

# Использование игровых технологий для развития логического мышления дошкольников.

Воспитатель МБДОУ д/сад №46 «Дружные ребята» г.Ельца Липецкой области  
Щедрина Татьяна Сергеевна

В 21 веке, веке информационных технологий наиболее актуальной становится проблема человека мыслящего, творчески думающего, ищущего, умеющего решать нетрадиционные задачи, основываясь на логике мысли.

Воспитывать мобильную, креативную личность, умеющую принимать решения и нести за них ответственность, таков новый социальный заказ государства. Согласно требованиям ФГОС одним из условий развития творческой активности, самостоятельности – это возможность выбора детьми материалов, видов активности, участников совместной деятельности и общения, поддержка инициативы и самостоятельности детей.

Навыки, умения, приобретенные в дошкольный период, будут служить фундаментом для получения знаний и развития способностей, в более старшем возрасте. Важнейшим среди этих навыков является навык логического мышления, способность «действовать в уме». Овладев логическими операциями, ребенок станет более внимательным, научится мыслить ясно и четко, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы, убедить других в своей правоте.

Поэтому меня заинтересовала проблема развития логического мышления у детей дошкольного возраста. Анализируя результаты анкетирования родителей, пришла к выводу, что в современных семьях уделяется мало внимания развитию мышления у детей (не знают, какие игры необходимы, часто не хватает времени из-за занятости работой, низкий уровень педагогической грамотности). Для решения сложившейся проблемы определилась необходимость использования игровых технологий.

## **Игровые педагогические технологии**

это различные педагогические игры, которые имеют четко поставленную цель обучения и соответствующий ей результат

### **Цель игровой технологии**

Не менять ребёнка и не переделывать его, не учить его каким-то специальным поведенческим навыкам, а дать возможность «прожить» в игре волнующие его ситуации при полном внимании и сопереживании взрослого

# Целевые ориентиры игровых технологий:

- Дидактических (расширение кругозора, познавательная деятельность, формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности, развитие трудовых навыков);
- Развивающих (развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазий);
- Самостоятельности, воли, формирование нравственных, эстетических и мировоззренческих позиций, воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности;
- Социализирующих (приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды, обучение общению и др.).

## **Реализация игровых ситуаций в образовательном процессе происходит по следующим основным направлениям:**

- - дидактическая цель ставится перед детьми в форме игровой задачи;
- - деятельность подчиняется правилам игры;
- - учебный материал используется в качестве ее средства;
- - в деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- - успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом

## **Игровая технология строится как целостное образование.**

- - игры и упражнения, формирующие умение выделять основные характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их;
- - группы игр на обобщение предметов по определенным признакам;
- - группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, смекалку и др.;
- - группы игр, в процессе которых у ребенка развивается умение отделять вымысел от реального.

Игры и упражнения я предлагаю детям в совместной и индивидуальной образовательной деятельности.  
В группе создала **центр «Знайка»**.



***Педагогическая технология интенсивного  
развития интеллектуальных способностей В.  
В. Воскобовича***

Вячеслав Вадимович  
Воскобович  
по специальности  
инженер – физик.





## **Цель технологии**

развитие интеллектуальных способностей детей.

### **Задачи:**

- формирование познавательных интересов;
- развитие наблюдательности;
- исследовательский подход к явлениям и объектам окружающей действительности;
- развитие творческого мышления, эмоциональной сферы;
- формирование базисных представлений об окружающем и коммуникативных способностей.

### **Этапы технологии:**

**На первом этапе** дошкольник при помощи обследовательских действий знакомится с цветом (формой), усваивает некоторые представления.

**На втором этапе** – с помощью образа запоминает понятия, символы.

**На третьем этапе** – знакомится с закономерностями (принципами) взаимодействия

# Отличительной особенностью развивающих игр Воскобовича являются:

## Многофункциональность.

С помощью игр можно решать большое количество образовательных задач.

Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы; узнает и запоминает цвет или форму; учиться считать, ориентироваться в пространстве; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.

## Вариативность.

В рамках одной игры можно усложнять задачу для каждого ребенка, ориентируясь на зону ближайшего развития. К каждой игре разработано большое количество разнообразных игровых заданий и упражнений.

Такая вариативность определяется конструкцией игры и сочетанием материалов, из которых она сделана.

## Творческий потенциал каждой игры

- Развивающие игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное в действительность и детям, и взрослым.
- Сочетание вариативности и творчества делают игры интересными для ребенка в течение длительного периода времени, превращая игровой процесс в «долгоиграющий восторг»

## Универсальность использования

Универсальность по отношению к образовательным программам позволяет использовать развивающие игры

В. В. Воскобовича в любой программе дошкольного образования: «Детство», «Радуга», «Развитие» и т. д.

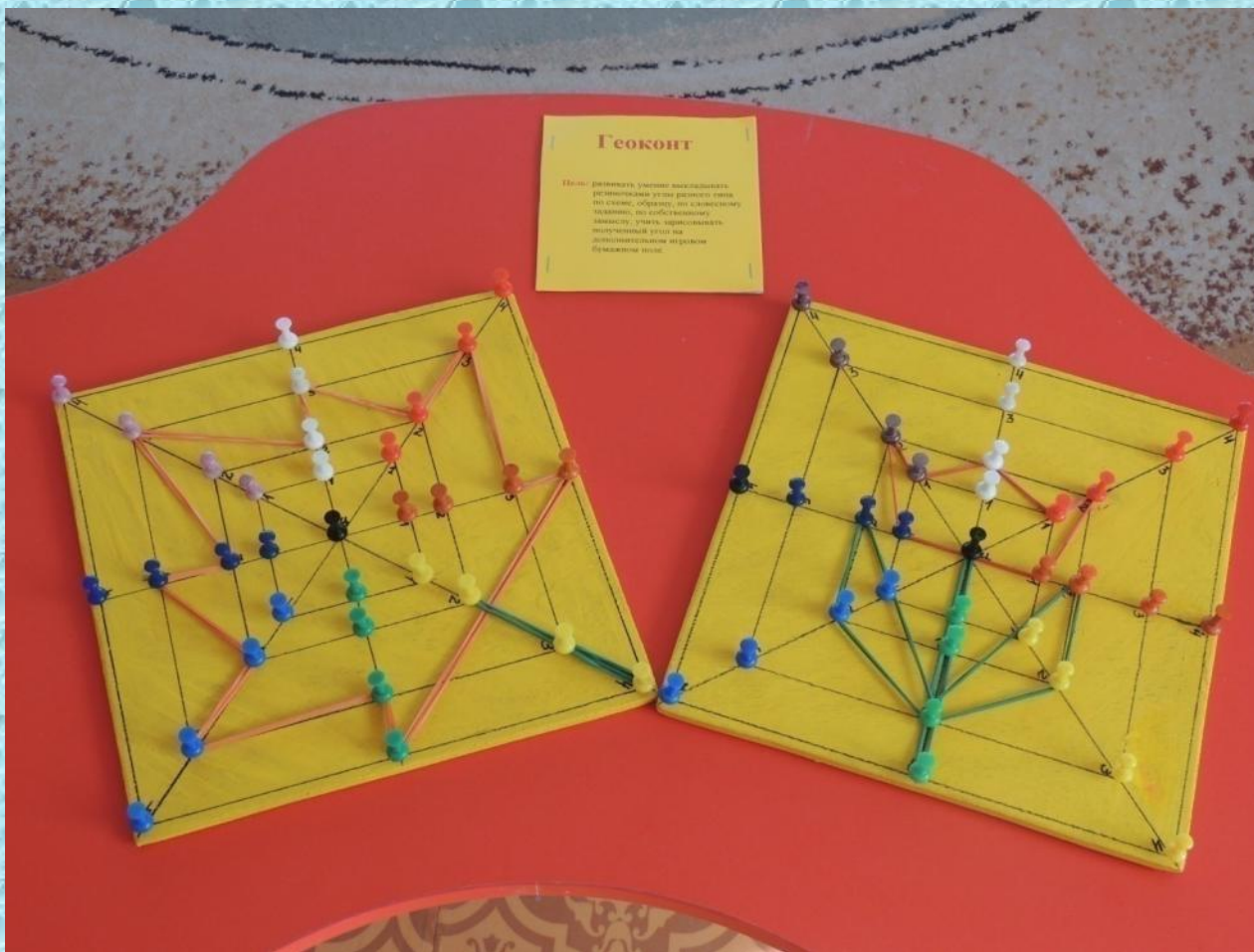
## Широта использования

Уникальность развивающих игр Воскобовича состоит в том, что их можно использовать как в дошкольных образовательных учреждениях, так и в, коррекционных учреждениях, детских развивающих центрах, институте родителей.

## Широта возрастного диапазона участников игры

С одной и той же игрой могут заниматься дети и трех, и семи лет, а иногда ученики средней школы.

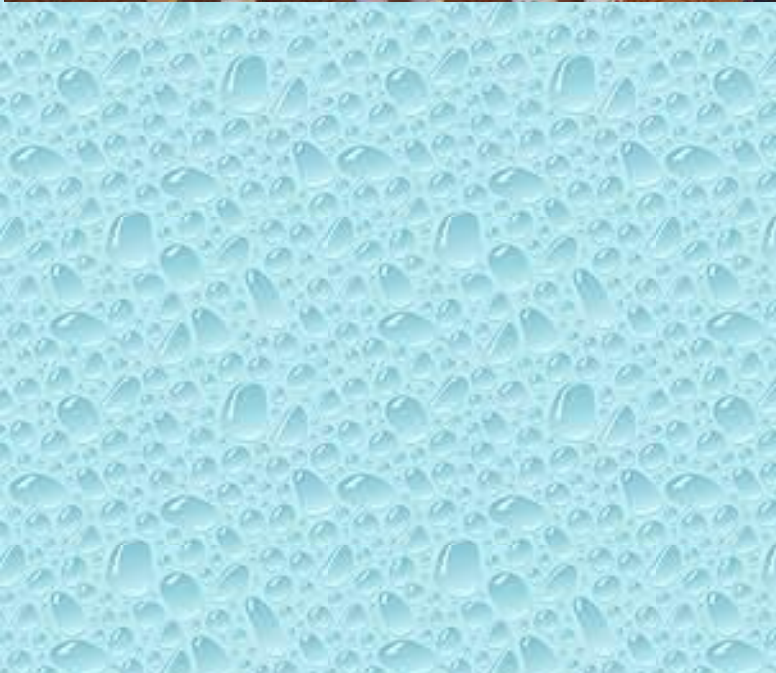
# Геокопт





# «Квадрат Воскобовича»





## «Чудо-крестики»

**Цель игры:** научить ребенка свободному пространственному конструированию. Для этого к рамке с вкладышами прилагается инструкция с образцами и схемами различных фигур, силуэтов, узоров и орнаментов.



## «Чудо-соты»

**Цель:** развивать сенсорные способности (различение цветов радуги, геометрических фигур, их размера);

- умение «читать» схемы, сравнивать и составлять целое из частей;
- внимание, память;
- воображение, творческие способности;
- мелкую моторику рук.







# Развивающие игры Воскобовича способствуют:

- Эффективному развитию психических процессов
- Творческому развитию детей.
- Развитию речи.
- Социально-нравственному развитию.
- Художественному воспитанию.

# Игровая технология Бориса Павловича Никитина

**Борис Павлович**

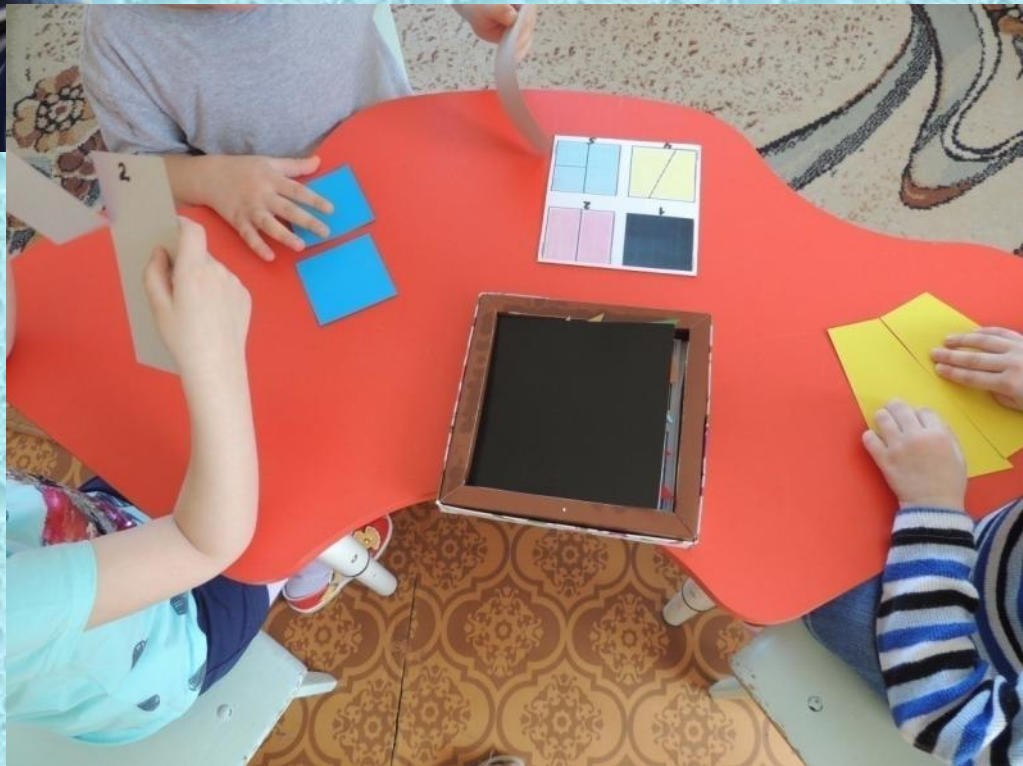
**Никитин** — советский и российский педагог, один из основоположников методики раннего развития, [педагогике сотрудничества](#).



# «Сложи квадрат»

Развитие **цветоощущения и сообразительности; составление из частей целого, их возможных взаимоотношений и взаиморасположений.**

1. Сначала дать образец СК-1, и СК-2, если различает цвета можно дать сразу 4 квадрата.
2. Увеличивать число квадратов, прибавляя по 1-2 новых.
3. Смешивать кусочки от квадратов, чтобы у ребёнка была возможность рассортировать их сначала по цвету, а затем сложить квадраты как обычно, последовательно разбирая каждую кучку..
4. Смешивать кусочки от 5-10 квадратов и даже более (до 15 квадратов, в зависимости от возможностей ребёнка, затем разложить квадраты в кучки не только по цвету, но и в порядке номеров (когда дети уже считают и знают цифры), а затем сложить квадраты как обычно, последовательно разбирая каждую кучку.
5. Самый сложный вариант – разобрать по цвету и уложить в порядке номеров все 23 квадрата, кусочки которых предварительно перемешаны.
6. Для усвоения нумерации чисел от 1 до 24, перевернув все части квадратов тыльной стороной вверх, раскладывать их не по цвету, а по номерам на каждой части квадрата.
7. Задание на время: кто быстрее соберёт.

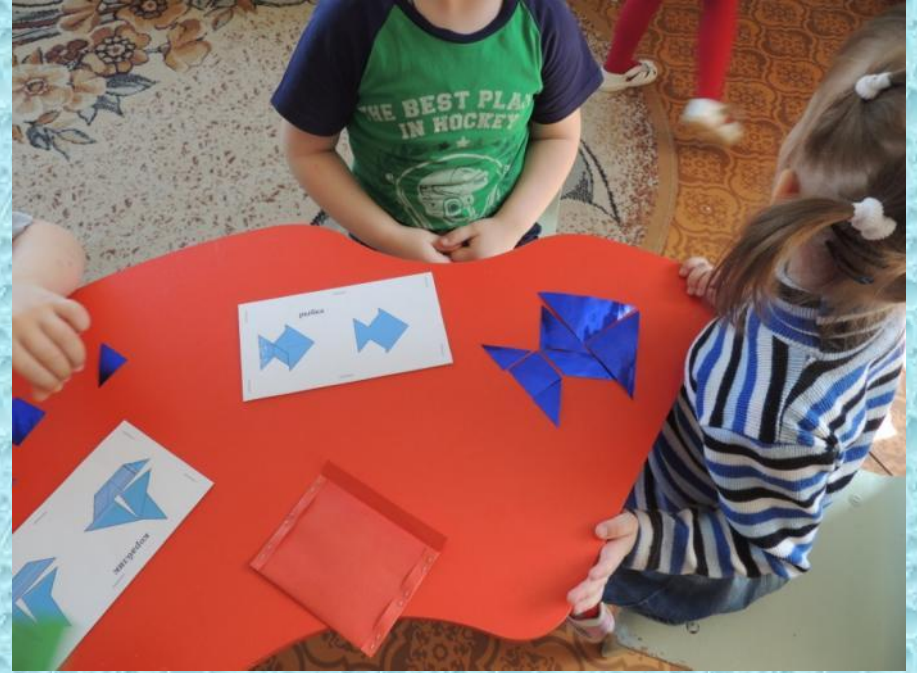
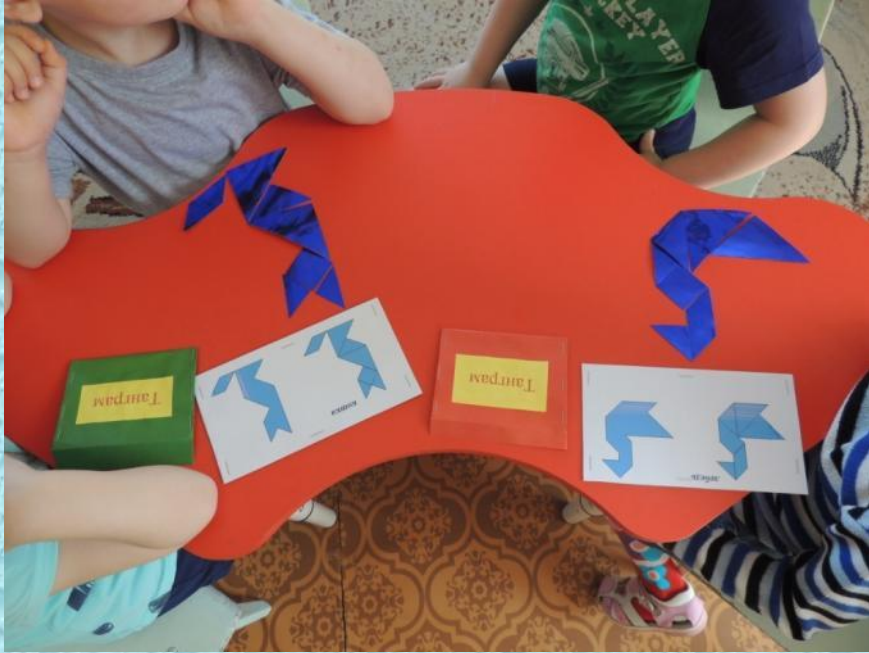


# Игра – головоломка «Танграм»

**Цель** данной игры-головоломки, или геометрического конструктора состоит в том, чтобы создавать на плоскости *силуэты* предметов по образцу и замыслу.

**Игра-головоломка развивает:**

- пространственные представления;
- воображение;
- конструктивное мышление;
- логическое мышление;
- комбинаторные способности;
- сообразительность;
- целенаправленность в решении практических и интеллектуальных задач



# Логические блоки Дьенеша

Логические блоки придумал венгерский математик и психолог Золтан Дьенеш. Игры с блоками доступно, на наглядной основе знакомят детей с формой, цветом, размером и толщиной объектов, с математическими представлениями и начальными знаниями по информатике. Развивают у детей мыслительные операции (анализ, сравнение, классификация, обобщение), логическое мышление, творческие способности и познавательные

Логические блоки Дьенеша представляют собой **набор из 48 геометрических фигур**:

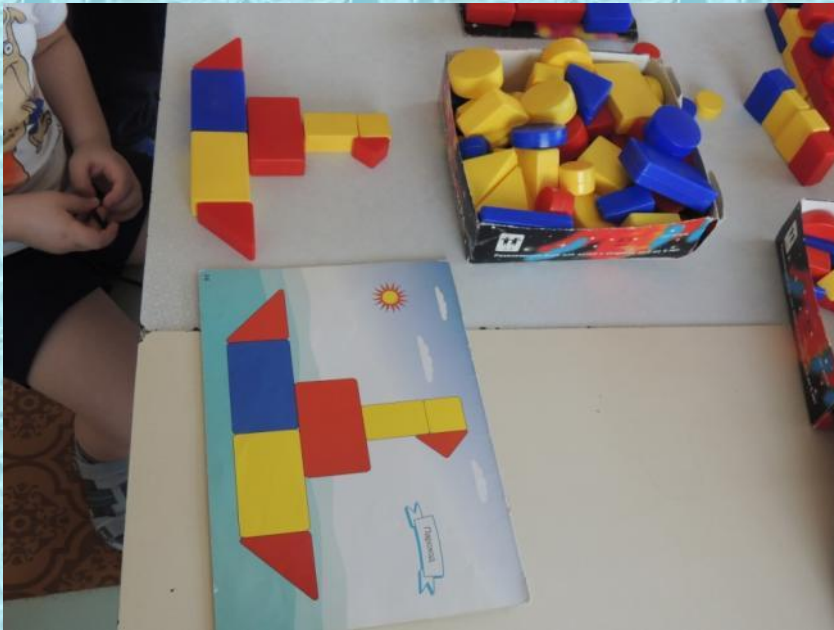
- а) четырех форм (круги, треугольники, квадраты, прямоугольники);
- б) трех цветов (красные, синие и желтые);
- в) двух размеров (большие и маленькие);
- г) двух видов толщины (толстые и тонкие).

***В наборе нет ни одной одинаковой фигуры.***

Каждая геометрическая фигура характеризуется четырьмя признаками: формой, цветом, размером, толщиной.





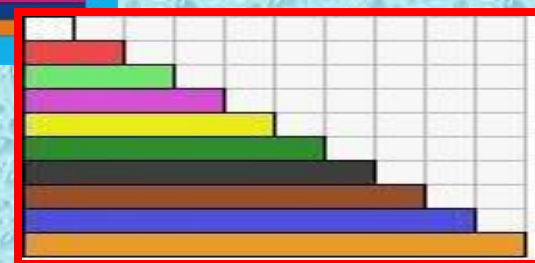


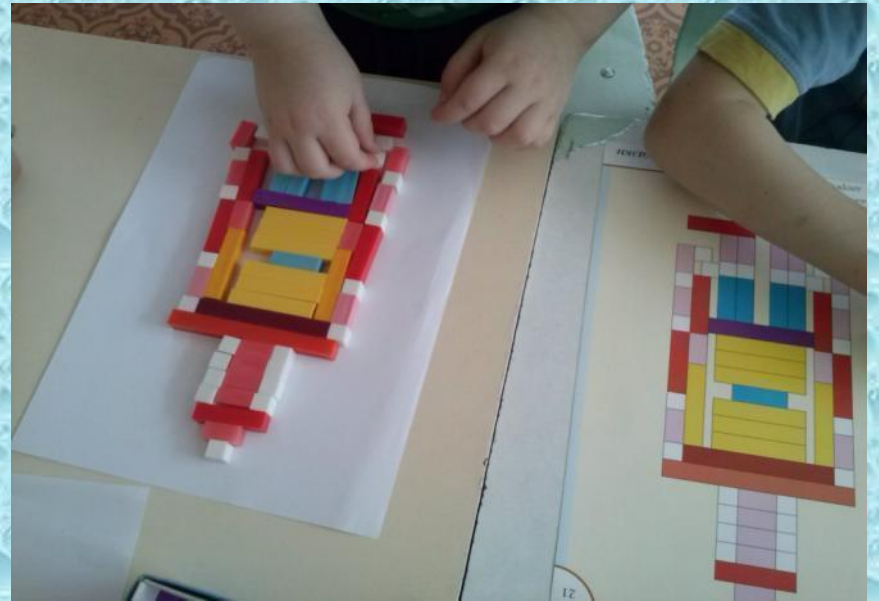


# ПАЛОЧКИ КЮИЗЕНЕРА

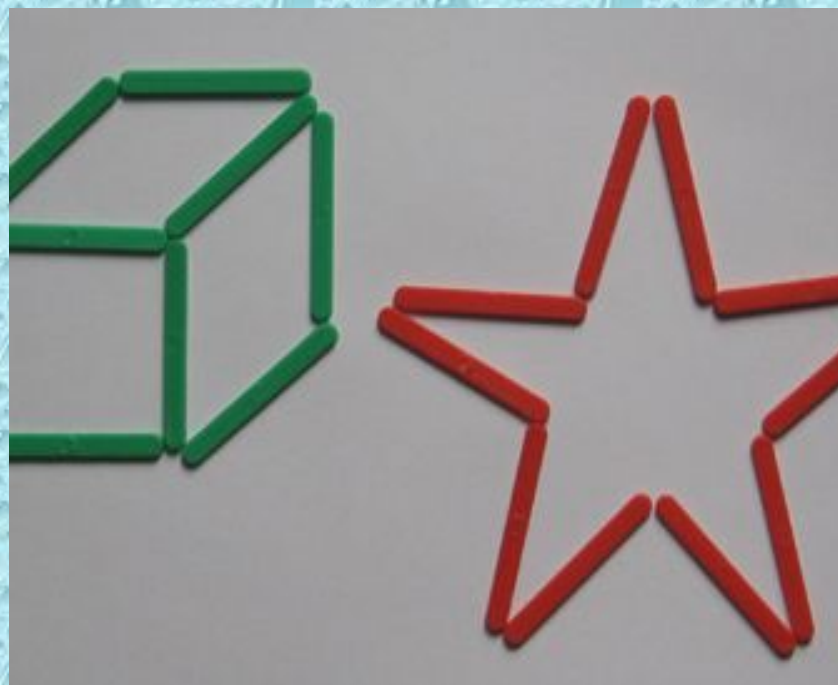
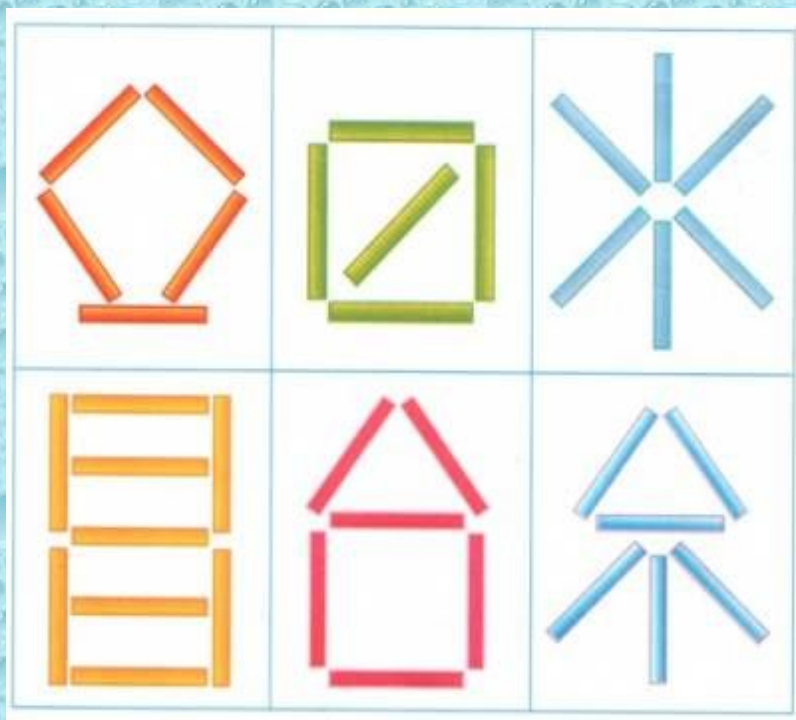
это множество,  
на котором легко обнаруживаются  
отношения эквивалентности и  
порядка.

Цвет и величина, моделируя число,  
подводят детей к пониманию  
различных абстрактных понятий,  
возникающих в мышлении  
ребёнка как результат его  
самостоятельной практической  
деятельности (поиска,  
исследования). Использование  
"чисел в цвете" позволяет  
развивать у дошкольников  
представление о числе на основе  
счёта и измерения. К выводу, что  
число появляется в результате  
счёта и измерения, дети приходят  
на базе практической  
деятельности. Как известно,  
именно такое представление о  
числе является наиболее  
полноценным.

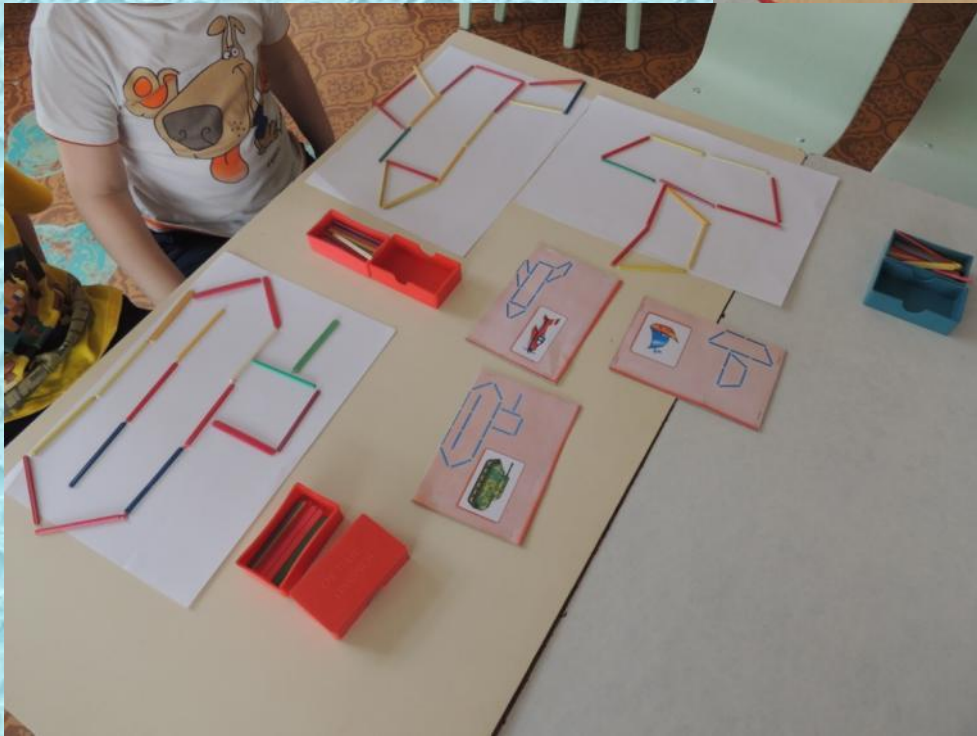




# Что умеют счетные палочки?



- 1) Задачи на построение простых фигур;
- 2) Задачи на построение сложных фигур;
- 3) Задачи на преобразование фигур  
(головоломки- добавь/убери палочки)



# Игры на закрепление геометрических фигур

## «Геометрические фигуры»



## «Развивающее лото»



Игровые технологии способствуют ускорению процесса развития у дошкольников простейших логических структур мышления и математических представлений, развивают ум. Дети стали более внимательными, научились мыслить ясно и четко, умеют в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы.

Наблюдая за ростом мыслительной деятельности, которая очевидна при многократном использовании логических операций, можно смело утверждать, что:

- а) большинство детей группы знакомы с приемами сравнения, анализа, синтеза, классификации. Почти всем понятны способы использования логических игр и применение их на практике;
- б) примерно 70% детей испытывает устойчивый интерес к развивающим играм. Возросла степень их активности в самостоятельной деятельности;
- в) дети достигают нужного результата ;
- г) работа по развитию мышления на основе логических игр принесла свои плоды: дети стали более активными и умными.



**Игра - что может быть интересней и значимей для ребёнка?**

**Это и радость, и познание, и творчество.**

**Это то, ради чего ребёнок идет в детский сад.**