

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №1 Берёзка» поселка Мостовского
Муниципальное образование Мостовский район.

Выступление на семинаре по теме:

***«Логико-математические игры как
средство развития мыслительных
способностей у детей старшего
дошкольного возраста».***

Подготовила:

воспитатель МБДОУ

«Детский сад № 1 Берёзка»

посёлка Мостовского

Степаненко Олеся Алексеевна

«Логико-математические игры как средство развития мыслительных способностей у детей старшего дошкольного возраста».

На современном этапе модернизации дошкольного образования особое внимание уделяется обеспечению качества образования в дошкольном возрасте. В соответствии с современными тенденциями развития образования, мы должны выпустить из детского сада, человека любознательного, активного, обладающего способностью решать интеллектуальные задачи, и развитое логическое мышление – это залог успешности выпускника детского сада в школе. Ведь требования программы школы сегодня таковы, что ребёнок почти с первых дней обучения сталкивается с разнообразными задачами высокого уровня сложности, а с переходом на ФГОС, основная задача школьного обучения – учить детей самостоятельно учиться. Следовательно, без хорошей интеллектуальной подготовки первокласснику приходится трудно. Эти объективные факторы указывают на то, что проблема познавательного развития важна сегодня, как никогда.

Осознав актуальность вопроса развития умственных способностей у детей дошкольного возраста, я пришла к выводу, что не достаточно развивать способности только в специально организованной образовательной деятельности. А нужно создать такие условия, которые будут способствовать росту уровня интеллектуальной культуры в целом и логического мышления в частности. На решение этой задачи должны быть направлены содержание и методы моей работы по подготовки мышления дошкольников к школьному обучению.

Изучив психолого – педагогическую литературу, современные технологии и методики, познакомилась с логико – математическими играми и упражнениями различных авторов, я пришла к выводу, что овладение мыслительными операциями является основой развития умственных способностей ребенка и его развитие невозможно без занимательных игр математического содержания.

В работе с детьми я стала использовать логико-математические игры, игры в которых смоделированы математические отношения. Логико-математические игры и упражнения специально разработаны таким образом, что позволяют формировать не только элементарные математические представления, способности, но и определенные, заранее спроектированные логические структуры мышления и умственные действия, необходимые для усвоения в дальнейшем математических знаний, и их применение к решению различного рода задач. Программа «Детство» уделяет большое внимание развитию мыслительной деятельности дошкольников и подготовке к школе. Однако, на мой взгляд, недостаточность занятий по математическому развитию (1 раз в неделю), должна компенсироваться в повседневной игровой деятельности. Для этого я решила создать оптимальные условия, способствующие повышению уровня познавательной активности и развитию логического мышления у моих воспитанников через традицию группы «В гостях – гном Умник». Для данной традиции мною была составлена картотека логико – математических игр, основу которых составляют игровые педагогические технологии З.А.Михайловой «Игровые занимательные

задачи для дошкольников», Е.А.Носовой, Р.Л.Непомнящей «Логика и математика», Б.П.Никитина «Ступеньки творчества или развивающие игры», А.А.Столяра «Давайте поиграем», игры Воскобовича.

Данные игры я систематизировала и составила перспективное планирование, которое основывается на классификации игр по развитию основных умственных операций: анализ, синтез, сравнение, абстрагирование, обобщение, классификации.

Игры на развитие умения анализировать учат разложению целого на части и учат находить наиболее существенные признаки.

Игры на развитие умения синтезировать учат мысленно объединять части в единое целое.

Игры на развитие умения сравнивать учат устанавливать сходства и различия между предметами и явлениями.

Игры на развитие умения абстрагировать учат вычленять какие-либо свойства объекта, отвлекаясь от остальных.

Игры на развитие умения обобщать учат мысленно объединять предметы и явления по их общим и существенным признакам.

Игры на развитие умения классифицировать учат объединять предметы или явления на основе общих признаков в класс или группу.

Каждый месяц дети знакомились с шестью играми, которые позволяли планомерно и всесторонне развивать все мыслительные операции и в целом логическое мышление.

Так научится **анализировать**, помогают игры: «Рисует компьютер»; «Вырасти дерево»; «Вычислительные машины»; «Конструктор» и др.

- **абстрагировать**: «Какую пуговицу потерял гном Умник», «Подари цветок», «Собери бусы на ниточку», «Автодром», «Возьми то, не знаю что» и др.

- **классифицировать**: «Игры с двумя (тремя) обручами», «Третий лишний», «Где, чей домик», и др.

- **сравнивать**: «Дружат, не дружат»; «Найди пару»; «Поймай Тройку, и др.

- **обобщать**: «У кого в гостях герои мультфильмов»; «Продолжи ряд».

- **синтезировать**: «Дорисуй»; «Собери квадрат»; «Составь число» игры-головоломки: «Пифагор»; «Танграм», «Чудо – соты».

С запланированными играми нас знакомил игровой персонаж – гном Умник, который приходил к нам во вторую половину дня с волшебным сундучком, в котором находилась новая игра. Дети в игровой форме знакомились с правилами игры; затем в совместной деятельности, индивидуально или небольшими группами мы закрепляли правила игры, использовали эти игры в игровой образовательной деятельности по математическому развитию.

Для развития у детей аналитического мышления, сообразительности и находчивости ежедневно в повседневную жизнь мною включались проблемные ситуации, логические задачи, загадки, упражнения «от гнома Умника».

Также «Задачи гнома Умника и его волшебного сундучка» включались в содержание игровой образовательной деятельности по математическому развитию, как средство реализации программных задач.

Место логики – математической игры определялось целью, назначением, содержанием занятия. Она могла быть использована в качестве учебного задания, упражнения, направленного на выполнение конкретной задачи. Игры уместны и в конце занятия с целью воспроизведения и закрепления ранее изученного. Так, после заданий на закрепление основных свойств геометрических фигур, эффективна игра с двумя или тремя обручами, которая помогает детям видеть свойства предметов, классифицировать их по трем признакам. В формировании у детей математических представлений широко использовались элементарные по форме и содержанию разнообразные дидактические игровые упражнения. Они отличаются от типичных учебных заданий и упражнений необычностью постановки задачи (найти, догадаться), неожиданностью преподнесения ее от имени гнома Умника. Их главное назначение – учить малышей мыслить.

Мною был сделан вывод, что содержание логики – математических игр должно быть трудным, но посильным – слишком простой или слишком сложный материал не вызывает интереса, не создает радости интеллектуальной победы, которая поддерживает познавательную активность детей. А сумев преодолеть трудность, разрешив ситуацию, сделав своё маленькое «открытие», дошкольники проявляли заинтересованность, активно включались в игру, увлекаясь ею, получали результат, что стимулировало желание проявлять вновь умственное напряжение, и ребята начинали использовать логику-математические игры в самостоятельной деятельности.

Также максимальное внимание уделяю детям, которым сложнее дается овладение играми. Учитывая индивидуальные способности детей, я создала систему дифференцированных игр с различным уровнем сложности, что позволяет создать ситуацию успеха для каждого ребенка. Ведь каждый ребенок должен продвигаться вперед своим темпом и с постоянным успехом. Достигая результата, дети убеждаются, что возникающие трудности преодолимы, становятся более уверенными в себе.

Во второй половине года, когда дети освоили запланированные игры, я стала проводить развивающие тренинговые занятия, развлечения, квест – игры, которые позволили совместить игру и обучение, развитие и воспитание; активизировать умственную деятельность детей, развивать все мыслительные операции и творческое мышление. Мною проводились развивающие тренинговые занятия на тему: «Путешествие в космос», «Кругосветное путешествие», развлечение «В гостях у гнома Умника», квест – игра «Спасатели» и др.

Подводя итог, хочется отметить, что использование логики – математических игр в совместной и самостоятельной деятельности детей позволило закрепить знания о составе числа, представление о символах, о свойствах предмета, умение ориентироваться в пространстве, на листе бумаги и др. темы программы, удалось развить все мыслительные операции. А главное, что все дети были самостоятельно увлечены логику-математическими играми, успешно освоили их, что позволило стимулировать познавательную активность. Ведь именно в самостоятельной деятельности ребенок осознанно воспринимает задачу, целенаправленно решает ее,

выбирает пути и способы достижения результата, учится соотносить цель и результат, овладевает элементами самоконтроля, адекватной оценкой своих действий и результата.

Уважаемые коллеги, а сейчас я предлагаю вам познакомиться с авторской логикой – математической игрой «Сорви цветок».

Логико – математическая игра «Подари цветок».

Цель: развивать логическое мышление.

Возраст: дошкольники от 4 до 7 лет.

Игровой материал: игровое полотно, на котором изображены 18 цветов, которые отличаются цветом (красный, желтый и синий); количеством лепестков (четыре, пять, шесть); размером (большие и маленькие); 16 карточек с символами, карточки с заданием – шифром (3 уровня сложности).

ВАРИАНТЫ ИГРЫ:

1. «Подари цветок Белоснежке»

Задачи:

- формировать представление о символическом изображении предметов, свойств;
- закреплять представления о свойстве предметов, упражнять в счёте;
- развивать внимание, умение анализировать и расшифровывать информацию о наличии определенных свойств у предметов по их знаково-символическим обозначениям.

Правила игры.

Знакомство с игрой:

*Тили - бом, тили - бом,
Жил да был весёлый гном.
В замке он сажал цветы
Небывалой красоты.
Стал прекрасен его сад,
Гном тому был очень рад.
Белоснежка поселилась,
С гномом крепко подружилась.
Гном был символ доброты,
Он любил дарить цветы.*

Рассмотреть с детьми игровое полотно, на котором изображены цветы, сделать вывод: цветы отличаются цветом, размером, количеством лепестков. Знакомство с карточками - символами, на которых изображены свойства предметов. Затем детям предлагаются карточки с шифром (1 уровень). Детям предлагается помочь гному выбрать и подарить цветок Белоснежке.

2. «Найди цветок»

Задачи:

- продолжать формировать представление о символическом изображении предметов, свойств;
- познакомить с карточками – символами «отсутствие свойства»;
- развивать умение анализировать и расшифровывать информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково-символическим обозначениям; умение абстрагировать;
- развивать умение рассуждать, доказывать.

Правила игры.

Предлагается набор цветов (18 шт.) и карточки с шифром (2 уровень - используются символы отрицания), дети выбирают зашифрованный цветок; в карточках с шифром. Использовать можно в совместной деятельности и самостоятельной (ребёнок даёт задание, другие (другой) выполняет).

3. «Нарисуй цветок»

Задачи:

- продолжать развивать умение анализировать и расшифровывать информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково-символическим обозначениям; умение абстрагировать;
- развивать самостоятельность, память, умение выполнять задание без опоры на наглядность.

Правила игры.

У детей - карточки с заданием (2-3 уровень), дошкольники самостоятельно рисуют зашифрованный цветок.

4. «Помоги исправить ошибки».

Задачи:

- формировать умение находить и исправлять ошибки;
- **закреплять** умение анализировать и расшифровывать информацию о наличии или отсутствии определенных свойств у предметов по их знаково-символическим обозначениям; умение абстрагировать;
- продолжать развивать умение рассуждать, доказывать.

Правила игры.

Педагог или ребёнок (в роли педагога) намеренно с ошибками подбирает цветы к карточкам- шифрам (2-3 уровень). Задача детей найти, доказать, что допущена ошибка и исправить её. За каждый правильный ответ выдается фишка. Победителем становится ребенок, правильно нашедший и исправивший большее количество ошибок.