

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.

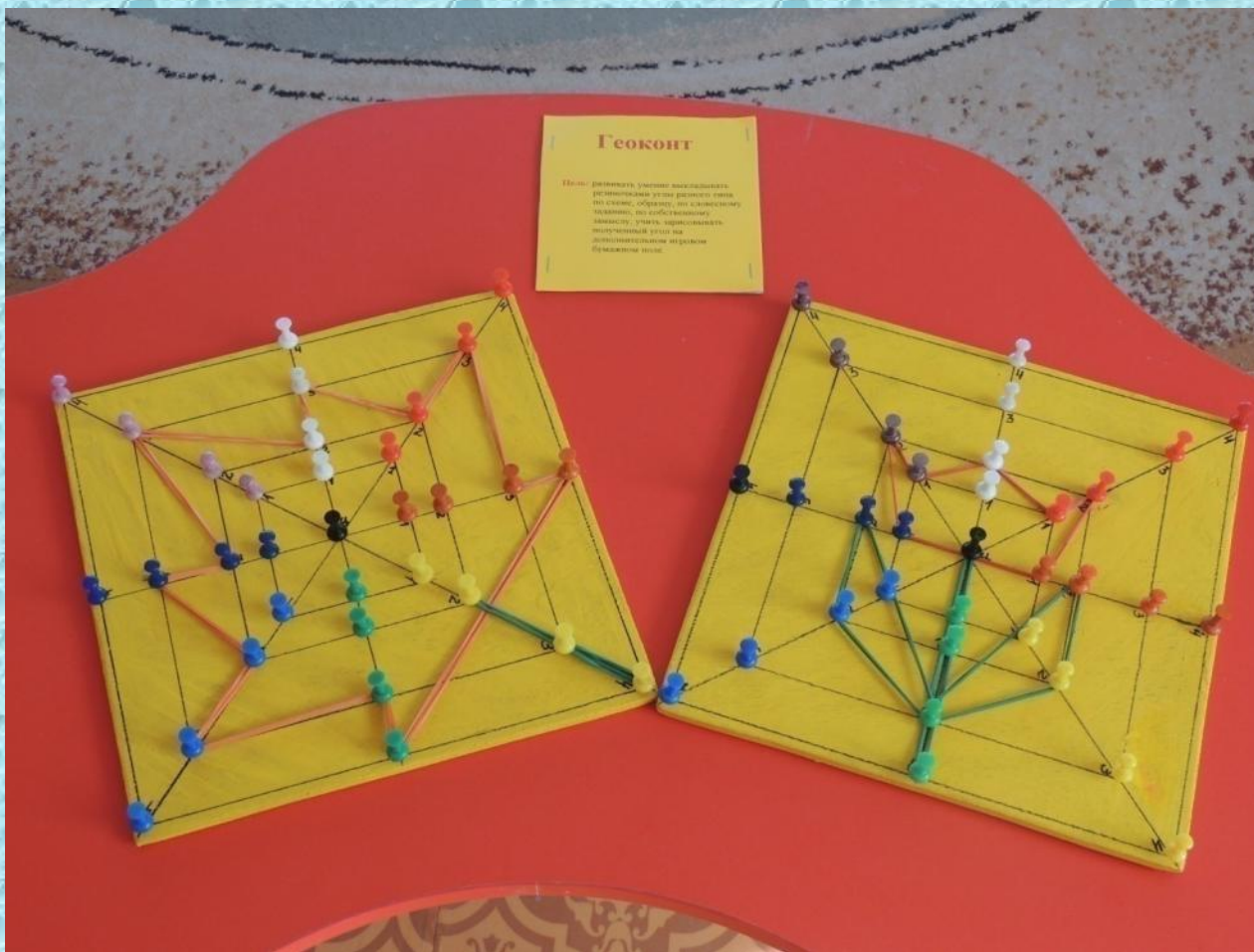
Широта использования

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.

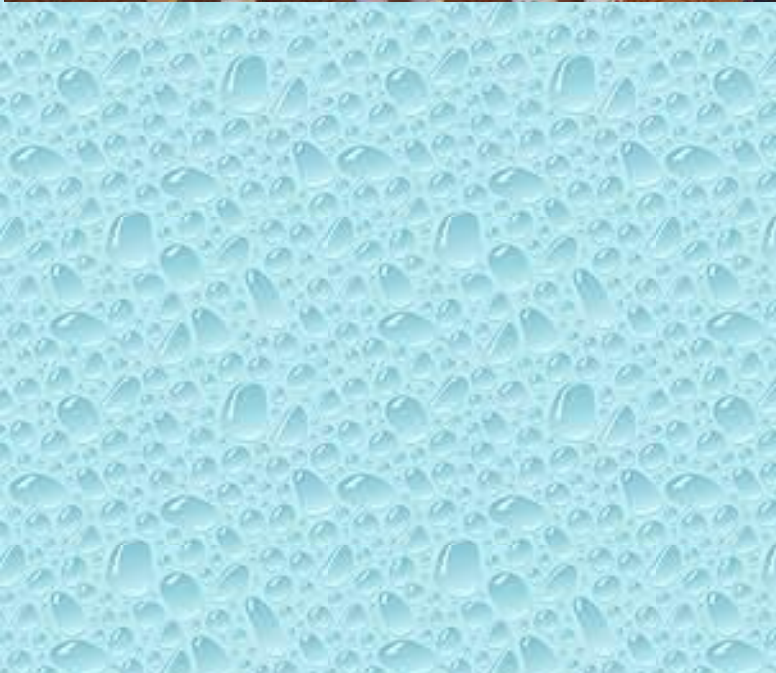
Геоко́нт





«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.

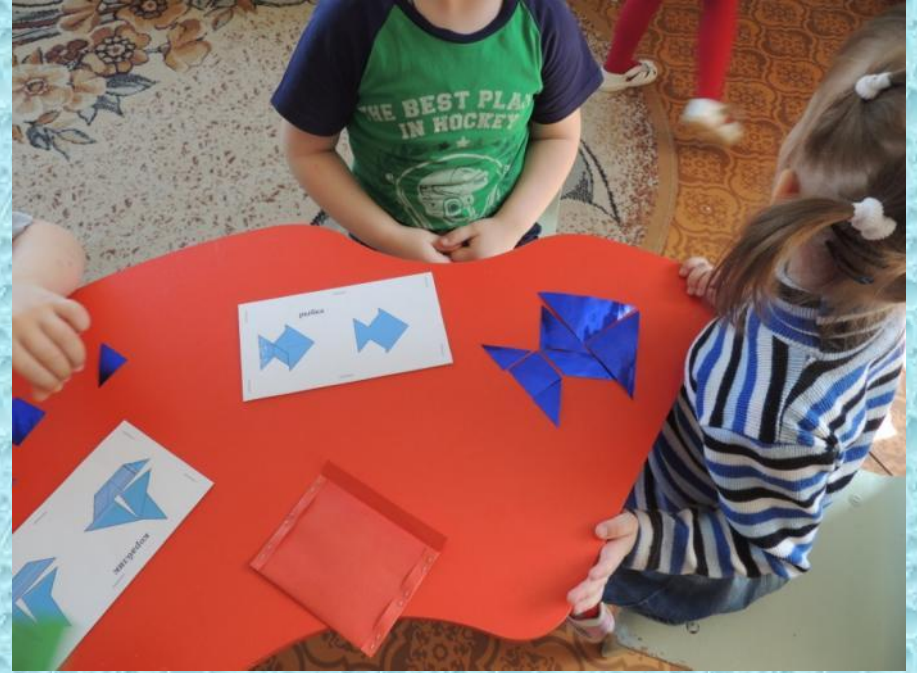


Игра – головоломка «Танграм»

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

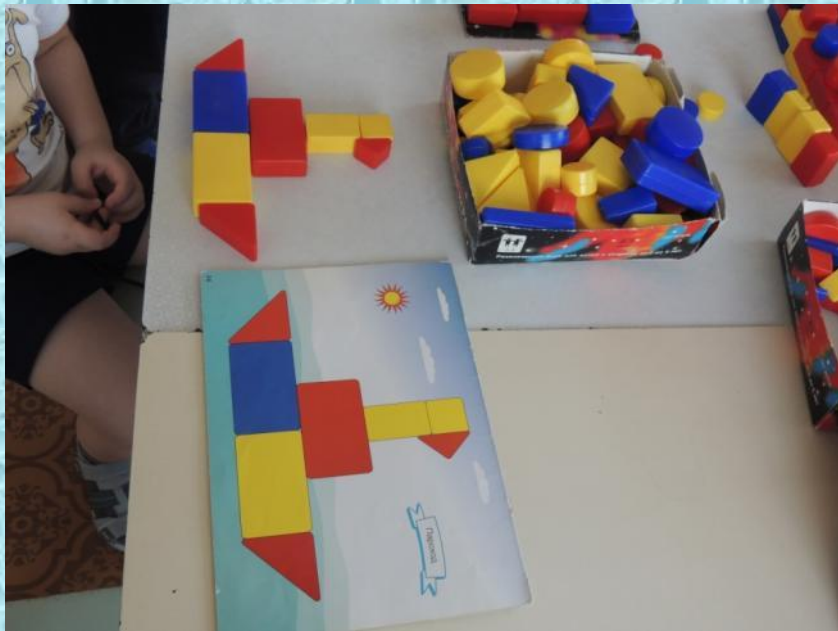
Логические блоки Дьенеша представляют собой **набор из 48 геометрических фигур**:

- 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.



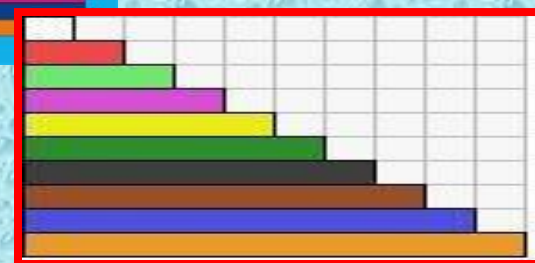


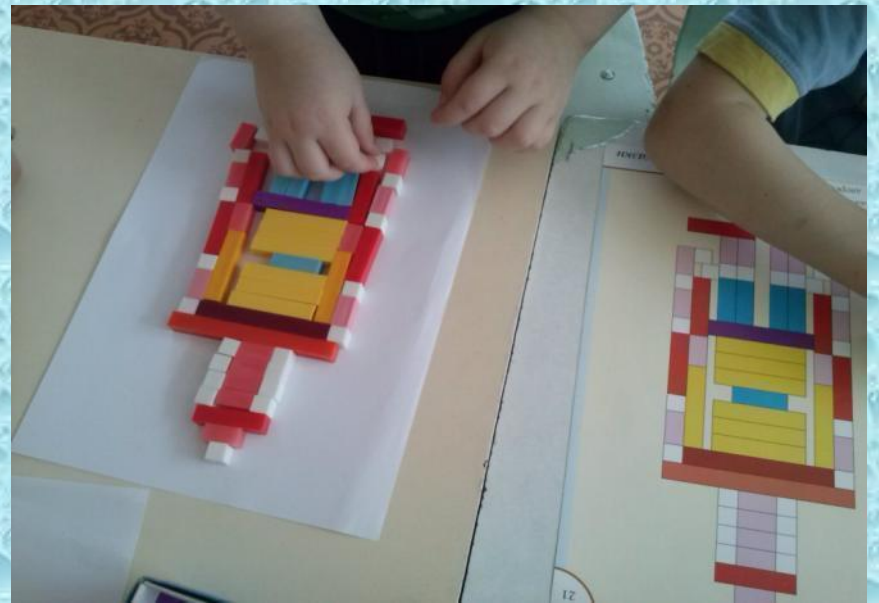


ПАЛОЧКИ КЮИЗЕНЕРА

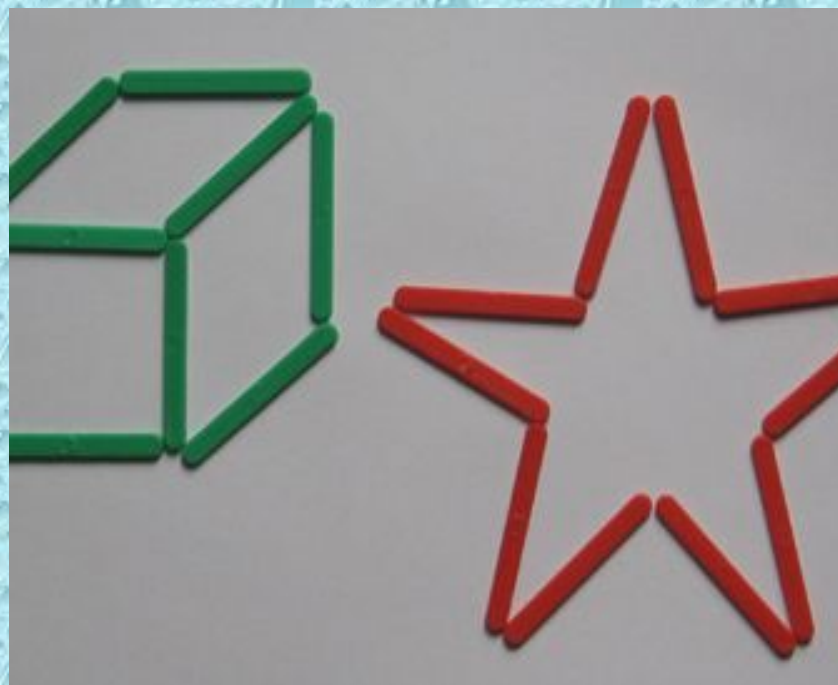
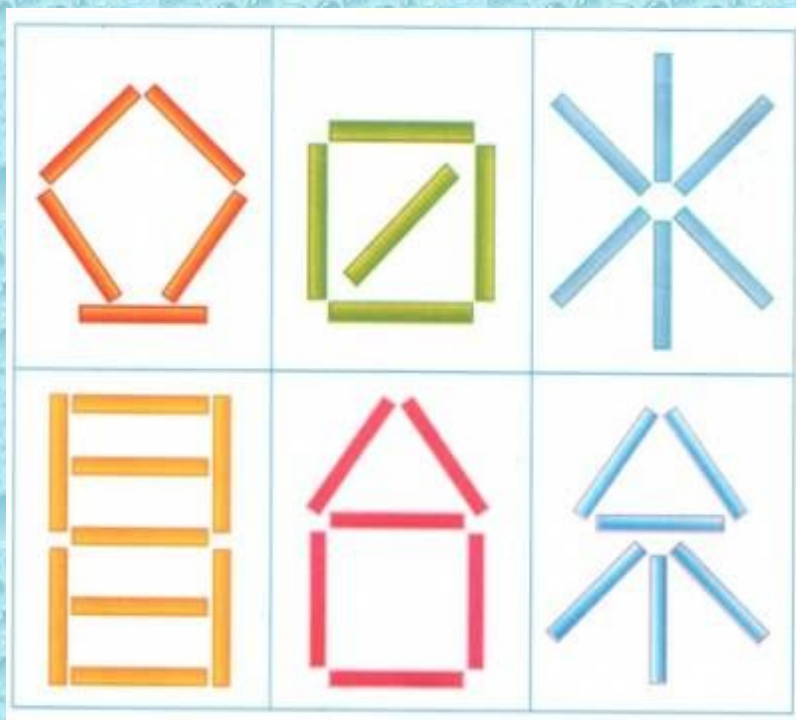
это множество,
на котором легко обнаруживаются
отношения эквивалентности и
порядка.

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.**