



***РАЗВИТИЕ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ  
У СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ  
ЧЕРЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГР И ИГРОВЫХ  
УПРАЖНЕНИЙ ТЕХНОЛОГИИ ТРИЗ***

*Павлова Дарья Борисовна*

*Формирование у ребенка логического мышления связано с освоением мыслительных операций. В старшем дошкольном возрасте они интенсивно развиваются и начинают выступать в качестве способов умственной деятельности.*

Для развития у детей мыслительных операций целесообразно использовать игры и игровые упражнения технологии ТРИЗ, так как они:

- ✓ учат анализировать отношения между понятиями;
- ✓ учат объединять различные действия в одно целое, находя в объединении что-то общее;
- ✓ развивают и активизируют навыки сравнения и объединения;
- ✓ учат обобщать.



## *При разработки системы работы с детьми необходимо учитывать следующие принципы:*

- ✓ принцип игровой реализации поставленных задач;
- ✓ принцип систематичности и последовательности усложнения предлагаемого материала.

*При составлении системы игр и игровых упражнений по развитию логического мышления детей 3-7 лет нужно ориентироваться на:*

- ✓ значимость форм мышления (наглядно-действенной, наглядно-образной, логической) и их одновременное развитие;
- ✓ программу детского сада;
- ✓ психологические и возрастные особенности детей данной группы;





*Цель системы игр и игровых упражнений – развитие логического мышления у детей старшего дошкольного возраста.*

**Задача системы** – развивать логическое мышление, повысить познавательный интерес детей.

Игры проводятся у детей в вне и во время занятий.

**Формы работы:** групповая и индивидуальная.

Для проведения игровых упражнений и игр используются разные наглядные материалы, такие как: карточки, сюжетные и предметные картины, игрушки, «Кольцо Луллия», «Карты Проппа», «Морфологическая таблица» и т.д.



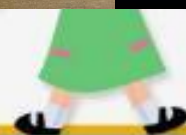
Игра «Карусель». Цель: закрепление имен признаков. [карусель мыло.wmv](#)





# Игра «Природный и рукотворный мир»

**Цель:** учить детей делить объекты окружающего мира на природные и рукотворные группы и объяснять такое деление. Развивать логическое мышление.



## Игра «Четвертый лишний».

**Цель:** упражнять в умении классифицировать объекты по какому - либо признаку Учить детей объяснять, какая картинка лишняя и почему. Учить логически мыслить. Пополнять словарный запас слов.

Детям предлагаются три картинки с изображениями предметов одного вида (например: стул, стол, шифоньер) и одну картинку другого вида (телефон). Ребенок должен объяснить, какая картинка лишняя и почему.

### [Четвертый лишний.MTS](#)



## Игра «Выбери меня»

**Цель:** учить анализировать отношения между понятиями.

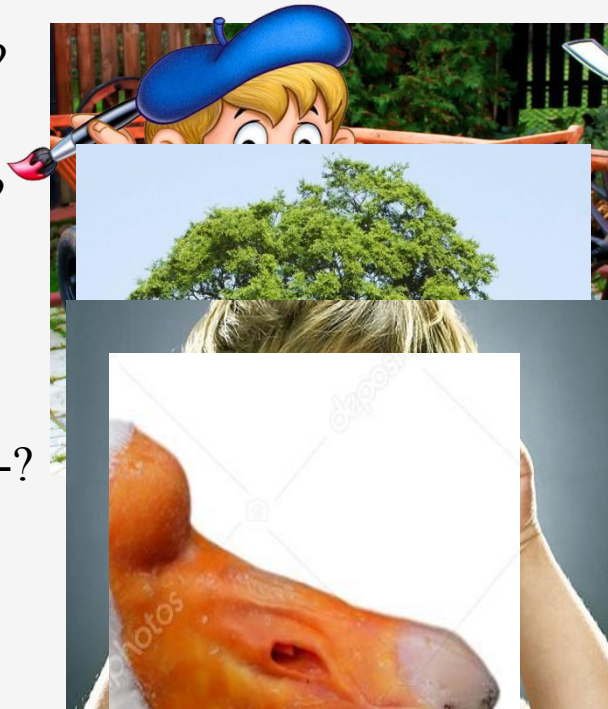
Воспитывать у детей умение определять отношения между понятиями или связи между явлениями и понятиями:

- а) причина – следствие,
- б) противоположность,
- в) порядок следования,
- г) род – вид,
- д) часть – целое,
- е) функциональные отношения и др.





1. Паровоз - вагоны = конь -?
2. Песня - певец = картина -?
3. Нож - сталь = стол -?
4. Бежать - стоять = смеяться -?
5. Волк - пасть = птица -?
6. Школа - ученик = больница



## Игра «Найди друзей»

**Цель:** учить детей правильно находить функции объектов и называть их. Учить детей быть внимательными. Развивать логическое мышление. Активизация словаря. Учить отвечать на вопросы.

Воспитатель задаёт вопросы:

- ✓ Я умею оставлять след
- ✓ Я могу перевозить (машина, самолёт, лошадка и т. д.)
- ✓ Я могу удерживать тепло (шуба, одеяло, термос и т. д.)

## Игра «Найди своих друзей» (игра с волшебником Дели –Давай)

[дели\\_давай.wmv](http://дели_давай.wmv)



## Игра «Поезд времени»

**Цель:** учить выстраивать логические цепочки, развивать внимание память, мышление.

### Правила игры:

Ведущий готовит 5-6 вариантов изображения одного объекта в разные временные периоды: дерево или птица, или цветок, человек и так далее (объекты живой системы). Карточки с изображением одного объекта раздаются играющим.

### Ход игры:

Ведущий — педагог, а позже ребенок-паровозик, а остальные дети — вагончики. Выстраивается «поезд времени».





**КУРИЦА**  
**БАБОЧКА**



 [usr605001.baby.ru](http://usr605001.baby.ru)

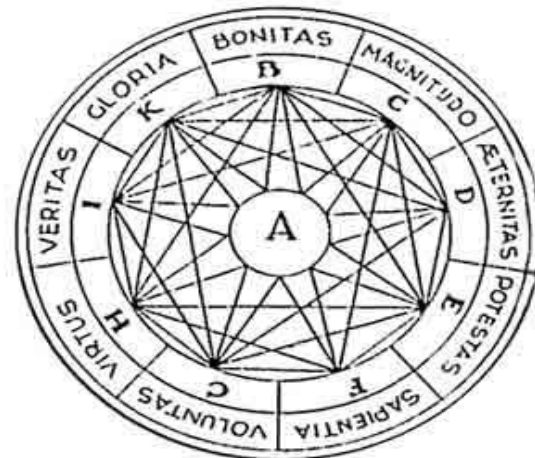


В 13 веке французский монах Раймонд Луллий создал логическую машину в виде бумажных кругов. Ее можно прекрасно использовать как средство развития речи у дошкольников. *«Кольца Луллия»* - это что-то в виде компьютера, только для слов. Простота конструкции позволяет применять ее в детском саду и использовать на разных видах организованной деятельности, ставя разные цели, в зависимости от той работы, которую запланировал педагог.

Кольца Луллия – это средство многофункционального характера, его можно применять для воспитания и развития детей по всем разделам программы. С помощью этой игры стало возможным обогатить условия для возрастающей роли интеллектуального развития ребенка и его познавательных интересов.



Раймонд  
Луллий



**Цель использования пособия:** формирование представлений дошкольников об окружающем мире; развитие логического и творческого мышления, воображения; обогащение словарного запаса; формирование элементарных математических и экологических представлений

**Пособие позволяет решать задачи:**

- ✓ развивать познавательную активность;
- ✓ сенсорное развитие (восприятие цвета, формы);
- ✓ формировать элементарные математические представления;
- ✓ совершенствовать грамматический строй речи;
- ✓ развивать мелкую моторику и координацию движений рук;
- ✓ развивать креативные способности дошкольников;
- ✓ Развивать навыки фантастического преобразования объектов.





## Игра «Какие разные профессии»

**Цель :** формирование представлений детей о профессиях. Развивать речь и логическое мышление.

*Задания с Кругами Луллия:*

**1-й тип: «Найти реальное сочетание».**

Под стрелкой объединяют картинки, формирующие реальную картину мира. Составляют предложения, объединяющие в себе эти объекты. Делают выводы.

**2-й тип: «Объясни необычное сочетание».**

При раскручивании кругов рассматривают случайное соединение объектов и как можно достовернее объясняют необычность их взаимодействия.

**3-й тип: «Придумай фантастическую историю или сказку».**

Объединение случайных объектов служит основой для фантазирования. Предлагается сочинить фантастический рассказ или сказку.

**4-й тип: «Реши проблему».**

В фантастических сказках с героями происходят разные истории. Необходимо учить ребёнка формулировать проблемы, выдвигать идеи по их решению.



## *Игра «Найди части»*

На одном кольце - большом наносятся части различных предметов - колеса, окна, крыша, руль, крылья, ручка, лампочка и т.д.

На другое кольцо - поменьше наносятся предметы, в которых эти части есть - машина, настольная лампа, совок, самолет, домик и т.д. Дети, поворачивая, ищут, есть ли в этом предмете найденные части.

Далее может быть также усложненный вариант. Его можно использовать и в старших группах.

Предложить подумать, что будет, если, например, колесо попадет в настольную лампу или у нее окажутся крылья.

[круги луллия.wmv](http://круги луллия.wmv)









**Спасибо  
за участие!!!**

