



Развитие логического мышления у дошкольников

Стимулирование развития логического мышления – это одна из основных задач родителей и педагогов в работе с малышами в дошкольном возрасте.

Это поможет дошкольнику в будущем справляться с повседневными школьными задачами, будет способствовать развитию его творческого потенциала. Также это является одним из условий правильной подготовки ребенка к взрослой жизни.

Игровое занятие – это самый лучший способ познания и понимания окружающего мира, и, следовательно, является неотъемлемой частью процесса социализации. Вот почему мы не можете отказаться от игр в процессе интеллектуального, эмоционального и социального развития каждого дошкольника.

Во время игровых занятий дети разрабатывают стратегии действия, которые ведут их к решению проблем, одновременно развивая аналитическое мышление.

Дошкольное воспитание строится на личностно-ориентированной модели, основанной на бережном и чутком отношении к ребенку и его развитию. Следовательно, обучение должно носить индивидуально – дифференцированный характер.

В настоящее время чаще стали использовать **нестандартный дидактический материал**: счетные палочки, геометрические конструкторы, логические блоки Дьенеша, игры Воскобовича.

Широко известные всем счетные палочки оказываются не только счетным материалом. С их помощью можно в доступной пониманию ребенка форме познакомить его с началами геометрии, с понятием «симметрия»; развивать пространственное воображение. Головоломки со счетными палочками воспитывают интерес к математике, желание проявлять умственное напряжение, сосредотачивать внимание на проблеме, а так же развивают логику мыслей, рассуждений и действий.

Геометрические конструкторы или игры-головоломки на выкладывание изображений из геометрических деталей - это «Головоломка Пифагора», «Вьетнамская игра», «Монгольская игра», «Колумбово яйцо», «Волшебный круг». Такое разнообразие конструкторов, разная степень их сложности позволяет учитывать возрастные и индивидуальные особенности детей, их склонности, возможности, уровень подготовки. Способ действия в играх прост, однако требует умственной и двигательной активности, самостоятельности и заключается

в постоянном преобразовании, изменении пространственного расположения частей набора геометрических фигур. Предложенные игры осваивают с детьми последовательно. По мере накопления умений в процессе одной игры можно переходить к следующей, добиваясь положительных результатов и в ней.

Методика Воскобовича (он же называет её технологией) базируется на усвоении теоретического материала с помощью практического опыта. Это своеобразный путь от практики к теории. Свою технологию Воскобович назвал «Сказочные лабиринты игры».

Игры В. В. Воскобовича имеют те же структурные элементы, что и другие современные игры, но по содержанию они проще и по продолжительности короче. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения. Выполняемые детьми упражнения не надоедают, становятся более интересными и желанными. Импровизация, заинтересованность, видение и воображение, ассоциации, речевые приказы (словесные раздражители), речевой слух, произвольное внимание, память, конкретность задач и целей делают эту форму работы наиболее выгодным из всех.

В рамках направления работы по развитию логического мышления посредством игр В. В. Воскобовича проводятся индивидуальные, групповые занятия с учетом поставленных задач.

Главной особенностью технологии В. В. Воскобовича является то, что эти методы работы очень легко внедрить в привычный учебно-игровой процесс. Его технология гармонично вплетается в существующие порядки. Тем не менее, автор рассчитывает на то, что ребёнок и взрослый будут партнёрами, взрослый не будет занимать главенствующую позицию. В таких условиях ребёнок чувствует себя более свободно, безопасно, он не боится быть раскритикованным за неправильные ответы и действия.

«Геокоонт»

Представляет собой фанерную доску, на которой изображена координатная сетка и прибито 33 пластмассовых гвоздика. Также к игре прилагаются «паутинки» — разноцветные резинки и иллюстрированное пособие с разноуровневыми заданиями и необычными путешествиями героев.

Данная игра является отличным средством для тренировки мелкой моторики, а также помогает запомнить цвета, формы, формирует умение моделировать, ориентироваться в системе координат, сравнивать схемы, учит мыслить нестандартно.

«Квадрат Воскобовича» или «Игровой квадрат» бывает 2-х цветным (для детей 2-5 лет) и 4х цветным (для 3-7летних детей).

Игра представляет собой 32 жестких треугольника, наклеенных с двух сторон на расстоянии 3-5 мм друг от друга на гибкую тканевую основу. С одной стороны «Квадрат» - зеленого и желтого цвета, с другой – синего и красного. «Квадрат» легко трансформируется: его можно складывать по линиям сгиба в разных направлениях по принципу «оригами» для получения объемных и плоскостных фигур. Потому-то эту игру называют еще «Вечное оригами» или «Квадрат - трансформер».

Игру сопровождает методическая сказка «Тайна Ворона Метра, или сказка об удивительных превращениях - приключениях квадрата».

В ней "Квадрат" оживает и превращается в различные образы: домик, мышку, ежика, котенка, лодку, туфельку, самолетик, конфетку и т.п. Ребенок собирает фигуры по картинкам в книжке, где показано, как сложить квадрат, и дано художественное изображение того же предмета.

Игрушка **«Шнур-малыш»** проста и не привлекательна на первый взгляд, но она окажется очень-очень интересной, как только вы узнаете, как с ней играть. А для этого в комплекте есть подробная инструкция для родителей с примерами развивающих игр и схемами прокладывания стежков.

Игры Воскобовича требуют от ребенка определенного уровня усидчивости, которая не всегда по душе малышам. Начинайте играть с детьми на протяжении 10 минут, потом отложите игру. Через время можно вернуться к выполнению заданий. В ходе игры запаситесь терпением, не критикуйте ребенка в случае неудачи. Радуйтесь победам и чаще хвалите малыша.



Ю. А. Барабанова