

ДУМАЙ ИГРАЙ ОТГАДЫВАЙ

Что такое «Логика» и нужна ли она будущему первокласснику?

Несомненно, очень важно развивать у детей представления об окружающем мире, учить детей конкретным умениям: читать, считать, измерять, вычислять и др. Но не менее важно развивать у ребёнка умение логически мыслить, самостоятельно познавать мир: получать и анализировать информацию, сравнивать окружающие предметы и выяснять закономерности, обобщать и конкретизировать, упорядочивать и классифицировать представления и понятия.

Мышление ребёнка-дошкольника в целом ещё является наглядно-образным, ребёнок мыслит образами, представлениями. Но у ребёнка могут быть развиты и элементы словесно-логического мышления. Какой бы предмет ребёнок не изучал, он использует в своей познавательной деятельности логические приёмы мышления, которые предлагаю в этом разделе.

В работе с детьми 5-6 лет используются простые логические упражнения и задачи с целью развития у них умения осуществлять последовательные умственные действия: анализировать, сравнивать, обобщать по признаку, целенаправленно думать. Эти задачи наглядно представлены в виде чертежа, рисунка, иллюстрированы предметами. Дети, решая их, в ходе поисков ответа могут подбирать недостающие фигуры, менять их местами, перекладывать предметы и т. д. Практические действия облегчают решение задачи, делают его более убедительным и доказательным.

Логический поезд.

Умение рассуждать, устанавливать пусть пока элементарные причинно - следственные связи, строить собственные гипотезы и находить аргументы в их защиту – вполне под силу даже младшим дошкольникам. Надо только уйти от однообразного, шаблонного повторения одних и тех же действий и приёмов, типовых способов решения заданий, отбивающих у детей интерес к обучению.

Предлагаю оригинальные игры на развитие логического мышления.

«Ответь правильно»

Цель. Изучение состава чисел. Формирование навыков сложения и вычитания в пределах 10. Развитие логического мышления. Обучение решению логических задач на основе зрительно воспринимаемой информации.

Игровой материал: 2 карточки размером 20x12 см.

Первая карточка – слева в кружочках цифры синего цвета: 2, 1, 3, 4; в середине – пустой квадрат, справа – пустые кружочки.

Вторая карточка – слева в кружочках цифры: 2, 1, 3, 4; в середине – пустой квадрат, справа – пустые кружочки, рядом с каждым изображено любое животное (кошка, белка, лось, утка).

Набор квадратиков размером 2x2 см с цифрами от 1 до 9; кружочки диаметром 2 см с аналогичными изображениями.

Ход игры

Внимание! К моменту проведения игры состав чисел от 1 до 10 должен быть усвоен детьми.

Вариант 1

Играют двое. Считалочкой выбирается ведущий. Берём карточку № 1. Ведущий закрывает центральный квадрат квадратиком с любой цифрой, например 7. Вторым игроком должен в пустые кружочки положить кружочки с цифрами так, чтобы в каждом ряду по горизонтали при сложении получилось число 7 (5,6,4,3).

Если ребёнок всё сделал правильно, то он получает очко. Затем ведущий меняет в центральном квадрате и игра продолжается.

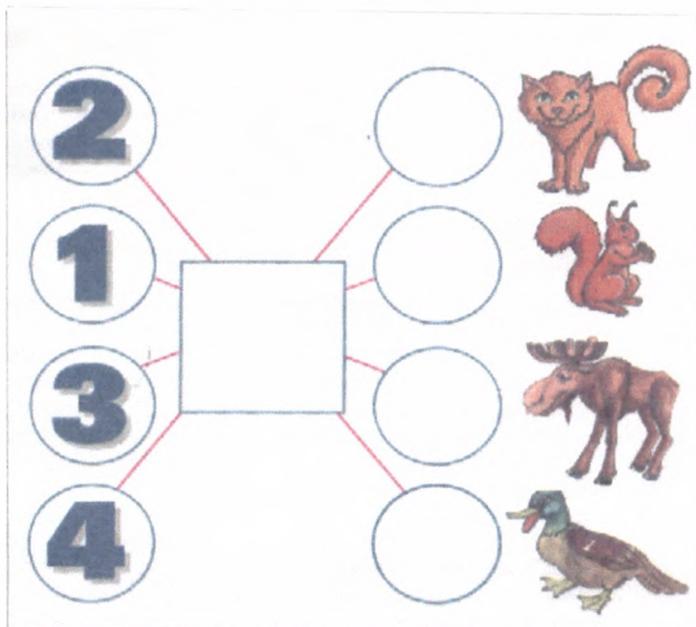
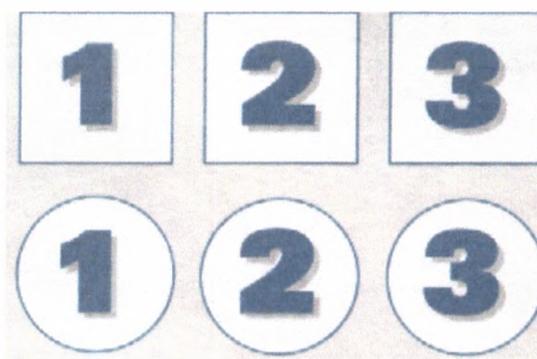
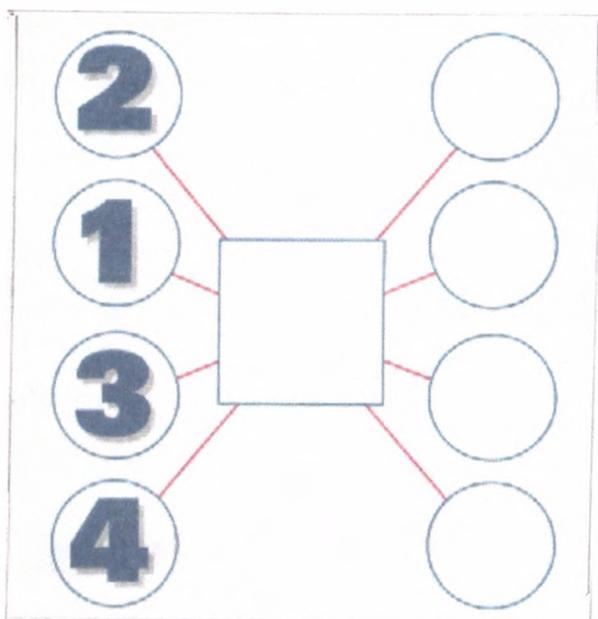
Обратите внимание! Может случиться так, что цифра в квадрате окажется маленькой и нельзя будет по указанным правилам заполнить пустые кружочки. Тогда игрок должен закрыть их перевернутыми кружочками. Дети могут меняться ролями. Выигрывает тот, кто наберёт больше очко.

Вариант 2

Используется карточка № 2

Ведущий кладёт квадратик с любой цифрой (от 5 до 9) на центральный квадрат и сам дополняет до указанной суммы числа 2, 1, 3, 4, то есть заполняет пустые кружочки, умышленно допуская кое-где ошибки. Второй ребёнок должен проверить, кто из нарисованных сбоку животных допустил ошибку, и исправить её. Затем дети меняются ролями. Выигрывает тот, кто обнаружит и исправит все ошибки.

Дошкольники с интересом включаются в игру, учатся анализировать и оценивать свои результаты. Отмечают успехи и исправляют ошибки, приобретают чувство уверенности в себе и в своих действиях. Игра повышает самооценку, развивает мышление.



«Помоги художнику»

Цель. Развивать наблюдательность, логическое мышление.

Игровой материал: 12 карточек размером 10x10 см с «ошибками» художника. Например: в верхней части карточки нарисована одна кошка, а внизу – цифра 2, шесть снеговиков и цифра 8, пять морковок и цифра 9. И карточки с цифрами от 1 до 9 размером 5x5 см.

Ход игры

Игру можно использовать как в повседневной деятельности, так и на занятиях. Участвуют не более 5 – 6 человек.

Детям раздаются по 2 – 3 большие карточки. Ребёнок с помощью маленьких карточек должен исправить ошибку художника.

Начать игру можно так:

*На улице Бассейной
Один художник жил.
И иногда рассеянный
Неделями он был.*

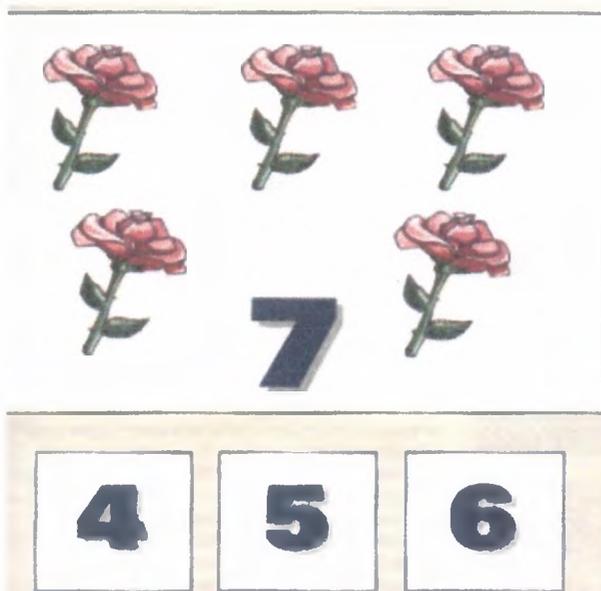
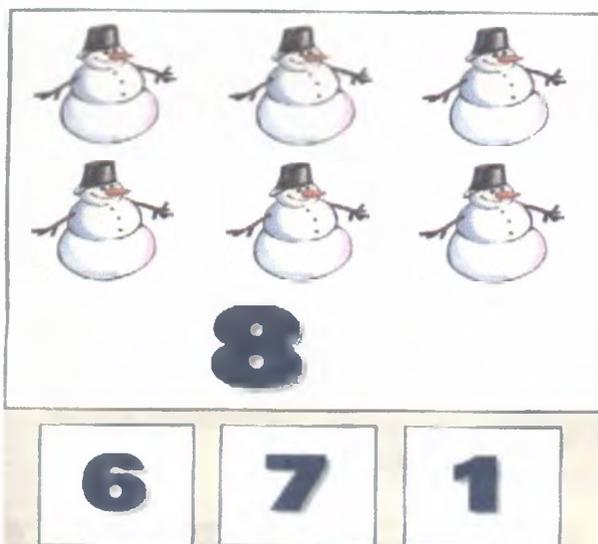
Однажды, нарисовав

предметы, он поставил на картинках по рассеянности не те цифры.

Возьми из набора цифры и исправь ошибки невнимательного художника.

Если все дети справляются с заданием, можно задать вопросы: «Сколько должно приплыть рыбок, чтобы их было 5? Сколько кошек должно прибежать, чтобы их стало 5? Сколько зебр должно прибежать. Чтобы их стало 5?»

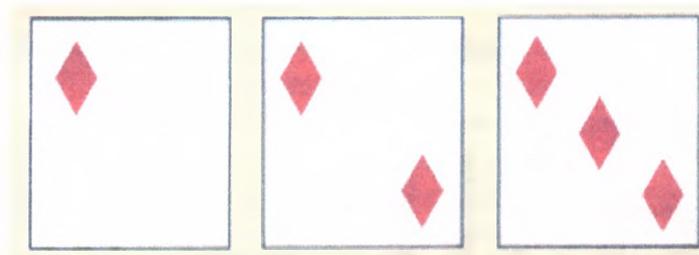
На протяжении всей игры поддерживается интерес ребят к правильному решению задачи. Обычно большинство детей быстро и охотно выполняют нужные действия, а тем, кто затрудняется, оказывают помощь другие ребята совместно с воспитателем.



«Исправь ошибку»

Цель. Развивать у детей старшего дошкольного возраста логическое мышление, внимание. Учить ребёнка рассуждать. Формировать навыки самоконтроля и самооценки. Продолжать учить соотносить количество предметов с цифрой. Закреплять умение высказывать свои суждения, строить простейшие умозаключения.

Игровой материал: набор из 10 карточек размером 6х6 см с изображёнными на них одноцветными ромбиками (от 1 до 10).



Ход игры

Обратите внимание! Дети, испытывающие трудности со счётом, могут не сразу включиться в игру.

Ведущий раскладывает карточки из набора в возрастающей последовательности. Ребёнок внимательно смотрит на них и называет количество ромбиков на каждой. Затем ему предлагают выйти из комнаты. Ведущий меняет местами несколько карточек. После этого ребёнка зовут в комнату, и он ставит карточки в первоначальное положение. Тогда можно его усложнить – предложить разложить карточки в обратном порядке.

Вариант 1

Воспитатель раскладывает на столе игрушки – одну собачку, двух матрёшек, трёх совят, четырёх зайчат и т.д. (можно заменить любыми другими игрушками). Здесь же лежат перевернутые счётные карточки из набора. Воспитатель объясняет суть игры. Необходимо разложить карточки рядом с игрушками так, чтобы число ромбиков на карточке соответствовало количеству игрушек.

Вариант 2

Ребёнок получает одну карточку с определённым количеством ромбиков. Ведущий кладёт перед ним карточку с их большим количеством. Игрок должен среди оставшихся карточек найти такую, чтобы в сумме получилось 9 ромбиков.

Эта игра позволяет формировать у детей высокую познавательную активность, самостоятельность мышления, устойчивое внимание, то есть те качества, которые им пригодятся при дальнейшем обучении в школе.

«Логический поезд»

Цель. Развивать у детей старшего дошкольного возраста логическое мышление, память, фантазию. Учить их самостоятельно принимать решение.

Материал: 86 карточек размером 5x7 см, на которых изображены животные, времена года, одежда, головные уборы, природные явления, бытовые предметы, растения и одна карточка размером 5x7 см с изображением паровоза.

Ход игры

Обратите внимание! Дети малоактивные, с плохо развитым логическим мышлением, как правило, не сразу включаются в игру.

Эта игра может использоваться как на занятиях, так и в повседневной жизни.

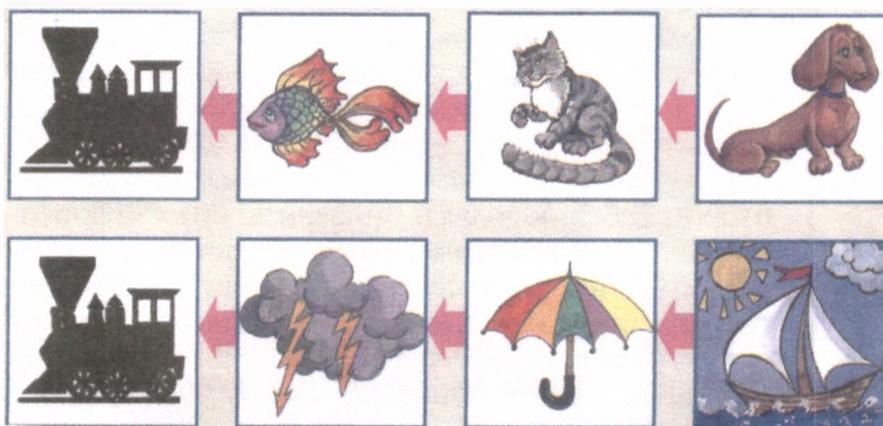
Игру стоит проводить как по подгруппам, так и со всей группой, но начинать лучше с подгруппой - застенчивые дети будут чувствовать себя уверенней.

Вариант 1

Воспитатель раздаёт карточки участникам игры, а у него остаётся картинка с изображением паровоза. Договаривается с детьми, в какой очередности они будут выставлять свои карточки: «Все ваши карточки – это вагончики, из них нужно собрать поезд. Вагончики должны крепко держаться друг за друга. Но так как это необычный поезд, а логический, то нужно найти и объяснить связь между картинками – вагончиками»

Обратите внимание! Может возникнуть ситуация, когда ребёнок не сумеет объяснить, почему он поставил именно эту карточку. Тогда воспитатель должен помочь малышу найти логическую связь. При коллективной игре тот, кто не может продолжить логическую цепочку, пропускает ход.

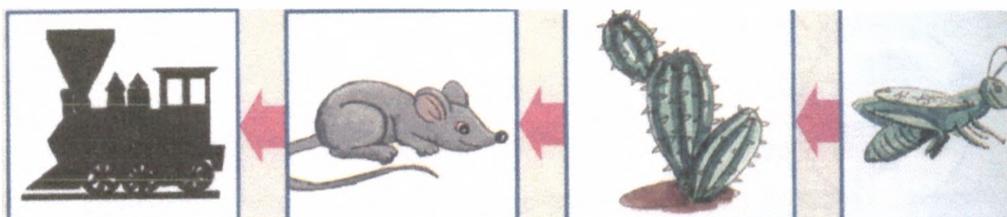
Игра вызывает у детей большой интерес. Застенчивые становятся более общительными. Тем, у кого хорошо развито логическое мышление, игра помогает самостоятельно принимать решения, объяснять свой выбор.



Вариант 2

На столах у детей карточки – картинки, картинка с паровозом у воспитателя. Он объясняет ребятам, что ставить рядом можно любые вагончики, составляя логическую цепочку по любой связи между ними (названия предметов начинаются на одну букву, или эти слова имеют одинаковые звуки, или они рифмуются между собой).

Такая игра очень хорошо развивает речь, логическое мышление и фантазию.



Вариант 3

Карточки перевернуть белой стороной вверх и раздать участникам игры. Поезд собирают, не глядя на картинки. Игрок переворачивает и кладёт на стол любую свою карточку, а потом уже пытается отыскать её связь с предыдущей.

Вариант 4

Разделите поровну карточки между игроками. Первый игрок выкладывает карточку на стол и придумывает предложение, в котором упоминается изображённый на карточке предмет. Второй игрок выкладывает любую свою карточку, тоже составляя предложение, чтобы оно образовывало с предыдущим связный рассказ.



«Четвёртый лишний»

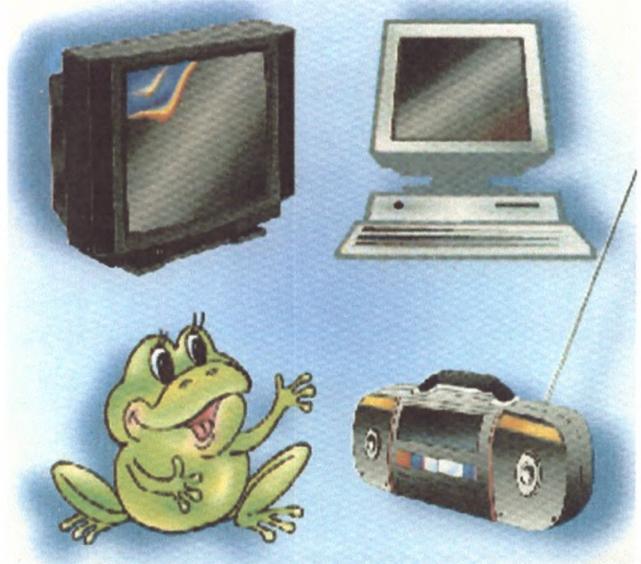
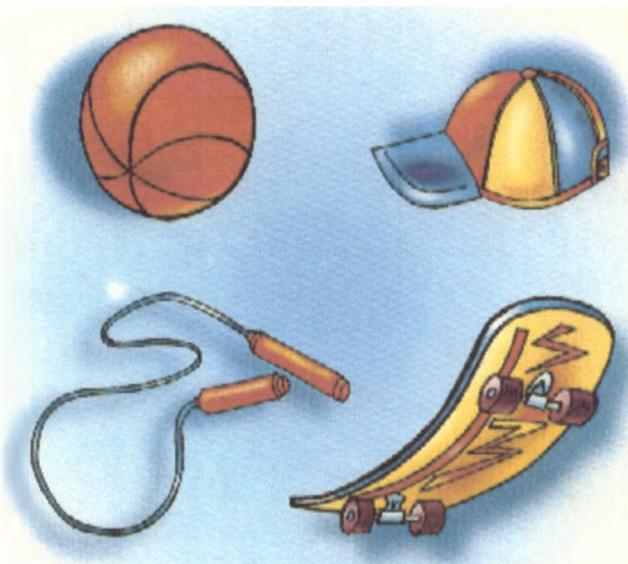
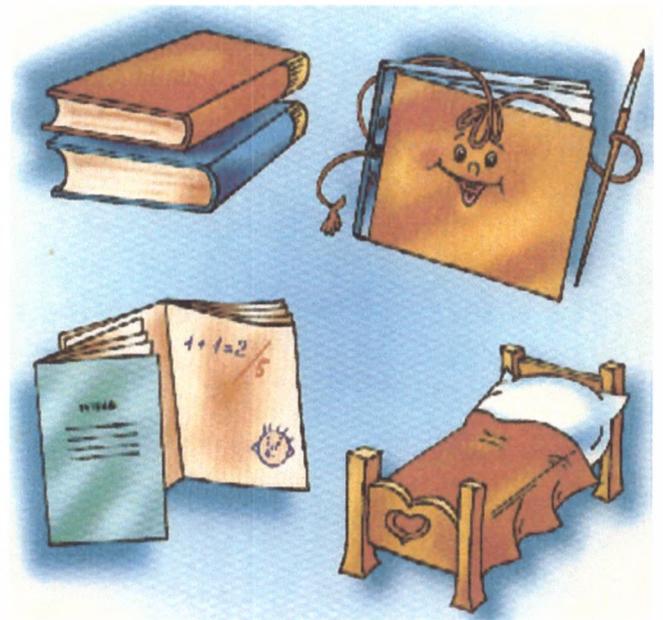
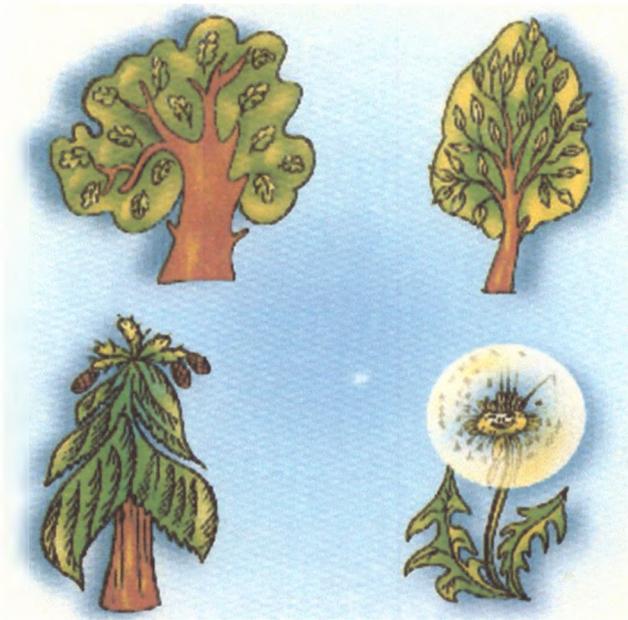
Цель. Развивать у детей внимание, логическое мышление, связную речь, расширять словарный запас. Учить сравнивать и обобщать, закрепить знания о классификации предметов.

Материал: Карточки, на которых по четыре, один из которых не подходит к остальным.

Ход игры:

Предложить детям найти на каждой карточке предмет, который не подходит к остальным, и объяснить, почему он лишний.

Образец ответа: «Медведь лишний, потому что это – лесной зверь, а кошка, собака и корова – домашние животные».

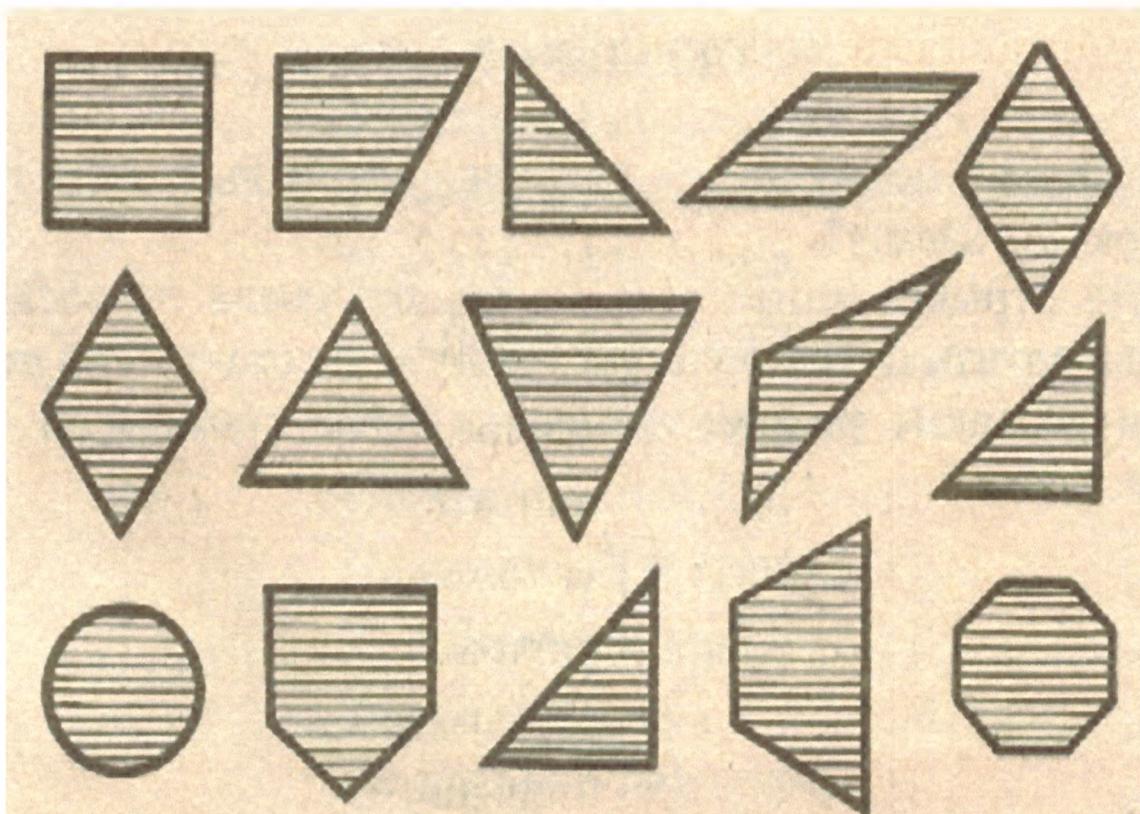


Какая фигура здесь лишняя и почему? На основе зрительного анализа, сопоставления надо найти предмет, который не должен быть помещён на таблице, и обосновать выбор.



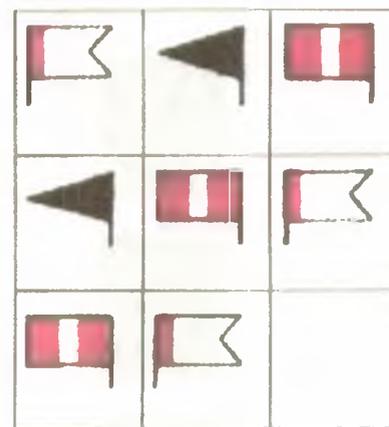
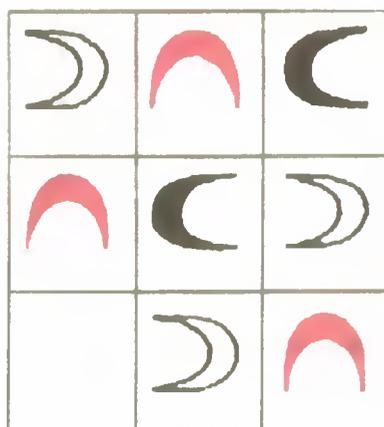
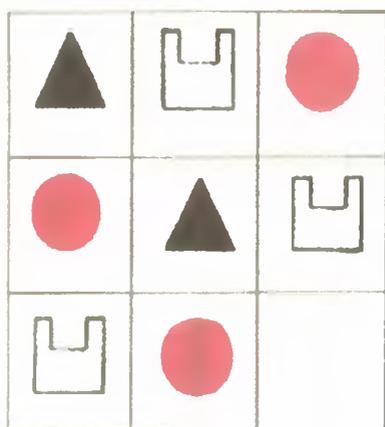
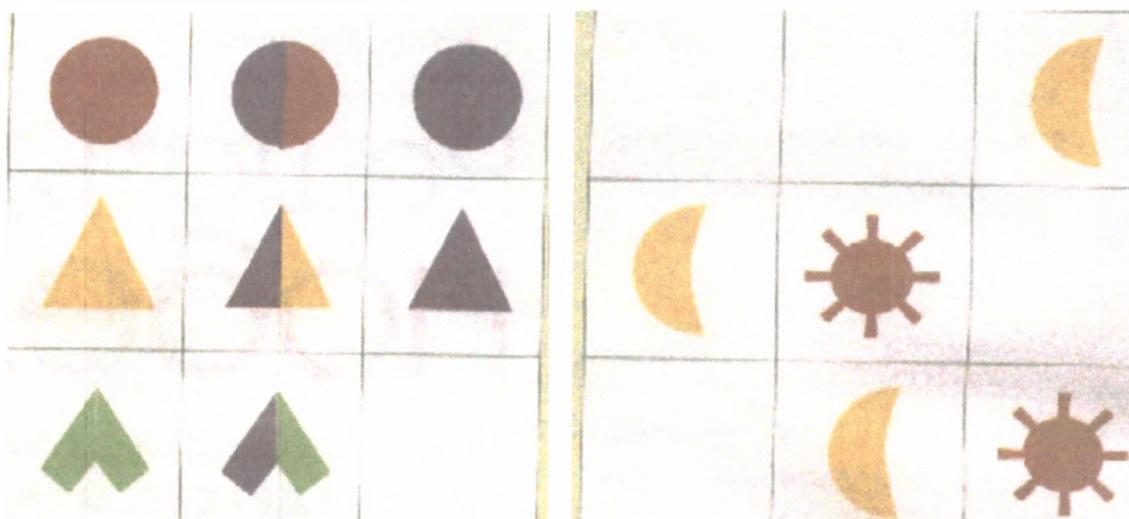
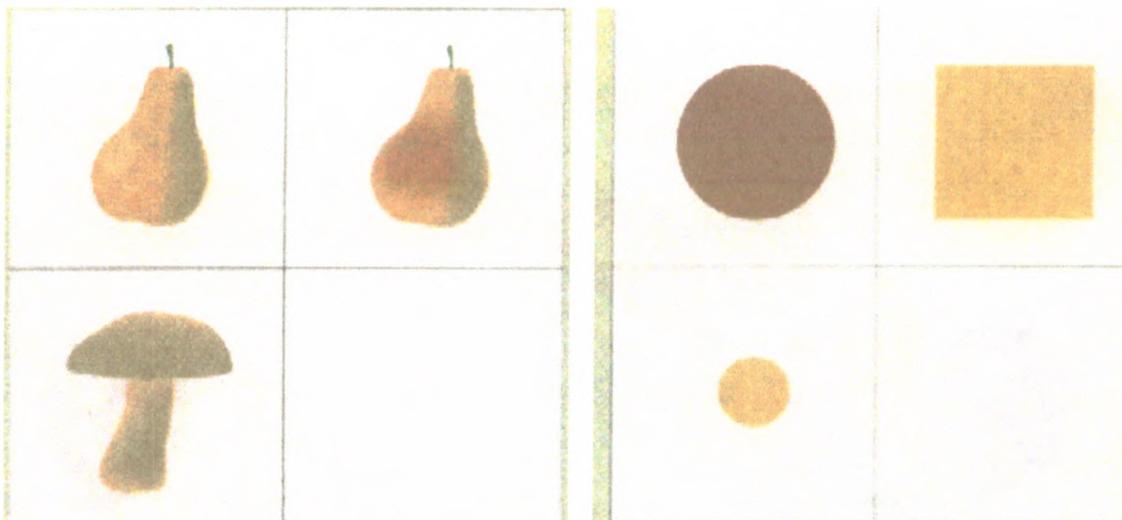
Рассмотрите фигуры.

В каждом ряду есть похожие фигуры и одна лишняя («чужая»).
Найдите и назовите её.

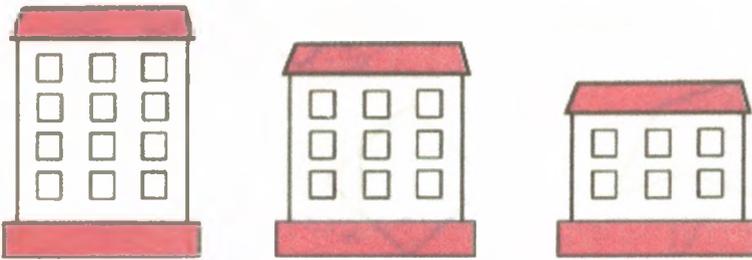
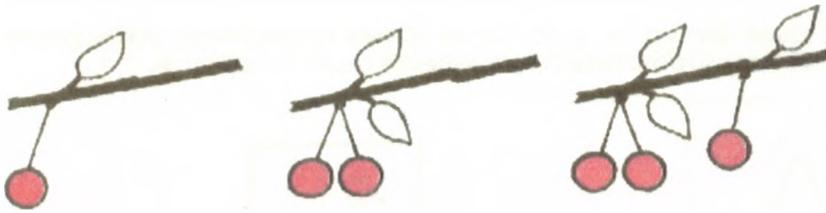


Упражнения на установление логических связей и закономерностей.

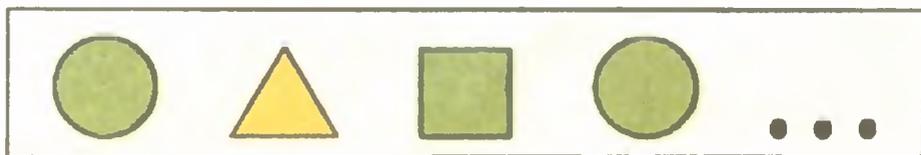
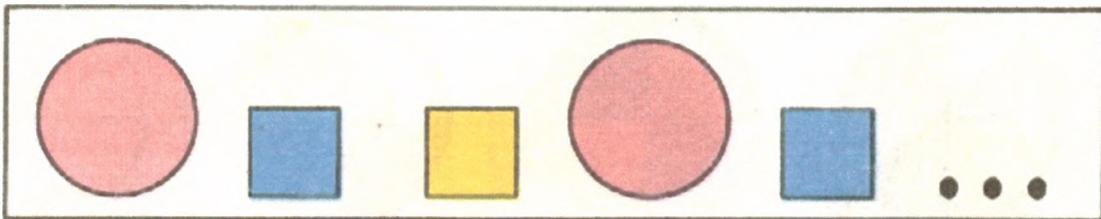
Дорисуй в каждом квадрате недостающую фигуру.



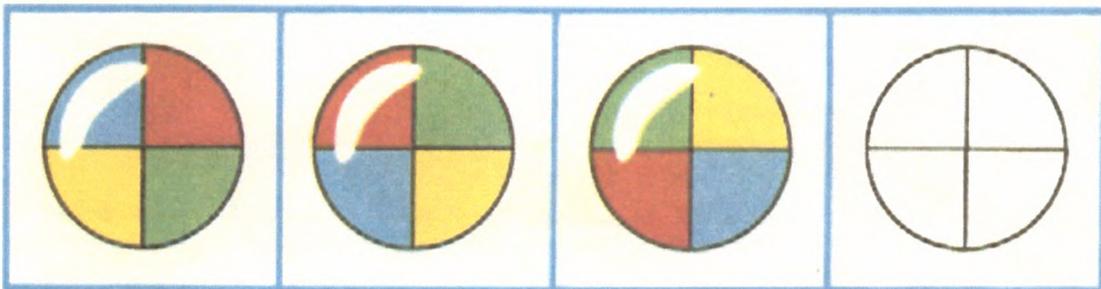
Скажите, чем каждый следующий предмет отличается от предыдущего, и нарисуй в квадрате ещё один, не нарушая закономерности.



Какая фигура следующая в узоре? Нарисуй такой узор на листочке.

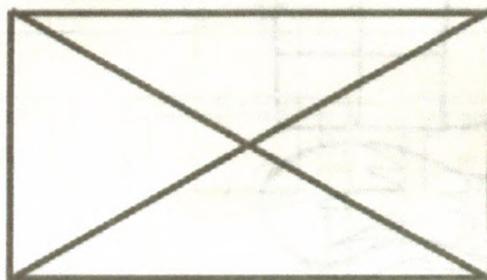
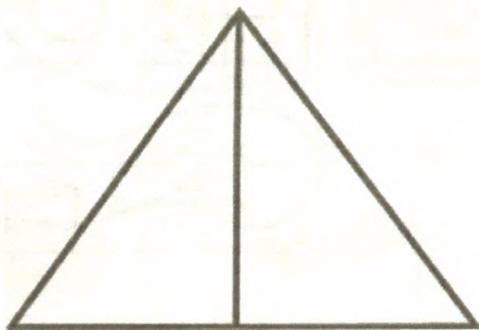
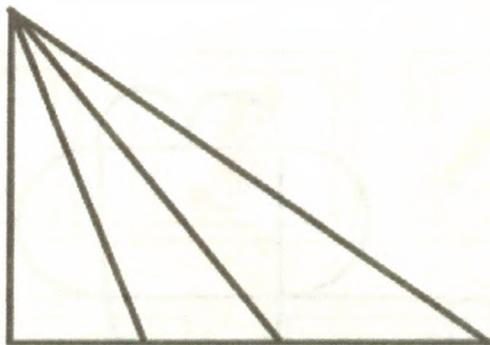
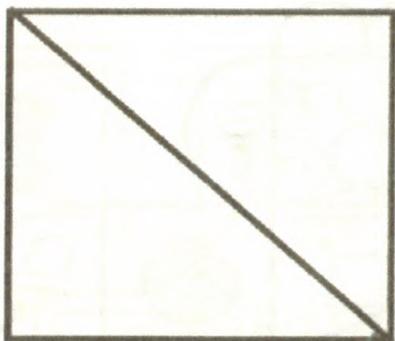


Какой следующий шарик надо нарисовать?

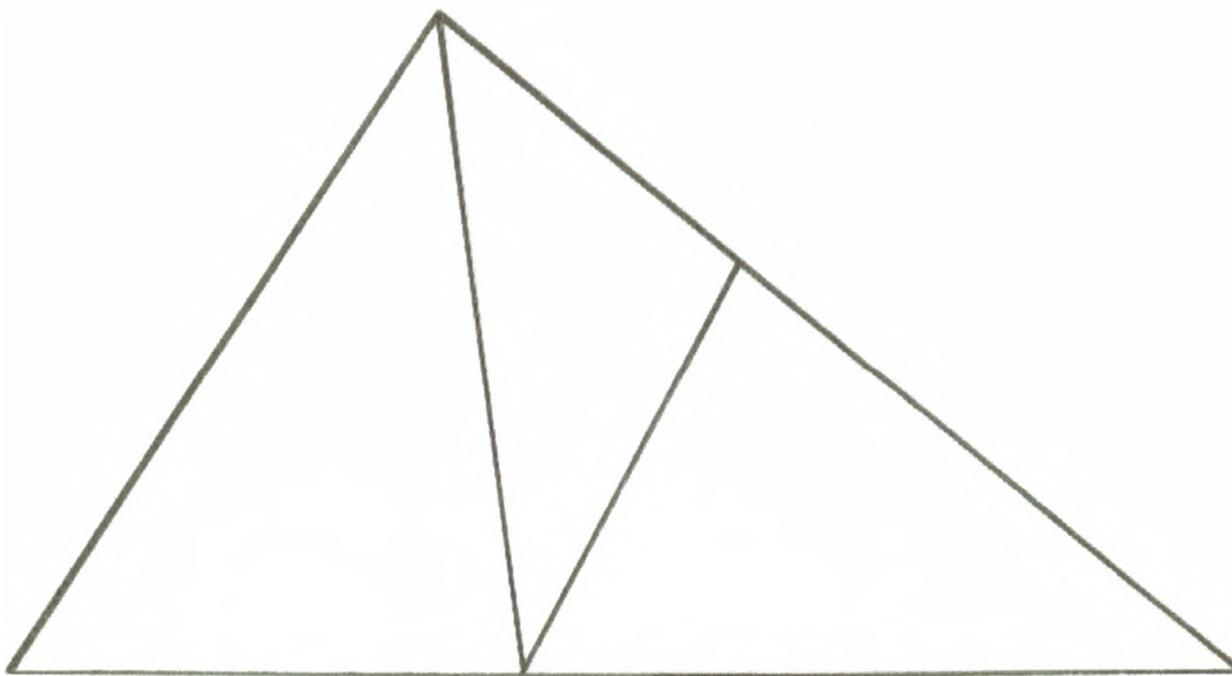


Задачи на нахождение геометрических фигур в данной фигуре.

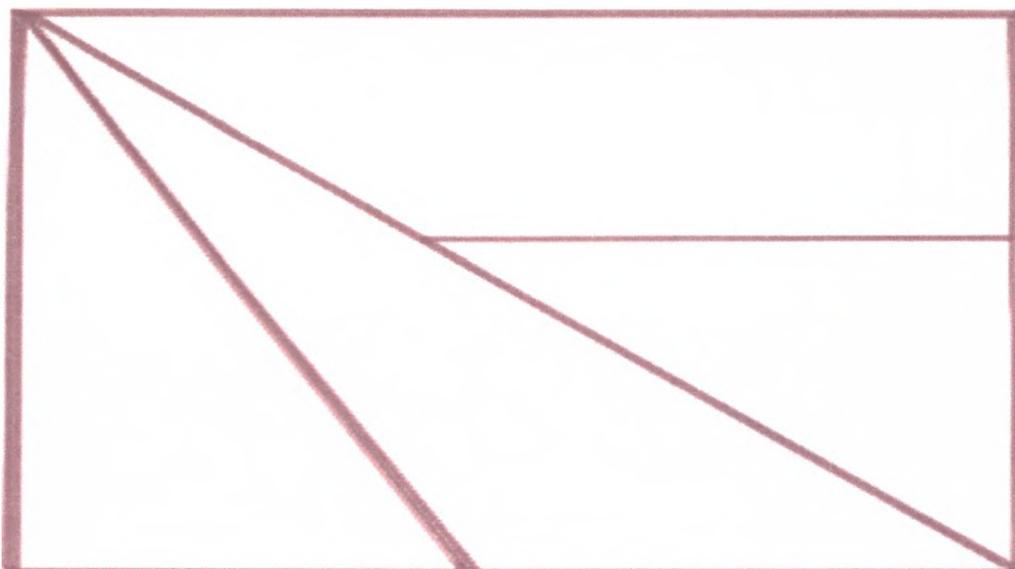
1. Сосчитайте, сколько треугольников в каждой из фигур?



2. Сосчитайте, и покажите на чертеже 5 треугольников и 1 четырёхугольник.

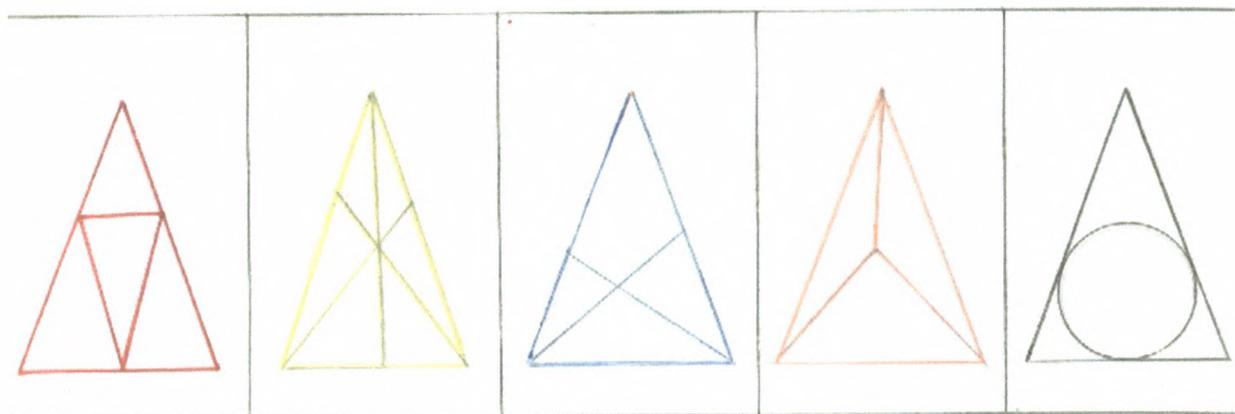


3. Сколько треугольников и четырёхугольников?

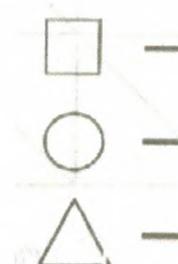


Задача: «Пять треугольников».

Сколько треугольников в каждой из фигур?

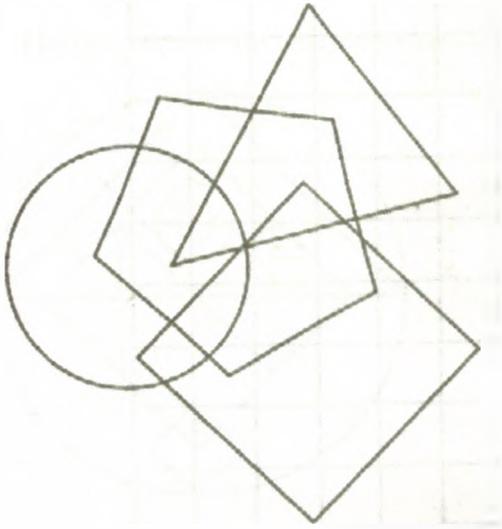


Найдите среди геометрических фигур, наложенных друг на друга, квадраты, треугольники и круги. Сосчитайте их и запишите ответы.



1. Посмотри на нарисованные геометрические фигуры. Они как бы наложены друг на друга. Назови все фигуры и сосчитай их.

А теперь возьми карандаш и поставь точку так, чтобы она была одновременно и в круге, и в пятиугольнике.

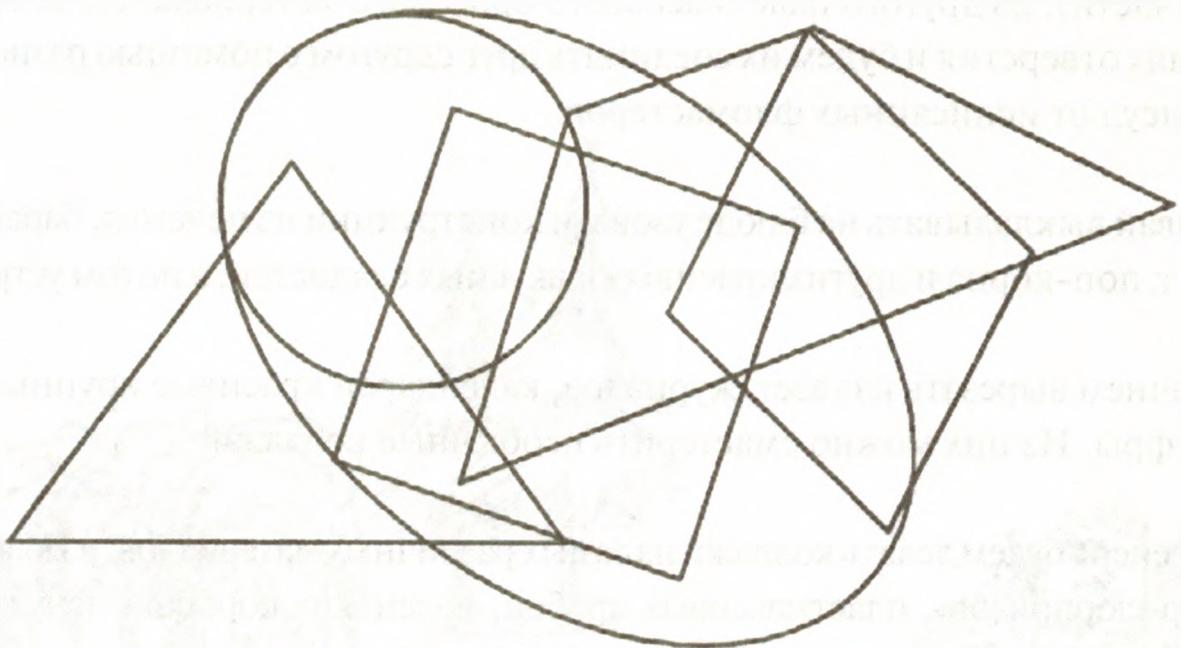


Теперь поставь точку в квадрате, треугольнике и многоугольнике.

Поставь точку в треугольнике за пятиугольником.

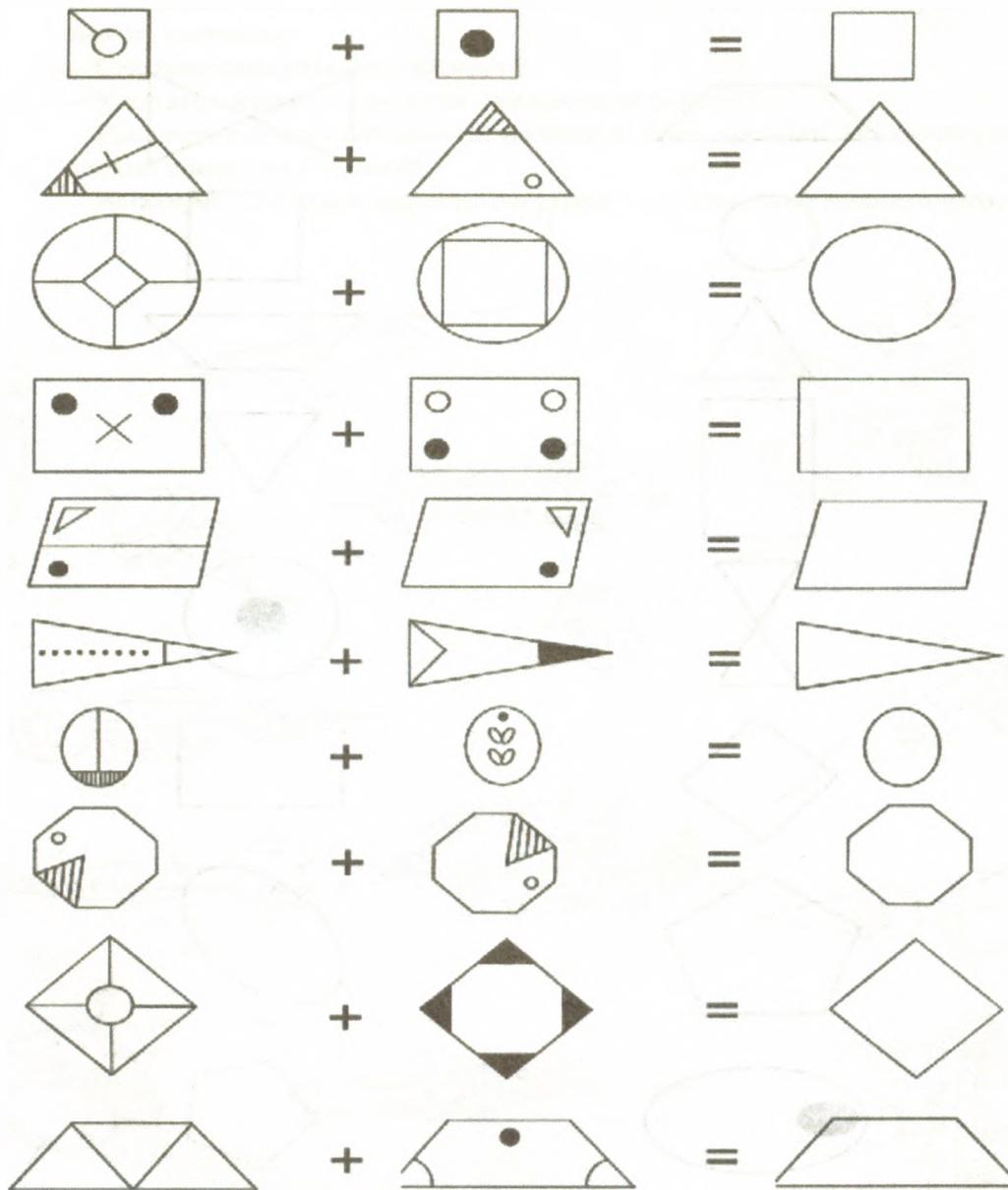
Ставь теперь в круге, квадрате и пятиугольнике.

2. Найди и назови все геометрические фигуры на этом рисунке.

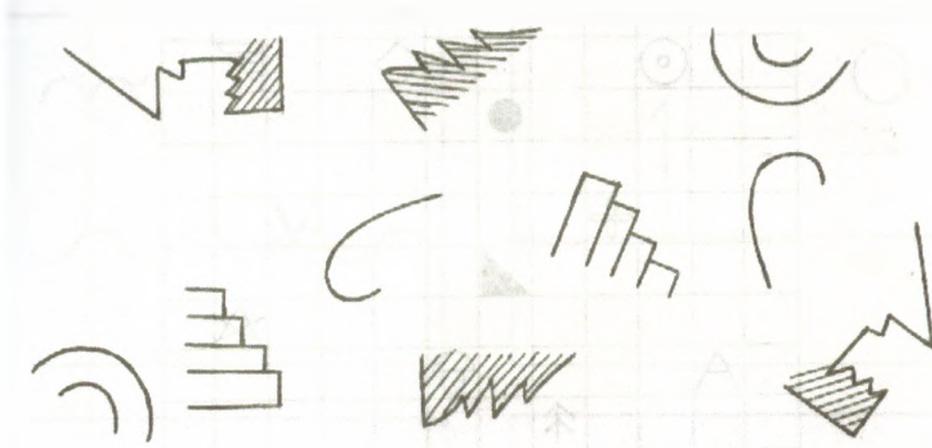


Найди треугольники, которые получились при пересечении геометрических фигур. Сколько их?

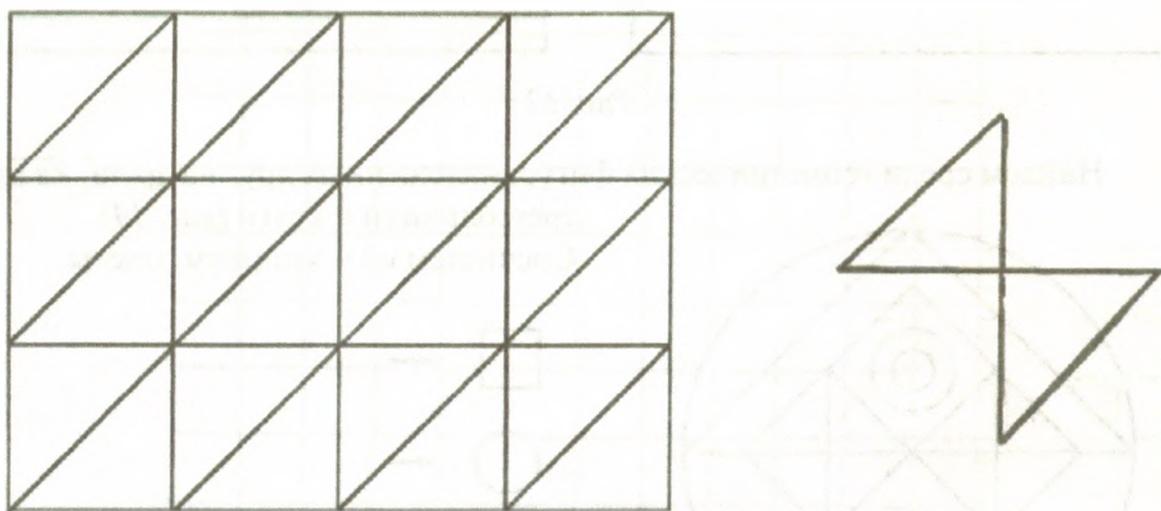
Сложите фигуры, наложив одну на другую.



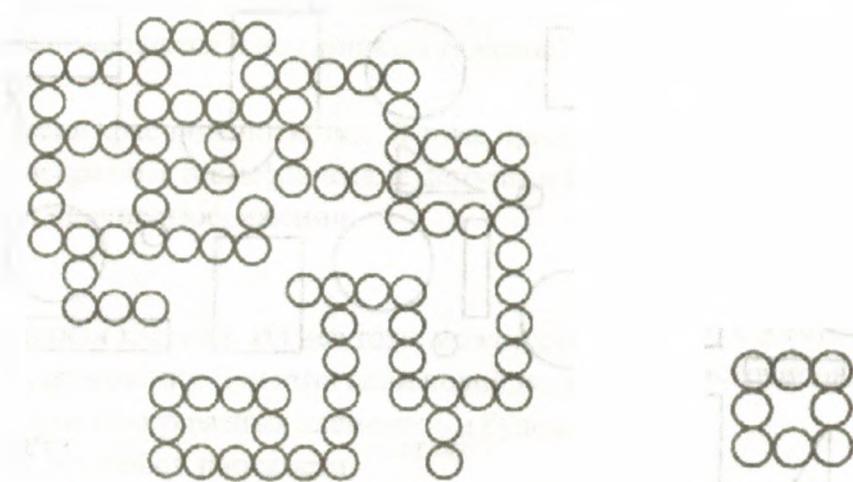
Соедините левые и правые части фигур и догадайтесь, изображения каких предметов получатся.



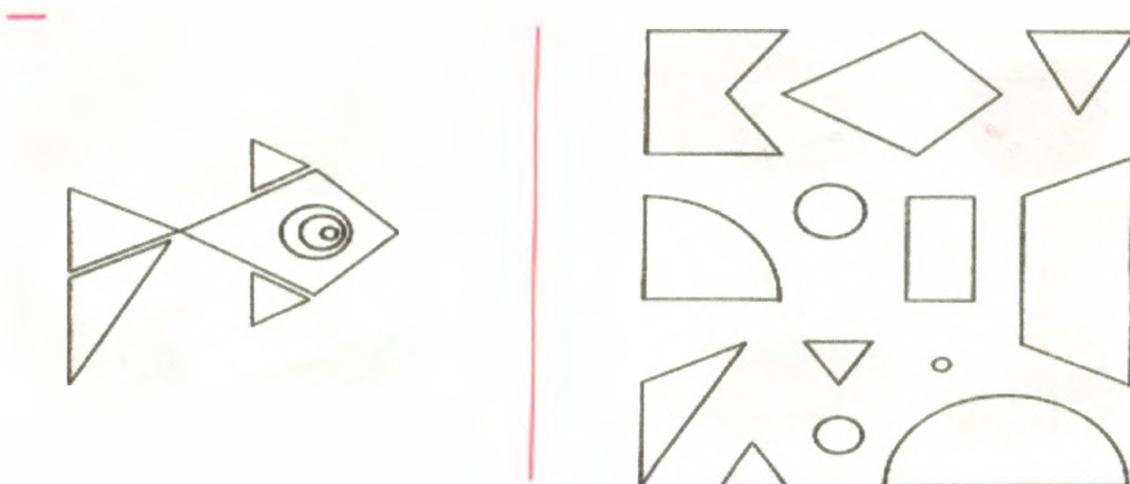
В фигуре слева найдите и раскрасьте фигуру, нарисованную справа.



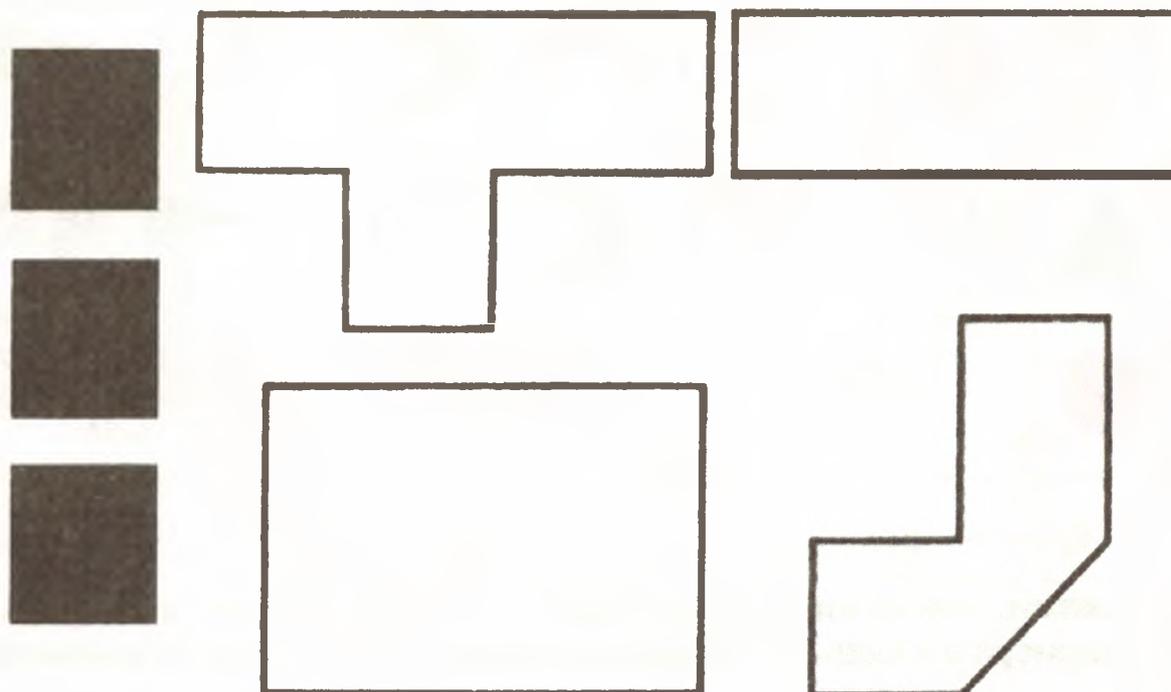
Найдите в геометрическом узоре эту фигуру.



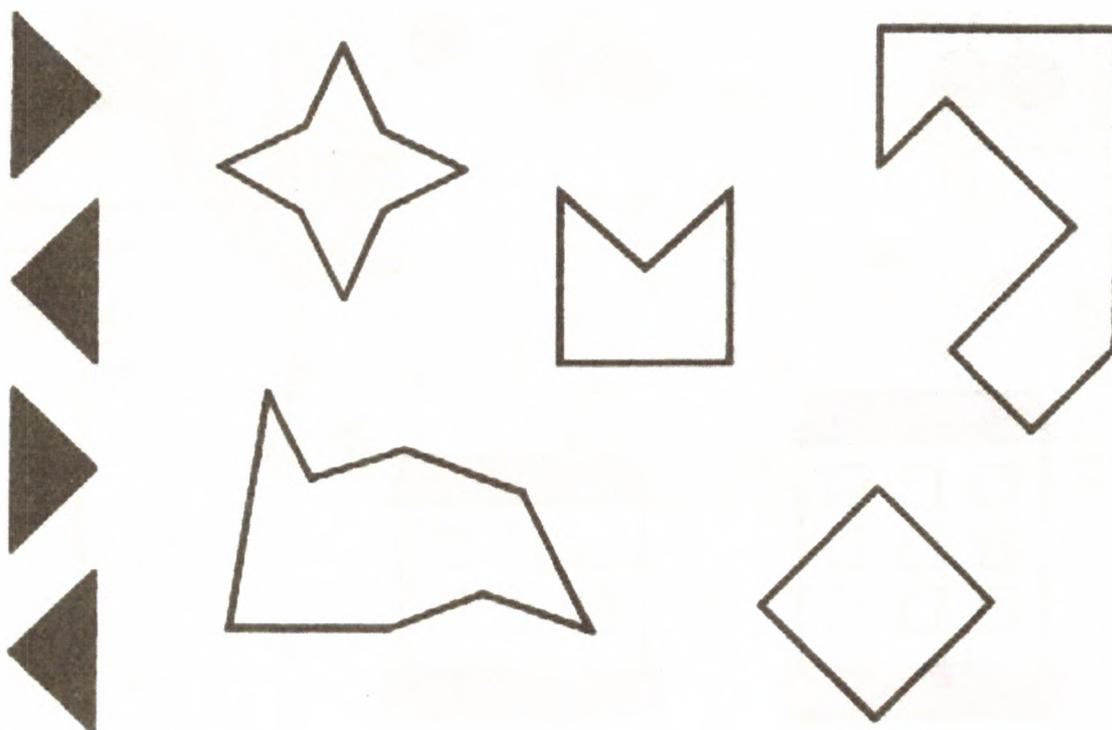
Закрась геометрические фигуры справа, из которых составлена рыбка.



Найдите среди белых фигур те, в которые точно поместятся все чёрные квадраты, но так, чтобы они не заходили один на другой.



Найдите среди белых фигур те, в которые точно поместятся все чёрные треугольники, но так, чтобы они не заходили один на другой.



Задачи – шутки, загадки, занимательные вопросы.

Задачи – шутки – это занимательные игровые задачи с математическим смыслом. Для решения их надо в большей мере проявлять находчивость, смекалку, понимание юмора, нежели понимание в математике. Построение, содержание, вопрос в этих задачах необычны. Они лишь косвенно напоминают математическую задачу. Сущность задачи, т.е. основное, благодаря чему можно догадаться о решении, найти ответ, замаскировано внешними условиями, как правило, второстепенными. Они побуждают детей рассуждать, мыслить, находить ответ, используя имеющиеся знания.

На протяжении занятия, особенно при переходе от одной его части к другой, смене деятельности, занимательные задачи могут служить средством активизации, переключения внимания детей, интеллектуального отдыха.

В **загадках** анализируется предмет с количественной, пространственной, временной точки зрения, подмечены простейшие математические отношения.

Методически правильно подобранный и к месту использованный занимательный материал (задачи – шутки, загадки, занимательные вопросы) способствует развитию логического мышления, находчивости, быстроты реакции, интереса к математическим знаниям, формированию поисковых подходов к решению любой задачи.

Например: сколько детей у папы. Почему вы так думаете?
(Потому что под плащом четыре пары ног).



Кто ещё спрятался под плащом? (Одна кошка.) Почему вы так думает? (Потому что видны 4 лапы и один хвост).

Логические задачи.

1. В семье трое детей.
Один ребёнок сказал: «У меня два брата».
Второй ребёнок сказал: «у меня один брат».
Что сказал третий ребёнок?
2. У трёх братьев по одной сестре.
Сколько детей в семье?
3. Две дочери, две матери,
Да бабушка с внучкой.
Сколько всех?
4. Один человек, возвращаясь домой,
всегда поднимался на лифте на десятый этаж,
а дальше шёл пешком ещё два этажа.
Почему он так поступал?
5. На столе четыре яблока.
Одно разрезали пополам.
Сколько яблок на столе?
6. Две руки, два крыла, два хвоста,
три головы, три туловища и восемь ног.
Что это?
7. Два человека играли в шашки.
Каждый сыграл по пять партий,
и каждый выиграл пять раз.
Возможно ли это?