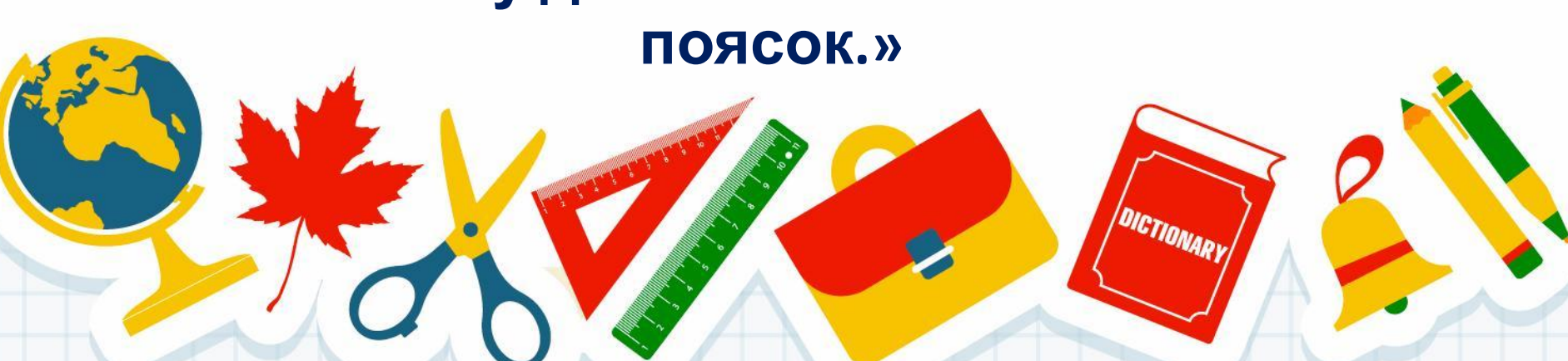



**Мастер-класс на тему:
«Логико-математические игры как
средство развития логического
мышления у дошкольников. Волшебный
поясок.»**



**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
Преподавать 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
интеллектуальны
е 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.



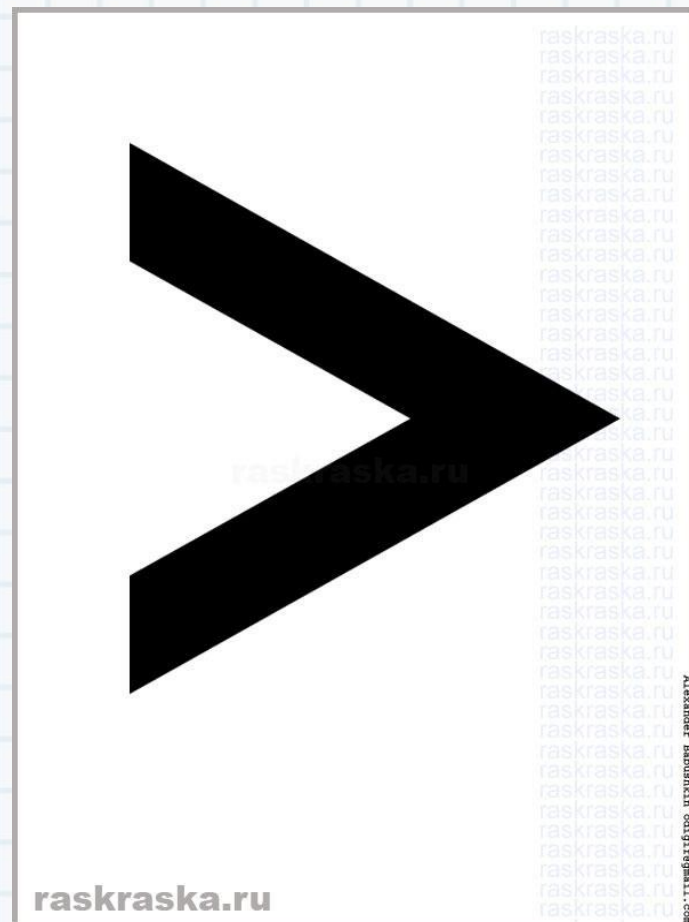
«Шестерка слуг»

- 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.



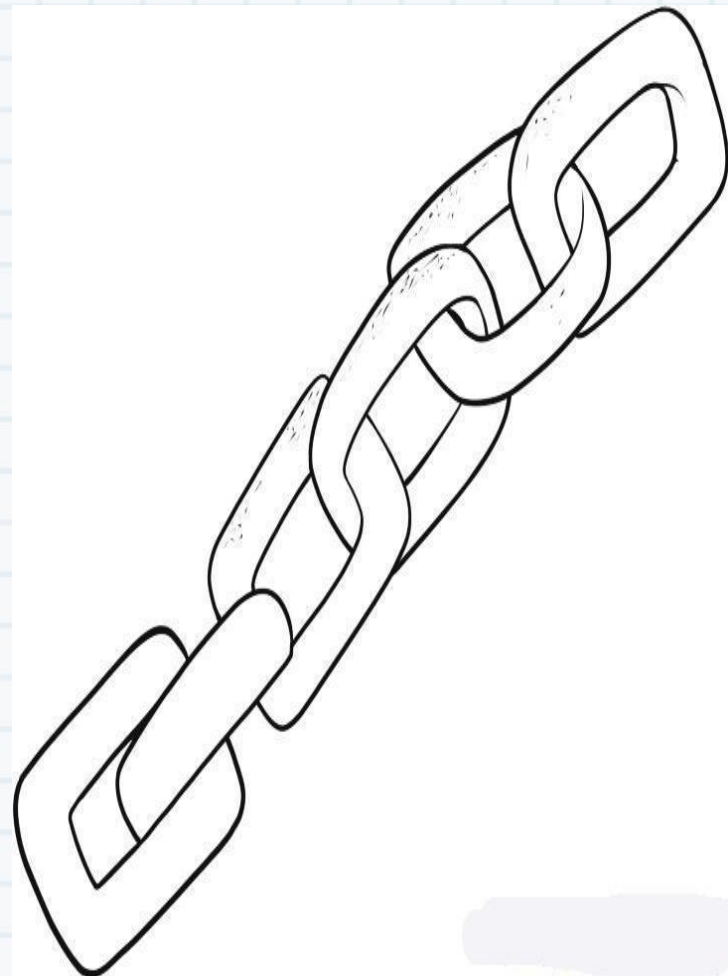
«Найди противоположность»

- 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.



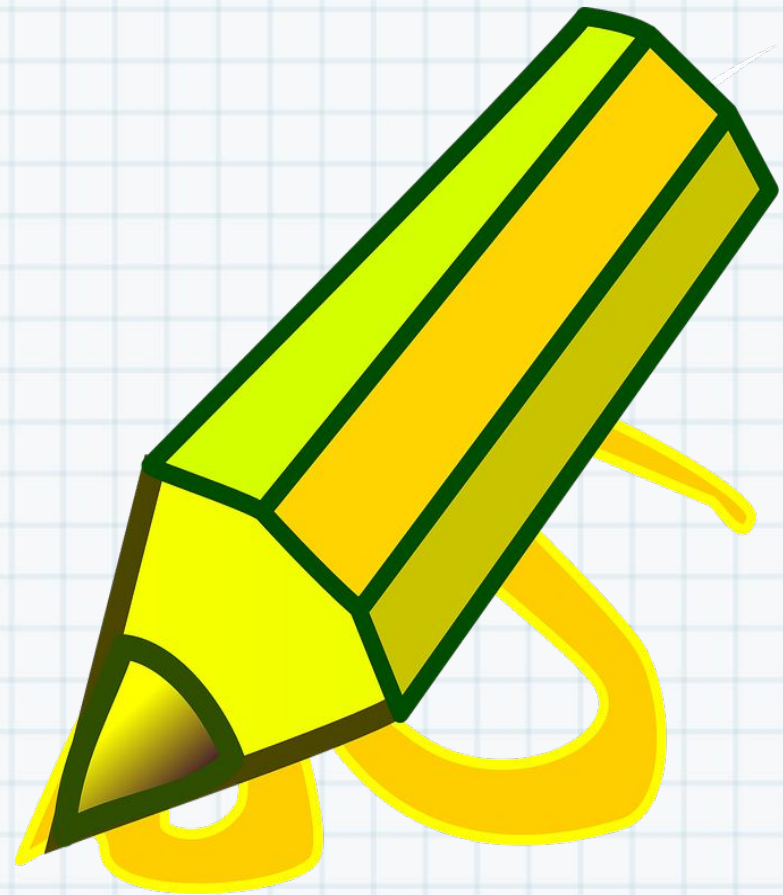
«Логическая цепочка»

- 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.