Игры на развитие логического мышления

Дидактические игры на развитие логического мышления детей младшего дошкольного возраста.

Дидактические игры для развития логического мышления детей младшего дошкольного возраста.

В своей работе с детьми дошкольного возраста очень часто использую игры на развитие логического мышления. Часто придумываю их сама, они несложные, но в то же время развивают память и логическое мышление детей.

Эти игры помогут детям закрепить понятия «цвет и форма», повторить геометрические фигуры, делают детей внимательнее и учат логически мыслить.

Вот, например дидактическая игра «Платье для мамы» для 2-ой младшей группы. Перед детьми заготовка платья для мамы. Его нужно украсить. Кружки раскрасить красным цветом, а квадраты синим.

«Раскрась бусы» - нужно раскрасить, кружки чередуются: красный, синий.

Дети с удовольствием раскрашивают.

**Учебно-методический материал по теме:   
Игры и упражнения для детей дошкольного возраста на развитие мышления**

Мышление - одна из высших форм деятельности человека. Это социально обусловленный психический процесс, неразрывно связанный с речью. В процессе мыслительной деятельности вырабатываются определенные приемы или операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение, конкретизация).

Выделяют три вида мышления:  
1) наглядно-действенное (познание с помощью манипулирования предметами)  
2) наглядно-образное (познание с помощью представлений предметов, явлений)  
3) словесно-логическое (познание с помощью понятий, слов, рассуждений).

**Наглядно-действенное мышление** особенно интенсивно развивается у ребенка с 3-4 лет. Он постигает свойства предметов, учится оперировать предметами, устанавливать отношения между ними и решать самые разные практические задачи.

На основании наглядно-действенного мышления формируется и более сложная форма мышления - **наглядно-образное**. Оно характеризуется тем, что ребенок уже может решать задачи на основе представлений, без применения практических действий. Это позволяет ребенку, например, использовать схематические изображения или считать в уме.

К шести-семи годам начинается более интенсивное формирование **словесно-логического мышления,** которое связано с использованием и преобразованием понятий. Однако оно не является ведущим у дошкольников.

Все виды мышления тесно связаны между собой. При решении задач словесные рассуждения опираются на яркие образы. В то же время решение даже самой простой, самой конкретной задачи требует словесных обобщений.

Различные игры, конструирование, лепка, рисование, чтение, общение и т.д., то есть все то, чем занимается ребенок до школы, развивают у него такие мыслительные операции, как обобщение, сравнение, абстрагирование, классификация, установление причинно-следственных связей, понимание взаимозависимостей, способность рассуждать.

**Особенности мышления у детей с ЗПР**

Мышление ребенка с задержкой психического развития в возрасте 5-6 лет находится на уровне его житейского опыта. Он не может установить связи и отношения предметов логическим путем. Умение мыслить подразумевает выделение существенных признаков предметов, объединение различных признаков в целое представление о предмете; сравнение предметов и выявление различий в них и т. д. Все эти навыки у детей с задержкой развития сформированы значительно хуже, чем у сверстников.

**Игры и упражнения.**

**КТО, ЧТО ЛЮБИТ?**  
Подбираются картинки с изображениями животных и пищи для этих животных. Перед ребенком раскладывают картинки с животными и отдельно картинки с изображением пищи, предлагают всех "накормить".

**НАЗОВИ ОДНИМ СЛОВОМ**  
Ребенку зачитывают слова и просят назвать их одним словом. Например: лиса, заяц, медведь, волк - дикие животные; лимон, яблоко, банан, слива - фрукты.

Для детей старшего возраста можно видоизменить игру, давая обобщающее слово и предлагая им назвать конкретные предметы, относящиеся к обобщающему слову. Транспорт - ..., птицы - ...

**КЛАССИФИКАЦИЯ**  
Ребенку дают набор картинок с изображением различных предметов. Взрослый просит рассмотреть их и разложить на группы, т.е. подходящие с подходящими.

**НАЙДИ ЛИШНЮЮ КАРТИНКУ:** развитие мыслительных процессов обобщения, отвлечения, выделения существенных признаков.  
Подберите серию картинок, среди которых три картинки можно объединить в группу по какому-либо общему признаку, а четвертая - лишняя. Предложите ребенку найти лишнюю картинку. Спросите, почему он так думает. Чем похожи картинки, которые он оставил.

**НАЙДИ ЛИШНЕЕ СЛОВО**  
Прочитайте ребенку серию слов. Предложите определить, какое слово является "лишним».

 Примеры:  
Старый, дряхлый, маленький, ветхий;  
Храбрый, злой, смелый, отважный;  
Яблоко, слива, огурец, груша;  
Молоко, творог, сметана, хлеб;  
Час, минута, лето, секунда;  
Ложка, тарелка, кастрюля, сумка;  
Платье, свитер, шапка, рубашка;  
Мыло, метла, зубная паста, шампунь;  
Береза, дуб, сосна, земляника;  
Книга, телевизор, радио, магнитофон.

**ЧЕРЕДОВАНИЕ**  
Предложите ребенку нарисовать, раскрасить или нанизать бусы. Обратите внимание, что бусинки должны чередоваться в определенной последовательности. Таким образом можно выложить забор из разноцветных палочек и т.д.

**СЛОВА НАОБОРОТ**  
Предложите ребенку игру "Я буду говорить слово, а ты тоже говори, только наоборот, например, большой - маленький." Можно использовать следующие пары слов: веселый - грустный, быстрый - медленный, пустой - полный, умный - глупый, трудолюбивый - ленивый, сильный - слабый, тяжелый - легкий, трусливый - храбрый, белый - черный, твердый - мягкий, шершавый - гладкий и т.д.

**БЫВАЕТ-НЕ БЫВАЕТ**  
Называете какую-нибудь ситуацию и бросаете ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если - нет, то мяч надо отбить.

Ситуации можно предлагать разные: папа ушел на работу; поезд летит по небу; кошка хочет есть; почтальон принес письмо; яблоко соленое; дом пошел гулять; туфли стеклянные и т.д.

**СРАВНЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ (ПОНЯТИЙ)**  
Ребенок должен представлять себе то, что он будет сравнивать. Задайте ему вопросы: "Ты видел муху? А бабочку?" После таких вопросов о каждом слове предложите их сравнить. Снова задайте вопросы: "Похожи муха и бабочка или нет? Чем они похожи? А чем отличаются друг от друга?"

Дети особенно затрудняются в нахождении сходства. Ребенок 6-7 лет должен правильно производить сравнение: выделять и черты сходства, и различия, причем по существенным признакам.

Пары слов для сравнения: муха и бабочка; дом и избушка; стол и стул; книга и тетрадь; вода и молоко; топор и молоток; пианино и скрипка; шалость и драка; город и деревня.

**УГАДАЙ ПО ОПИСАНИЮ**  
Взрослый предлагает угадать, о чем (о каком овоще, животном, игрушке) он говорит и дает описание этого предмета. Например: Это овощ. Он красный, круглый, сочный (помидор). Если ребенок затрудняется с ответом, перед ним выкладывают картинки с различными овощами, и он находит нужный.

**РАЗЛОЖИ ПО ПОРЯДКУ**  
Используются готовые серии сюжетных последовательных картинок. Ребенку дают картинки и просят их рассмотреть. Объясняют, что картинки должны быть разложены по порядку развертывания событий. В заключение ребенок составляет рассказ по картинкам.

**ОТГАДЫВАНИЕ НЕБЫЛИЦ**  
Взрослый рассказывает о чем-то, включая в свой рассказ несколько небылиц. Ребенок должен заметить и объяснить, почему так не бывает.

Пример: Я вот что хочу вам рассказать. Вот вчера - иду я по дороге, солнышко светит, темно, листочки синие под ногами шуршат. И вдруг из-за угла как выскочит собака, как зарычит на меня: "Ку-ка-ре-ку!" - и рога уже наставила. Я испугался и убежал. А ты бы испугался?

Иду я вчера по лесу. Кругом машины ездят, светофоры мигают. Вдруг вижу - гриб. На веточке растет. Среди листочков зеленых спрятался. Я подпрыгнул и сорвал его.

Пришел я на речку. Смотрю - сидит на берегу рыба, ногу на ногу закинула и сосиску жует. Я подошел, а она прыг в воду - и уплыла.

**НЕЛЕПИЦЫ**  
Предложите ребенку рисунки, в которых содержатся какие-нибудь противоречия, несообразности, нарушения в поведении персонажей. Попросите ребенка найти ошибки и неточности и объяснить свой ответ. Спросите, как бывает на самом деле.

 1) Игра «Догадайся»

         Показываются картинки с такими изображениями: колесо, руль, педаль.

         Восп.: Догадайтесь, что это может быть?

         Дети: Машина, велосипед …

         Восп.: А какой еще транспорт вы знаете?

         (приемы – синтез, классификация)

         2) Игра «Что забыл художник?»

         Восп.: Посмотрите на картинку. Что забыл нарисовать художник?

         Дети: У дивана нет одной ножки, на вазе не дорисован цветок,

                    На ковре не раскрашены некоторые полоски …

         (приемы – анализ картинки, сравнение ее с предполагаемым мысленным стандартом).

         Таким образом, логика, пусть не в чистом виде, а в виде простейших ее форм и приемах имеет весомое место в дошкольной системе образования

**4. Особенности развивающей среды в средней группе.**

**Игра – как ведущий вид деятельности.**

Одной из особенностей средней группы является яркое проявление разных темпов развития детей: одни дольше сохраняют черты младшего возраста, перестройка их поведения и деятельности как бы замедляется, другие наоборот, «взрослеют» быстрее и уже со второй половины среднего дошкольного возраста все отчетливее начинают проявлять черты более старшей возрастной ступени.

Исходя из этого, развивающая среда должна обязательно включать в себя игровой материал разного уровня сложности.

Для I уровня (младший – средний возраст) рекомендуется иметь лото, парные картинки, магнитную, крупную и гвоздиковую мозаики, набор кубиков из 4 – 9 штук, развивающие игры («Сложи узор», «Сложи квадрат»), игры с элементами моделирования и замещения, легкий модульный материал, строительные наборы (напольные, настольные).

Для развития мелкой моторики рук необходимы специальные дидактические игрушки: вкладыши, шнуровки (с «пришиванием», составлением узора). С этой же целью можно включать в обстановку пластиковые контейнеры с крышками разных форм и размеров.

II уровень (средний – старший возраст). Среди дидактических игр прежде всего должны быть игры на сравнение предметов по различным свойствам (цвету, форме, размеру, материалу, функции), группировку по свойствам, на воссоздание целого из частей («Танграм», пазлы), на сериацию по различным свойствам, игры на счет. Важно, чтобы у ребенка всегда была возможность выбора игры, а для этого набор игр должен быть достаточно разнообразным и постоянно меняться (смена примерно 1 раз в 2 месяца).

15% игр должно быть предназначено для детей старшей возрастной группы, чтобы дать возможность детям, опережающим в развитии сверстников, не останавливаться, а продвигаться дальше.

Для развития воображения будет лучше, если вместо некоторых реальных предметов предложить предметы – заместители, имеющие определенное сходство с оригиналом, например: геометрические объемные фигуры – «овощи», брусок – «утюг», палочка – «градусник», коробка – «телевизор».

Развивающееся мышление ребенка, способность устанавливать простейшие связи и отношения между объектами побуждают у него интерес к окружающему миру. Некоторый опыт познания окружающего у ребенка уже есть, но он требует обобщения, систематизации, углубления, уточнения. С этой целью в группе организуется «сенсорный центр» - место, где подобраны предметы и материалы, познавать которые можно с помощью различных органов чувств (шумовые предметы, баночки с запахом и т.д.)

Игры с песком, водой, глиной, красками, пеной, зеркалом организуется в специальном месте для детского экспериментирования.

Средний возраст – начало сензитивного периода развития знаково – символической функции сознания, это важный этап для умственного развития в целом  и формирования готовности к школьному обучению. В среде группы надо использовать символику, модели для обозначения предметов, действий и их последовательности. Придумывать такие знаки, модели лучше вместе с детьми, подводя их к пониманию того, что обозначать все можно не только словами, но и графически.

Игра является ведущим видом деятельности дошкольника.

Младшие дошкольники играют чаще в одиночку, но в своих предметных, конструкторских играх они уже совершенствуют восприятие, воображение, память, мышление.

К среднему дошкольному периоду игры становятся совместными. Главное в этих играх -  имитация определенных действий и отношений, выделение правил игры и следование им.

В старшем возрасте конструкторская игра начинает превращаться в трудовую деятельность, в ходе которой ребенок строит что – полезное, нужное в быту. В игре ребенок учится пользоваться предметами домашнего обихода, учится планировать свои действия. Именно в игре совершенствуются ручные движения и умственные операции.

«Большое значение игры в развитии личности ребенка – дошкольника определяется не тем, что в ней упражняются отдельные психические процессы, а тем, что отдельные психические процессы совершенствуются в игре, благодаря тому, что игра поднимает личность ребенка, его сознание на новую ступень развития. Ребенок в игре сознает свое «я», учится действовать, подчиняя желанной цели свои действия и определяя их в зависимости от цели.

Игра, следовательно, является школой такой деятельности, в которой необходимость выступает не как внешняя, навязанная извне, а как желанная… Она является прототипом будущей серьезной деятельности...» (Д.Б. Эльконин)