

**МБДОУ «ДЕТСКИЙ САД ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕГО ВИДА №10»
ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЙ РАЙОН**

**ЛОГИЧЕСКИЙ ЭКРАН
КАК ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ В РАЗВИТИИ
ВАРИАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ ДЕТЕЙ**

**Воспитатель
Леонова Светлана
Ивановна**

ЛОГИЧЕСКИЙ ЭКРАН



Развивающие и обучающие игры и
упражнения



- **Цель:** развитие умения анализировать, сравнивать, классифицировать; развитие обучаемости, любознательности, уверенности в себе.
- **Игра развивает** творческие способности; логическое, вариативное и пространственное мышление; воображение; память.

Логический экран (планшет)



Он прозрачный, на него наклеены 9 липучек и 4 фишки для ответов к заданиям.

Таблично-рисуночный принцип построения игры делает ее занимательной и не сложной в использовании, а поставленные в ней вопросы учат ребенка рассуждать и аргументировать свои

4 блока приложений



1 блок (5 серий -
25 упражнений) -
"Мир вокруг":

1. Логика

2.

Естествознание

3.

Экономическая
азбука

4. ОБЖ

5. Знакомство с
профессиями



2 блок (3 серии - 25
упражнений) -
"Живая природа"

1. Звери
2. Птицы
3. Насекомые



3 блок (4 серии - 25
упражнений) -
"Четыре стихии"

1. Вода
2. Воздух
3. Земля
4. Огонь



4 блок (3 серии - 15
упражнений) -
"Истоки русской
культуры"

1. Сказ, о том
как Иван жену
искал
2. Сказка из
глины
3. Деревянная
сказка



Логический экран, выполненный своими руками



Правила игры

Берем
карточку, на
ней нарисовано
9 или 4
картинки,
вставляем в
экран.

Зачитываем
вопрос
(вопросы даны
в приложении)



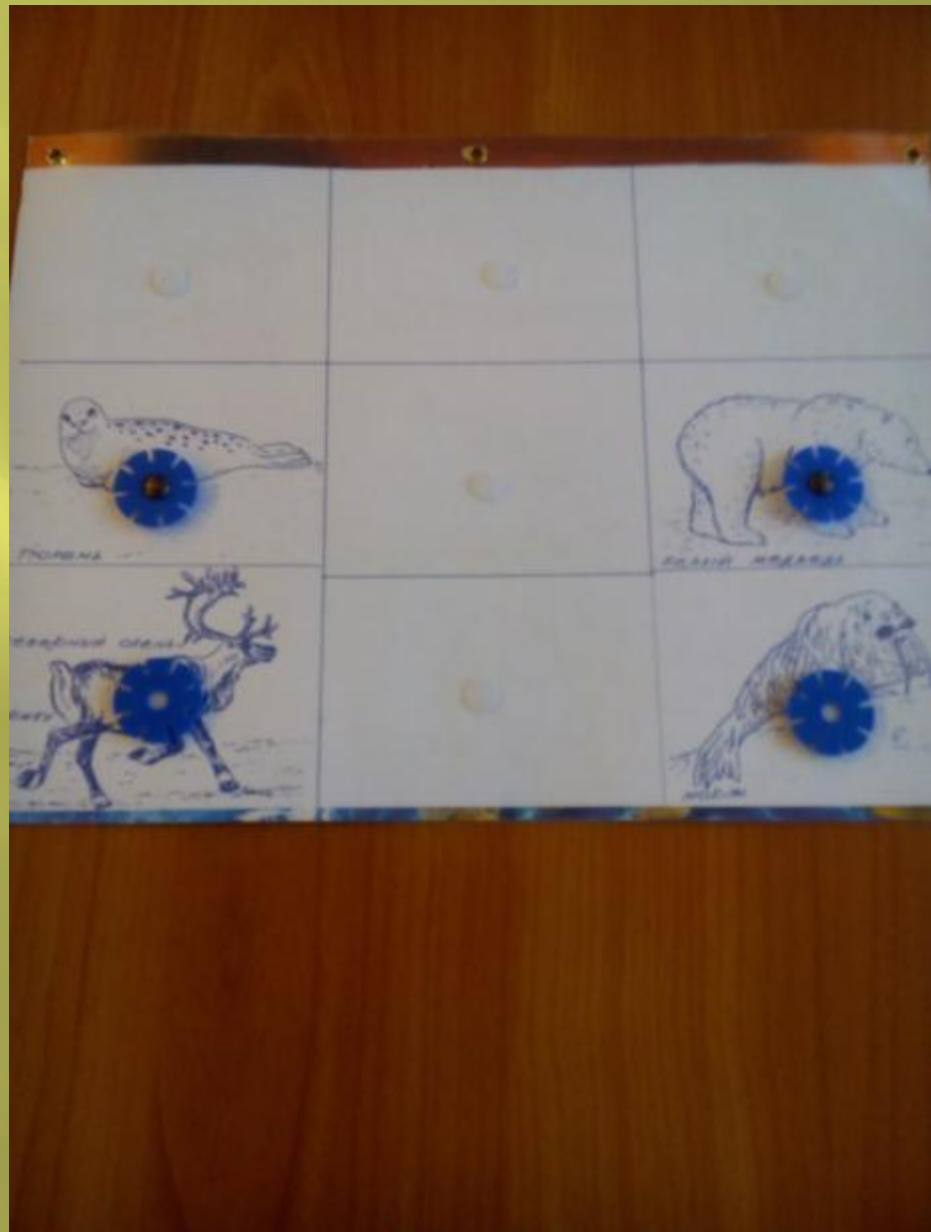
Если нашли правильную картинку (ответ), то прикрепляется фишка в клетку с этой картинкой (в зависимости от разных вопросов может быть несколько ответов).



**Карточку
вынимаем из
планшета и
вставляем в экран
обратной
стороной**



Там, где ответы
правильные-
нарисованы
картинки (на
обратной стороне).
Если все сделано
правильно, то
фишки должны
совпадать с
картинками.
Ребенок сам
сможет
контролировать
правильность
выполнения
заданий.

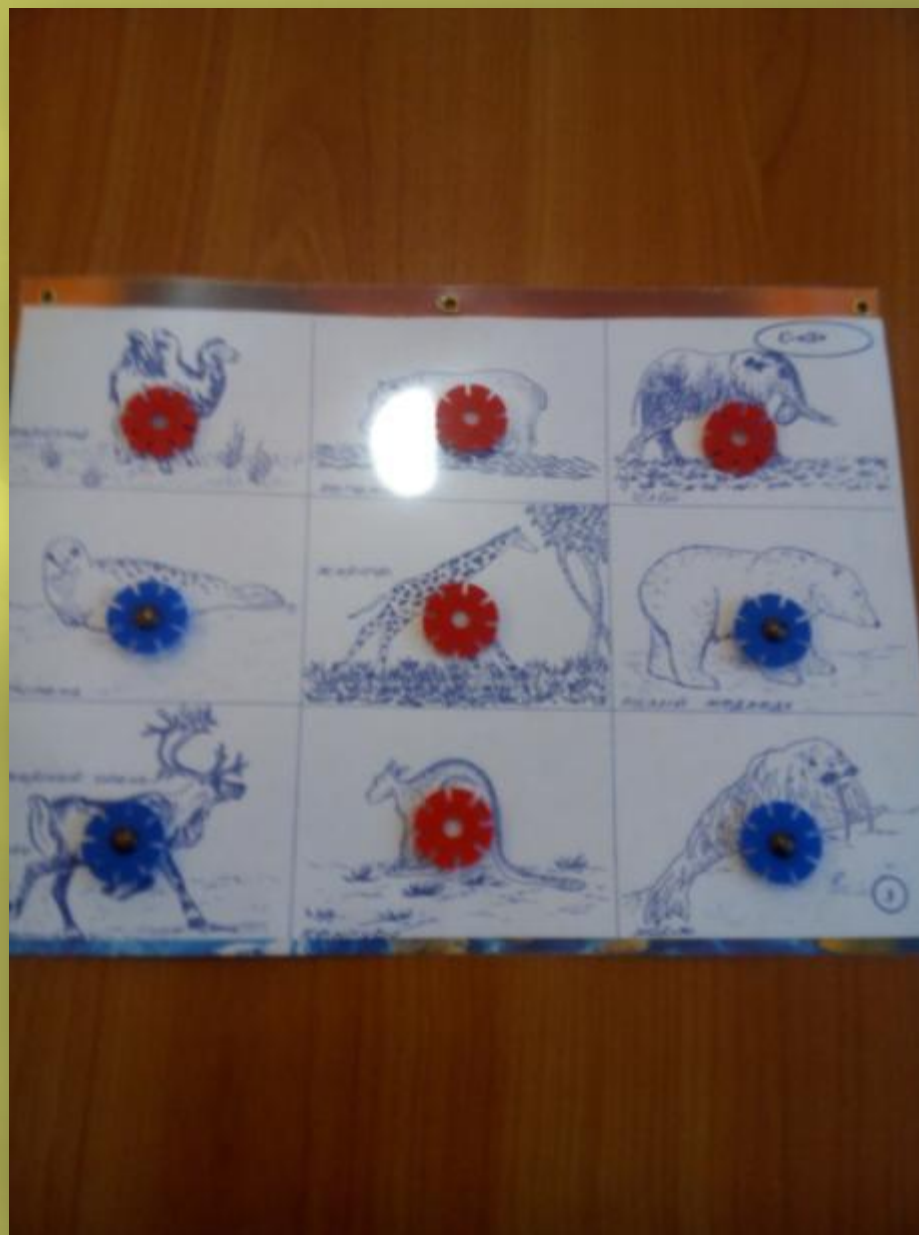


"Живая природа" Серия «Звери»

1. **Определи и назови, где живут белка, собака, волк и лиса.**
2. **Отметь, какие из изображенных зверей – домашние. Как можно назвать оставшихся на рисунках животных?**
3. **Какие из животных приспособились к жизни в воде?**
4. **Отметь рисунки, на которых изображены животные, используемые как транспортные средства. Назови этих животных.**
5. **Кто из изображенных зверей питается только растительной пищей?**



**Можно
использовать
фишки разных
цветов.
Например, назови
и отметь
животных,
которые живут в
холодном
климате, синими
фишками, а в
теплом –
красными.**



Плюс логического экрана в том, что материал для игры может создавать сам воспитатель, в зависимости от возраста, индивидуальных особенностей ребенка. Использовать логический экран можно как для индивидуальной игры, так и для повторения и закрепления материала всей группы.



**Спасибо
за внимание**