Материал: логические фигуры.

Цель игры: развивать умение задавать вопросы и развивать умение выделять свойства.

Описание игры: дети делятся на две команды. Воспитатель раскладывает логические фигуры в любом порядке и предлагает детям придумать вопросы, начинающиеся со слов «Сколько...». За каждый правильный вопрос фишка. Выигрывает команда, набравшая большее количество фишек.

**«Карточки с символами свойств»**

Во многих играх с блоками Дьенеша и логическими фигурами используются карточки с символами свойств. Знакомство ребенка с символами свойств - важная ступенька в освоении всей знаковой культуры, грамоты математических символов, программирования и т.д. На карточках условно обозначены свойства блоков (цвет, форма, размер, толщина). Всего 11 карточек. И 11 карточек с отрицанием свойств, например: не красный. Карточки с символами свойств могут использоваться не только как дополнение к блокам Дьенеша и логическим фигурами, но и как самостоятельный материал для игр, наподобие известных во всем мире «мемори».

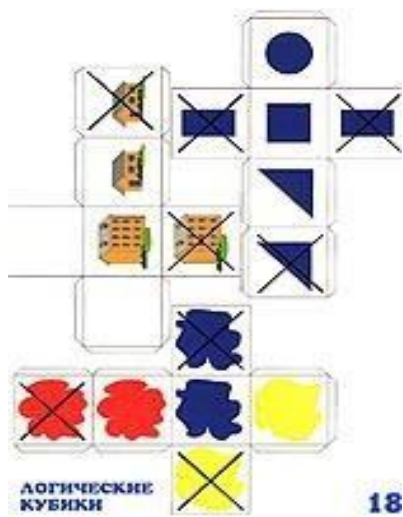


Игра «Найди пару»

Материал: 2 комплекта карточек с символами (без отрицания) 22 шт.

Цель: ознакомление с символами свойств, развитие зрительной памяти.

Описание игры: карточки перемешиваются и раскладываются «рубашкой» вверх по 6 карточек в ряду, в последнем ряду 4 карточки.



Правила: Первый игрок переворачивает две любые карточки, если карточки одинаковые, берет их себе и делает еще один ход. Если разные - показывает всем и кладет на свои места «рубашками» вверх, стараясь запомнить, что изображено на карточках. Все дети внимательно следят за ходом игры, так как всем важно

помнить, где лежит та или иная карточка. Затем второй игрок по одной берет две карточки ... и делает дальше как первый. Выигрывает игрок, набравший больше парных карточек.

«Логические кубики»

Материал: 5 кубиков, на гранях которых изображены символы свойств блоков (размер, форма, цвет, толщина) и символы отрицания свойств, а также цифровой кубик (на гранях цифры 3- 8)

Римма Сергеевна Полевых _МБДОУ «Называевский детский сад № 2»

Педагогические возможности материала: логические кубики, как и карточки - символы, помогут придумать с детьми разнообразные игры, а эти игры, в свою очередь, будут полезны для овладения действиями замещения и наглядного моделирования, кодирования и декодирования. Логические кубики используют в комплекте с блоками Дьенеша и логическими фигурами. Своеобразие логических кубиков - возможность «случайного» выбора свойств (подбрасывание кубика), а это всегда нравится детям.

«Угощение для медвежат»

Материал: 9 изображений медвежат, карточки со знаками символами свойств, логические фигуры или блоки Дьенеша.

Цель игры:

1. Развитие умения сравнивать предметы по одному - четырем свойствам.
2. Понимание слов: «разные», «одинаковые».
3. Подведение к пониманию отрицания свойств.

Описание игры:

1 вариант: в гости к детям пришли медвежата. Чем же будем гостей угощать? Наши медвежата - сладкоежки и очень любят печенье, причем разного цвета, разной формы. Какой материал нам удобно «превратить» в печенье? Конечно, блоки или логические фигуры. Давайте угостим медвежат. Угощают девочки. Печенье в левой и правой лапах должны отличаться только формой. Если в левой лапе у медвежонка круглое «печенье», то правой может быть или квадратное, или прямоугольное, или треугольное (не круглое). А сейчас угощают мальчики. Печенье в лапах медвежат отличается только цветом. В дальнейшем условии игры: отличие печенья по двум признакам: цвету и форме, цвету и размеру, форме и размеру и т. д. В работе с детьми старшего возраста возможно отличие «печенья» по 3-4 свойствам. В этом случае используются

Римма Сергеевна Полевых _МБДОУ «Называевский детский сад № 2»
блоки Дьенеша. Во всех вариантах ребенок выбирает любой блок «печенье» в одну лапу, а во вторую подбирает по правилу, предложенному воспитателем.

2 вариант: с использованием карточек с символами свойств. Последовательность действий (алгоритм) игры. Карточки с символами свойств кладут стопкой «рубашками» вверх. Ребенок вынимает из стопки любую карточку. Находит «печенье» с таким же свойством. Ищет еще одно печенье, отличающееся только этим свойством. Угощает мишку. «Записывает», как угощал мишку. Например, выбрана карточка «большой», ребёнок выбрал логическую фигуру: большой, красный треугольник; второе печенье - маленький красный треугольник. Печенье отличается по размеру. Усложнение: отличие не только по одному, а по двум, трем и четырем свойствам. В играх с нахождением отличия по 4 свойствам используются блоки Дьенеша. В играх можно использовать логические кубики кроме цифровых. В играх могут быть элементы соревнований, чья команда быстрее угостит мишек.

«Художники»

Материал: «эскизы картин» - листы большого цветного картона;
дополнительные детали из картона для составления композиции картины; набор блоков

Цель игры:

- развитие умения анализировать форму предметов;
- развитие умения сравнивать по их свойствам;
- развитие художественных способностей (выбор цвета, фона, расположения, композиции).

Описание игры: детям предлагается «написать картины» по эскизам. Одну картину могут «писать» сразу несколько человек. Дети выбирают «эскиз» картины, бумагу для фона, детали к будущей картине, необходимые блоки. Если на эскизе деталь только обведена (контур детали), - выбирается тонкий блок,

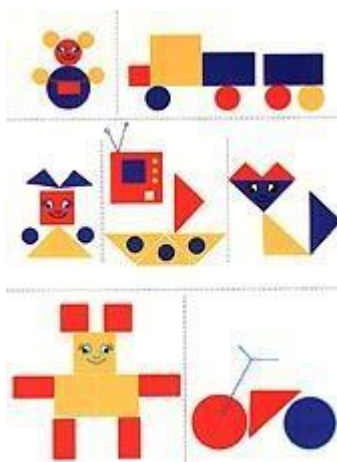
Римма Сергеевна Полевых _МБДОУ «Называевский детский сад № 2»
если деталь окрашена, - толстый блок. Так, например, к эскизу картины со
слонами ребенок возьмет дополнительные детали: 2 головы слоников,
солнышко, озеро, верхушку пальмы, кактус, животное и блоки. В конце работы
художники придумывают название к своим картинам, устраивают выставку
картин, а экскурсовод рассказывает посетителям выставки, что изображено на
картине.



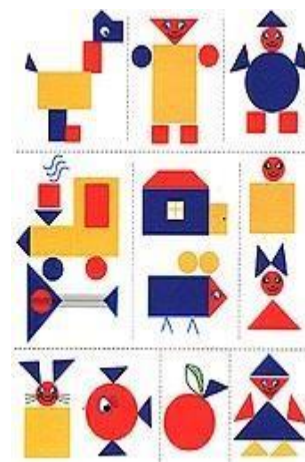
Материал: товар (карточки с изображением предметов), логические фигуры.

Цель игры:

1. Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства.
2. Развитие умения рассуждать, аргументировать свой выбор.



Описание игры: Дети приходят в магазин, где представлен большой выбор игрушек. У каждого ребенка 3 логические фигуры «денежки». На одну «денежку» можно купить только одну игрушку. Правила покупки:



купить можно только такую игрушку, в которой есть хотя бы одно свойство логической фигуры. Правило можно усложнить: выбор игрушки по двум свойствам (например, большой квадрат, синий квадрат и т. д.)

«Украсим ёлку бусами»

Материал: изображение елки, 15 карточек с символами, комплект логических фигур

Цель:

1. Развитие умения выявлять и абстрагировать свойства.
2. Умение «читать схему», закрепление навыков порядкового счета.

Описание игры: надо украсить елку бусами. На елке должно быть 5 рядов бус. В каждом ряду три бусинки. Цифра на карточке указывает порядковый номер нитки бус (счет начинаем с верхушки елки). Повесим первый ряд бус (карточки с цифрой 1). Закрашенный кружок показывает нам место бусинки на ниточке. Первая бусинка - маленький желтый круг, вторая - большой желтый квадрат, третья - маленький желтый треугольник. Аналогично развешиваем остальные бусы.

«Архитекторы»



Описание игры: Детям предлагается разработать проект детской площадки; выбрать необходимый строительный материал; построить объекты детской площадки. Выбор строительного материала в строгом соответствии с правилами (по алгоритму №1 или по алгоритму № 2). Как выбрать

строительный материал»? Давайте вместе сделаем это, пользуясь алгоритмом № 1. Берем любой блок. Пусть это будет, например, синий большой толстый треугольный блок. Слово «начало» подсказывает нам, откуда начинать путь (движение по блок схеме). В ромбе вопрос: «красный наш блок?» - Нет. Двигаемся вправо. Во втором ромбе вопрос: «круглый наш блок?» - Нет, и попадаем на конец блок-схемы. Наш блок может быть использован при строительстве. Возьмем красный большой тонкий круглый блок. На вопрос «красный?» отвечаем «да» и двигаемся влево. По правилу красный цвет меняем на синий и уже с синим блоком возвращаемся к началу. На вопрос: «красный?» отвечаем «нет» и двигаемся вправо. На вопрос «круглый?» отвечаем «да» и затем изменим круглую форму на квадратную. Таким образом, к концу наш блок будет синим квадратным большим. Таким образом, весь наш строительный материал будет не красным и некруглым (размер и толщина роли не играют). Можно приступить к строительству. Приветствуются самые смелые проекты. Самые смелые могут приступить к более сложному выбору материала, используя алгоритм № 2 (идея игр принадлежит О.Финкельштейну).

«Логический поезд»

Материал:

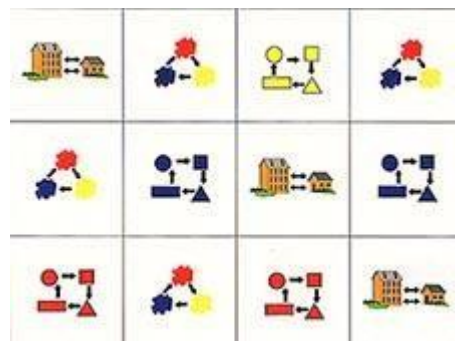
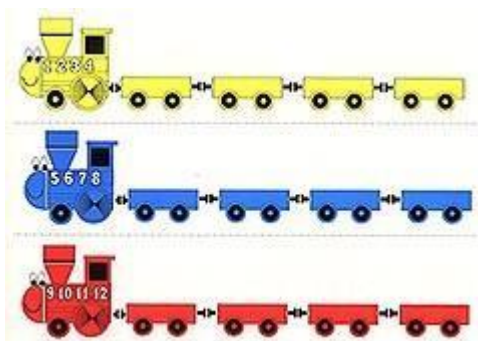
- Три паровоза разного цвета (синий, желтый, красный).
- На каждом поезде его номер: 1 2 3 4, 5 6 7 8, 9 10 11 12.
- 4 вагона .
- Карточки с символами изменения свойств, карточки с изображением отношений между числами.
- Комплекты блоков Дьенеша или логических фигур.

Цель игры:

1. Развитие способности к логическим действиям и операциям.
2. Умение декодировать (расшифровывать) информацию, изображенную на карточке.
3. Умение видоизменять свойства предметов в соответствии со схемой, изображенной на карточке.
4. Умение действовать последовательно, в строгом соответствии с правилами.

Описание игры:

В игре может участвовать вся подгруппа детей: 9-12 человек. Педагог, а затем сами дети раскладывают игровой материал: поезда, вагончики, над каждым вагончиком кладут карточку с символом изменения свойств (карточка выбирается произвольно), также раскладываются карточки с числовыми соотношениями. Наш грузовой поезд необычный, логический. Грузы, которые он везет, перезагружаются из вагона в вагон. В каждом вагоне с ними происходят изменения в соответствии с правилами, изображенными на карточке над вагоном.



Последовательность действий.

Распределение команд по поездам. Каждый ребенок берет карточку с числовыми соотношениями, например, находит число, обозначенное * - это 3. Значит, его груз «поедет» в желтом поезде («3» входит в номер этого поезда 1 2 3 4). Таким образом, все дети распределяются на три команды (везут грузы в желтом, синем и красном поездах)

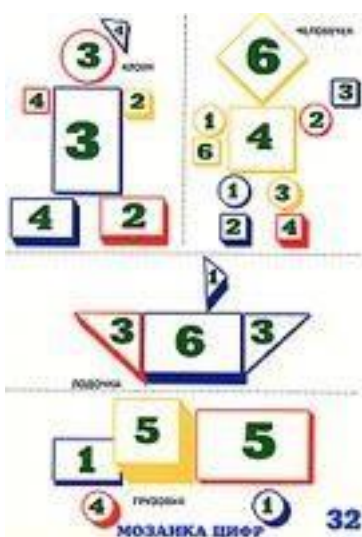
* Перевозка груза: свой груз надо провезти по всем вагонам в соответствии с правилами (изменение свойств по часовой стрелке). Например, в желтом вагоне едет логическая фигура: большой красный треугольник, в первом вагоне (от головы поезда он изменит величину и станет маленьким красным треугольником, во втором вагоне после изменения цвета он станет маленьким желтым треугольником, в третьем вагоне изменится его форма: он станет маленьким желтым прямоугольником, в последнем четвертом вагоне повторное изменение цвета - наш груз маленький синий прямоугольник). Положить груз, с которым начинаем путешествие слева от поезда, груз, побывавший во всех вагонах справа от последнего вагона. Таким образом, слева от поезда мы положим большой красный треугольник, справа от последнего вагона маленький синий прямоугольник. Все дети команды участвуют вместе с воспитателем в проверке правильности выполнения задания. Взять следующий груз, произвести с ним те же действия. Выигрывает команда, подготовившая к перевозке большее количество груз.

«Мозаика цифр»

Материал: 48 карточек с изображением символов и примеров; 12 числовых карточек. Карточки с изображением предметов (цветом показана толщина); 15 предметных карточек; блоки Дьенеша

Цель игры:

1. Развитие способности декодировать (расшифровывать) информацию, изображенную на карточке.
2. Умение выбирать блоки по заданным свойствам.
3. Закрепление навыков вычислительной деятельности.



 $2+3$	 $2+4$	 $1+5$
 $6-5$	 $5-4$	 $7-3$

Описание игры: Дети распределяют между собой 48 карточек с изображением символов и примеров (например, если играющих 12, каждый берет по 4 карточки). Каждый ребенок решает пример на своей карточке, «расшифровывает» ее и берет блок, соответствующий шифру и находит место для него на изображении предметов. Если все блоки выбраны, верно, будут заполнены все 15 изображений предметов. Например, ребенок выбрал карточку: красный, круг, не большой, не толстый, $6-4$, следовательно, блок он должен взять красный круглый маленький тонкий и положить его на фигуру человечка, на деталь, обозначенную цифрой 2.

Приложение 4

Кубики Б.П. Никитина «Сложи узор»

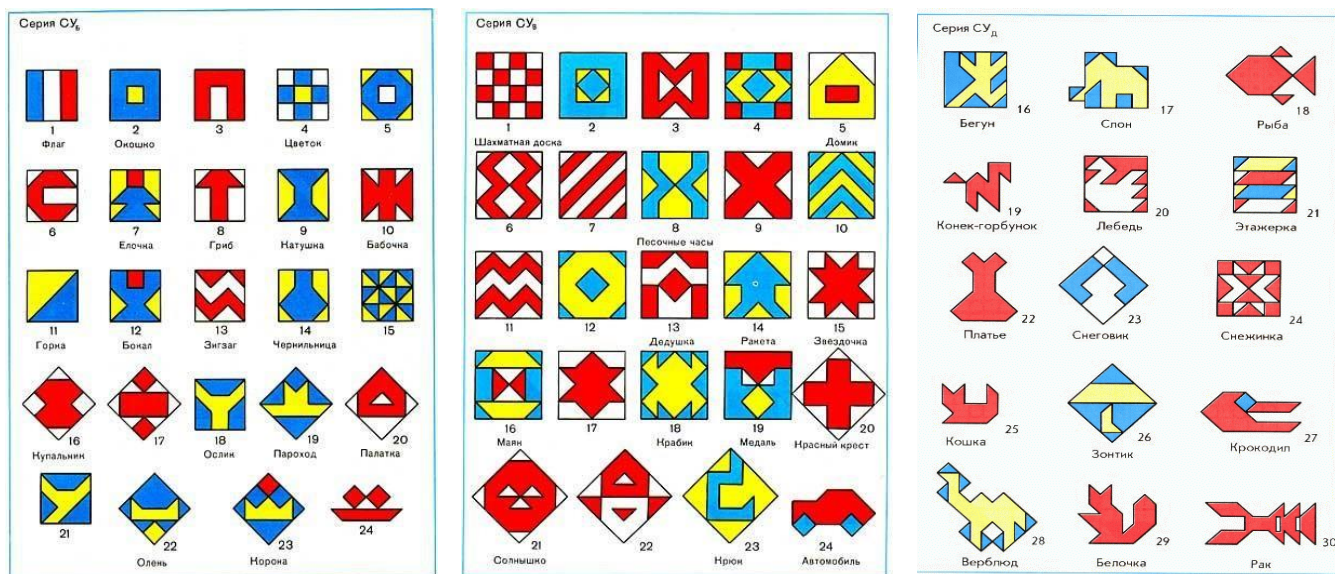
Материал: 16 одинаковых кубиков. Все 6 граней каждого кубика окрашены по-разному в 4 цвета (4 грани одного цвета – жёлтая, синяя, белая, красная и 2 грани – жёлто-синяя и красно-белая).

Цель игры:

1. Развивает способность детей к анализу и синтезу - важным мыслительным операциям;

2. Способность к комбинированию.

Описание игры: Сначала дети учатся составлять по узорам-заданиям складывать точно такой же узор из кубиков. Затем ставят обратную задачу: глядя на кубики, сделать рисунок узора, который они образуют. И наконец, третья - придумывать новые узоры из 9 или 16 кубиков, каких еще нет в книге, т.е. выполнить уже творческую работу.



Приложение 5

Игры-головоломки.

Цель данных игр-головоломок, или геометрических конструкторов состоит в том, чтобы создавать на плоскости *силуэты* предметов по образцу и замыслу. Игры-головоломки привлекают детей своей занимательностью, свободой действий, подчинению правилам, возможности проявлять творчество и фантазию.

Виды игр-головоломок:

“ТАНГРАМ”

“ВОЛШЕБНЫЙ КРУГ”

“ГОЛОВОЛОМКА ПИФАГОРА”

“КОЛУМБОВО ЯЙЦО”

“ВЬЕТНАМСКАЯ ИГРА”

“ПЕНТАМИНО”

Игры-головоломки развивают:

- * Пространственные представления;
- * Воображение;

Римма Сергеевна Полевых _МБДОУ «Называевский детский сад № 2»

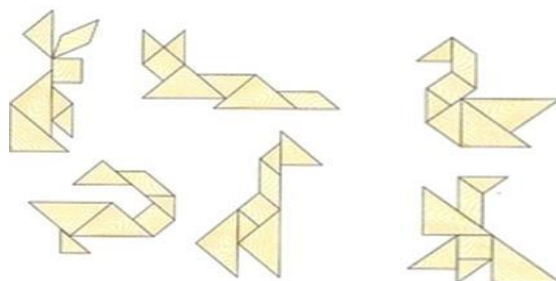
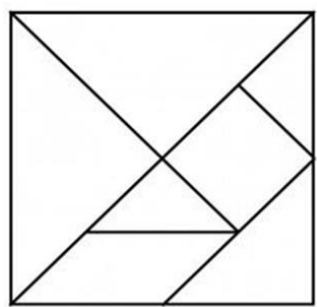
- * Конструктивное мышление;
- * Комбинаторные способности;
- * Сообразительность;
- * Целенаправленность в решении практических и интеллектуальных задач;

Игры – головоломки способствуют успешной подготовке детей к школе.

Каждая игра представляет собой комплект геометрических фигур. Такой комплект получается в результате деления одной геометрической фигуры на несколько частей. Играть необходимо по принципу от простого - к сложному.

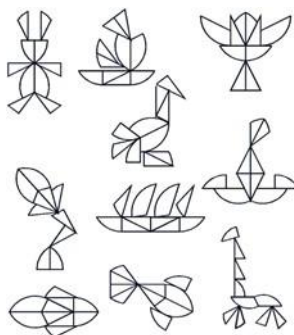
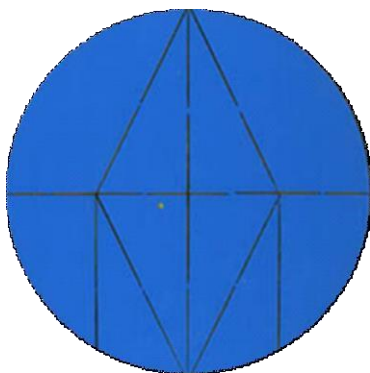
Изготовить игры очень просто. Перенести чертёж и вырезать, соблюдая все пропорции. Использовать лучше цветной картон.

ТАНГРАМ



Это древняя китайская игра - квадрат, разделённый на 7 геометрических фигур.

ВОЛШЕБНЫЙ КРУГ

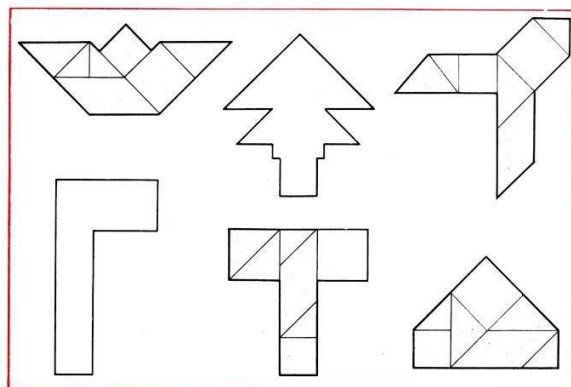
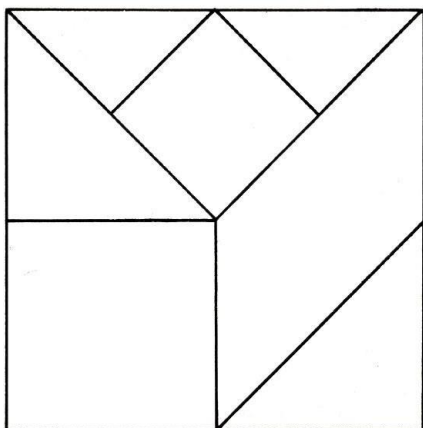


Римма Сергеевна Полевых _МБДОУ «Называевский детский сад № 2»

Детали игры получаются в результате деления круга на 10 частей. Игра даёт возможность создавать силуэты человека, домашних животных, птиц, рыб, предметов обихода и т.д.

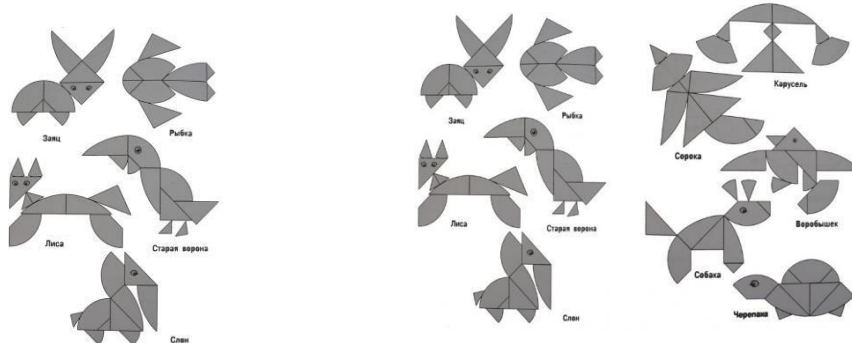
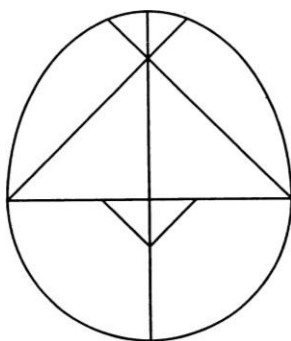
Интерес к игре возрастает при внесении элементов соревнования.

ГОЛОВОЛОМКА ПИФАГОРА



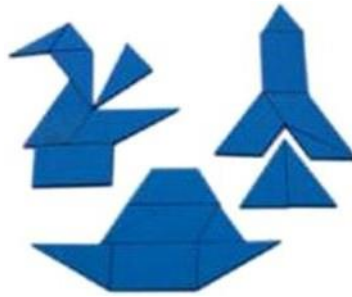
В набор «Головоломки Пифагора» входят 2 квадрата (большой и маленький), 4 треугольника (2 больших и 2 маленьких), и 1 параллелограмм. Простой вариант игры - это создание силуэтного изображения путём последовательного укладывания деталей на расчленённый образец. Тем же способом можно получать силуэтные изображения, пользуясь нерасчленённым образцом.

КОЛУМБОВО ЯЙЦО



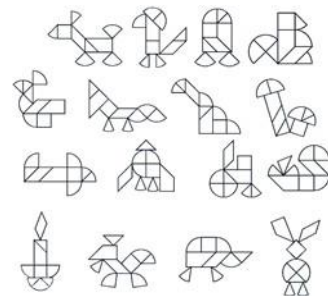
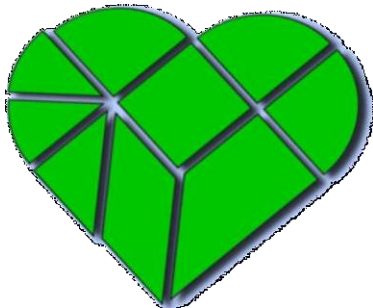
Игра состоит из 10 фигур: треугольника и 6 фигур округлой формы. Округлость фигур располагает к составлению из них силуэтов птиц, человека, животных.

СФИНКС



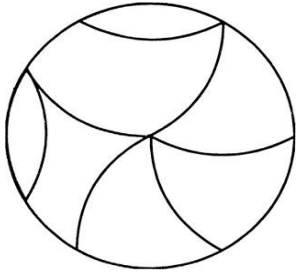
В наборе игры 7 простых геометрических фигур: 4 треугольника и 3 четырёхугольника. Опора на образец поможет детям справиться с задачей. В дальнейшем следует предлагать образцы без указания составных частей.

ЛИСТИК

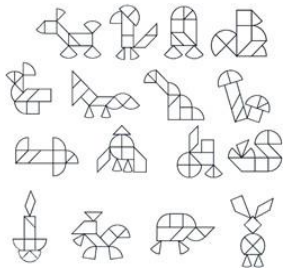


Игра напоминает схематическое изображение сердца или форму листа сирени, состоит из 9 элементов. Дошкольник может создавать силуэт не только по образцу, но и придумывать собственные. Творческие поиски ребёнка следует всячески стимулировать и поощрять

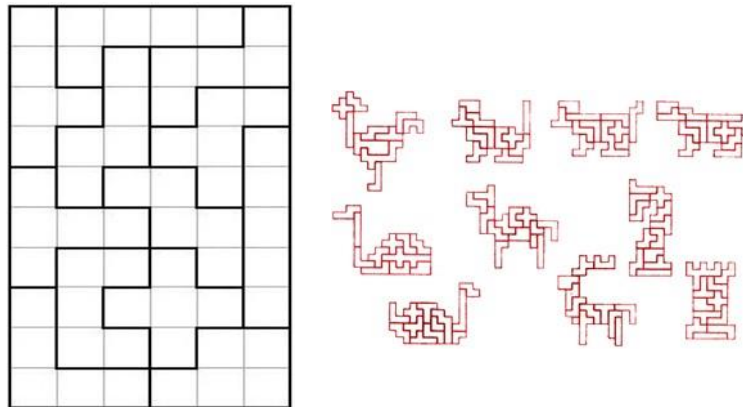
ВЬЕТНАМСКАЯ ИГРА



Элементы игры можно получить, разрезав круг на 7 частей, точно по образцу. Все элементы игры имеют обтекаемые контуры. Все действия ребёнка лучше перевести в игровую форму, стимулировать проявление смекалки, сообразительности, находчивости как в изготовлении силуэтов по схеме, так и в самостоятельном поиске способа осуществления задуманного.



ПЕНТАМИНО



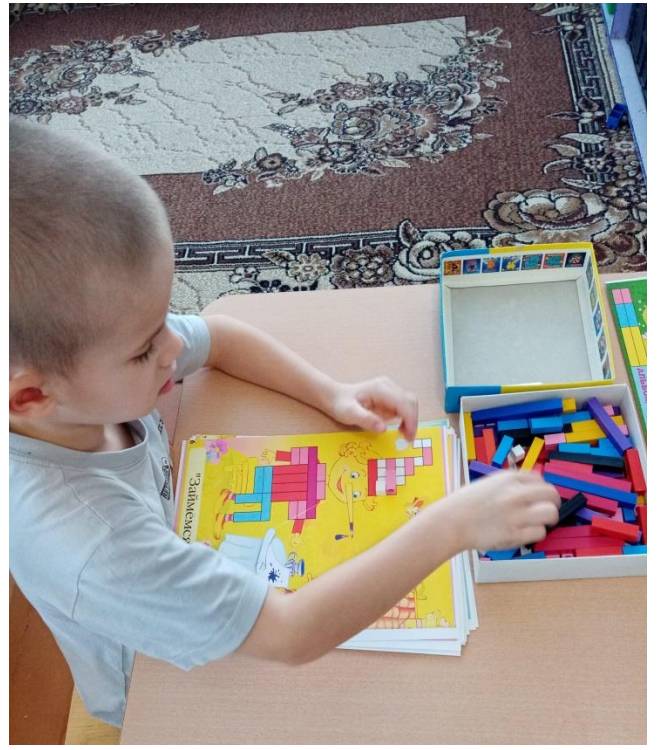
Игру составляют 12 разных по форме, но равных по размеру элементов. Каждый элемент состоит из 5 равных квадратов. Составлять силуэты этой игры достаточно сложно, поэтому необходимо вместе с ребёнком внимательно рассмотреть элементы и найти внешнее сходство их с предметами, буквами и т.д.

Фото









Дидактический материал









