Мастер-класс на тему: «Логико-математические игры как средство развития логического мышления у дошкольников. Волшебный поясок.»

Педагог - психолог МА
ДОУ №46 Белоусова Н.Л.
г.Краснотурьинск

Одна из важнейших задач воспитания маленького ребенка - развитие его ума, формирование таких мыслительных умений и способностей, которые позволяют легко осваивать новое.

Почемучка – двигатель прогресса.

Он взрослых изводил вопросом
“Почему?”
Его прозвали “Маленький философ”.
Но только он подрос, как начали ему
Преподносить ответы без вопросов.
И с той поры он больше никому
Не задает вопроса “Почему?”.

Ребенок – маленький исследователь: он получает благодаря органам чувств различную информацию о мире и остро нуждается в объяснении, подтверждении или отрицании своих мыслей. Многие открытия в науке и технике оказались возможными в результате ответов на правильно заданные вопросы.

Вопрос – показатель самостоятельности мышления.

«Волшебный поясок»

Версия “ДА-НЕТки” – игра “Волшебный поясок”, которая учит точно задавать вопросы и попутно развивает другие интеллектуальные умения.

В ходе использования «Волшебного пояска» возникли дополнения комплекта.

- Для каждой игры мною были подобраны «картинки- значки».
- Для самостоятельного выбора игры детям сделаны 2 кубика, на сторонах которых расположены «картинки- значки».
- Игры : «Найди противоположность», «Логическая цепочка», «Графический диктант» подобраны мной и не входят в комплект.

Игры «ДА-НЕТки"

1. «Отгадай»
2. «Окрошка»
3. «Угадай по части»
4. «Угадай по функции»
5. «Где живет»

Игры-вопросы

6 «Сколько »

7 «Молчанка»

8 «Шестерка слуг»

9 «Чем больше, тем лучше»

10 «Что изменилось»

Игры-вопросы

11 «Чего не стало»

12 «Отгадай с трех раз»

Игры (не входят в комплект)

13 «Найди противоположность»

14 «Логическая цепочка»

15 «Графический диктант»

«Отгадай»

- Ведущий задумывает один из предметов, изображенных на карточке. Другой участник (или участники) должен отгадать задуманный предмет, задавая вопросы, на которые ведущий может отвечать только “Да” или “Нет”.

«Окрошка»

- В пояс вкладываются картинки различной тематики: мебель, животные, транспорт.
- Тогда вопросы могут звучать так:
- - Это гриб? – Нет.
- - Это транспорт? – Да.
- Затем уточняющие вопросы:
- - Это наземный транспорт? – Да.
- - Он перевозит грузы (специализация)? – Да.
- - Это – грузовая машина!

«Угадай по части»

- Пример вопроса:
- - У этого предмета есть руль? – Да.
- Ребенок догадывается, что речь идет о транспорте.
- Или:
- - У него есть шапочка? – Да.
- - Это – гриб!

«Угадай по функции»

- В этой игре можно задавать только такие вопросы, которые обозначают, что делают с предметом или что предмет делает. Например:
- - Его можно есть? – Нет.
- - На нем можно ездить? – Да.
- - Можно перевозить грузы? – Да.
- - Это – грузовая машина!

«Где живет»

- В этой игре можно задавать вопросы, помогающие угадать предмет по надсистеме:
- - Этот предмет живет в лесу?
- - Его дом – аэродром?
- А затем уточняющие вопросы, сужающие поле поиска:
- - Это животное?
- - Это самолет?

«Сколько»

- В этой игре в пояске только одна картинка. Можно придумывать самые разнообразные вопросы. Выигрывает тот, кто придумает больше вопросов к картинке.

«Молчанка»

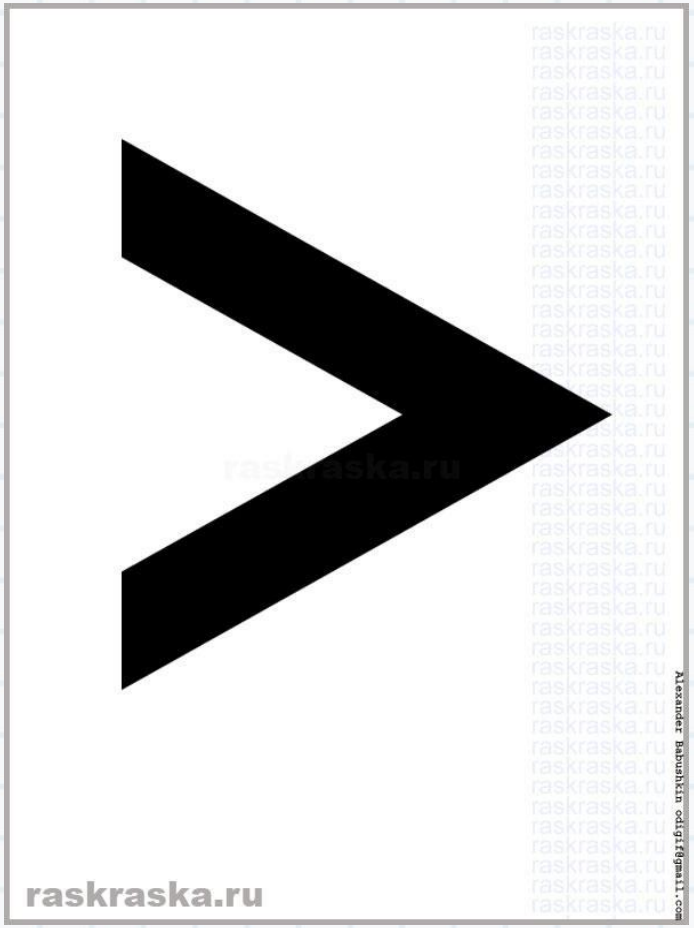
- В этой игре также угадываем задуманный предмет, но играем молча, используя невербальные формы общения (жесты, мимику). И вопрос, и ответ – молча. В пояске может быть 3-5 картинок.

«Шестерка слуг»

- Есть у меня шестерка слуг,
- Проворных, удалых,
- И все, что вижу я вокруг,
- Все знаю я от них,
- Они по зову моему являются в нужде,
- Зовут их Как и Почему, Кто, Что,
- Когда и Где.
- (С. Маршак.)
- В этой игре выигрывает тот, кто, рассматривая поясок с картинками, сумеет придумать как можно больше вопросов, начинающихся со слов “Как”, “Почему”, “Кто”, “Что”, “Когда” и “Где”. За каждый вопрос – фишка.
- Это достаточно азартная игра и ее хорошо использовать на различного рода КВН, с гостями, во время празднования дня рождения и т.д. Для проведения игры лучше разделится на команды.

«Чем больше, тем лучше»

- В этой игре в пояске только одна картинка. Можно придумывать самые разнообразные вопросы. Выигрывает тот, кто придумает больше вопросов к картинке.



«Чего не стало»

- Дети в течении 1 минуты запоминают картинки в пояске. После чего взрослый незаметно убирает одну картинку (2,3, 4). Задача ребенка угадать, чего не стало.

«Отгадай с трех раз»

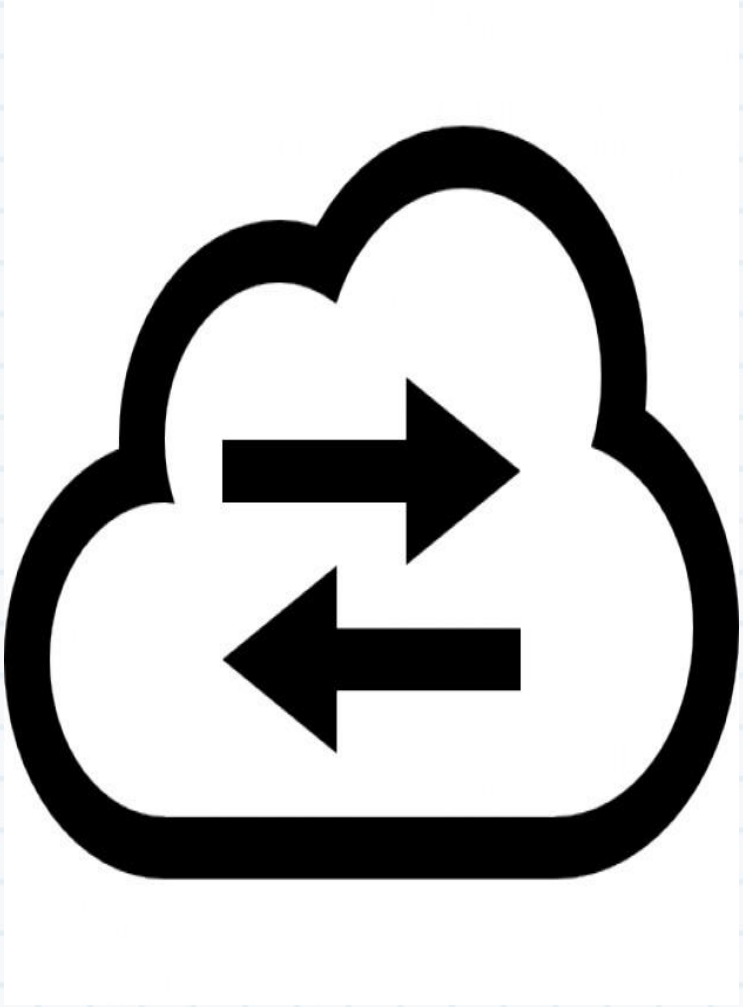
- Найти в пояске , загаданную картинку с 3 вопросов.

«Что изменилось»

- Дети в течении 1 минуты запоминают картинки в пояске. После чего взрослый незаметно заменяет одну картинку (2,3, 4). Задача ребенка угадать, что изменилось.

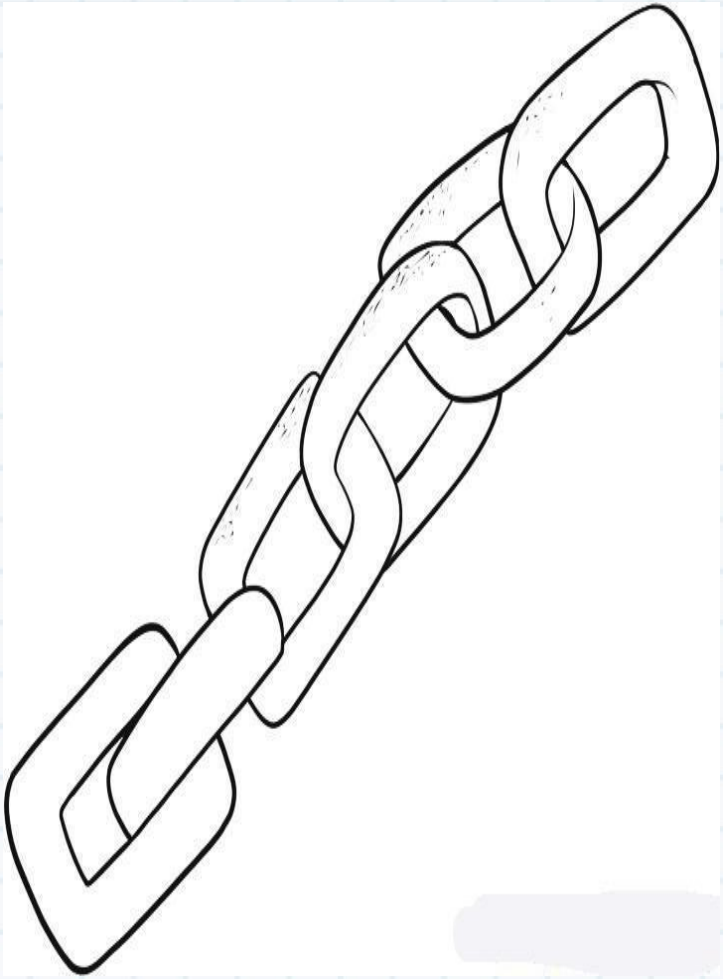
«Найди противоположность»

- В этой игре 10 пар карточек-противоположностей. 10 карточек расположены в кармашках. У каждого ребенка своя карточка. Ребенку необходимо найти картинку-противоположность и закрыть своей.



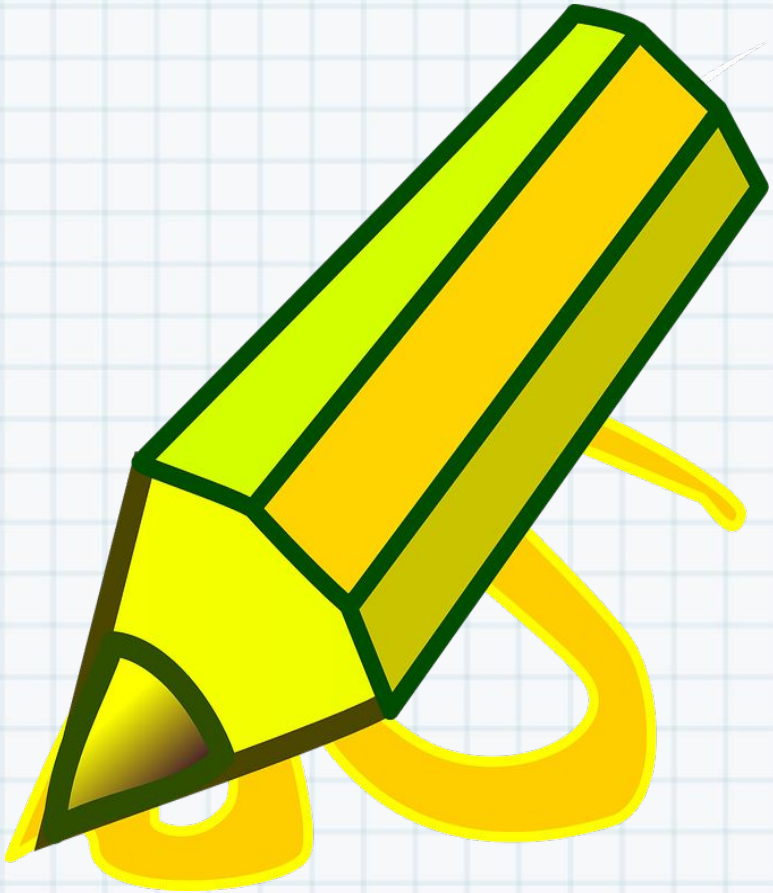
«Логическая цепочка»

- В этой игре у каждого ребенка своя карточка. В пояске только одна карточка. От нее дети выстраивают логическую цепочку , связывая каждую последующую карточку с предыдущей по какому -либо признаку.



«Графический диктант»

- Нарисовать графический диктант без словесной инструкции по схемам-карточкам последовательно расположенным в кармашках пояска.



Спасибо за внимание.