

*муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
муниципального образования город Краснодар «Детский сад № 224»*

**Методическое пособие
«Использование дидактических игр для
развития логического мышления
старших дошкольников»**



Автор: Плахотникова Елена Николаевна

Пояснительная записка

Проблема развития детского мышления является предметом научного исследования психологов и педагогов в течение многих лет. Современная концепция общего образования во главу угла ставит идею развития личности ребенка, формирования его творческих способностей, воспитания важных личностных качеств.

Дошкольное детство - небольшой отрезок в жизни человека. Но за это время ребенок приобретает значительно больше, чем за всю последующую жизнь.

Развитию мышления дошкольников принадлежит особая роль. Вот почему проблема развития мышления дошкольников является актуальной сегодня.

Одним из важных направлений в решении этой задачи выступает создание в дошкольном учреждении условий, обеспечивающих полноценное умственное развитие детей, связанное с формированием устойчивых познавательных интересов, умений и навыков мыслительной деятельности, творческой инициативы и самостоятельности в поисках способов решения задач. Представленное методическое пособие поможет педагогам в решении данной задачи. Использование разнообразных форм и методов развития мышления детей дошкольного возраста, в том числе дидактических игр, способствуют развитию мыслительных способностей детей, всестороннему и гармоничному развитию личности, что в свою очередь отвечает социальному заказу общества.

Дидактическая игра «Поможем Золушке»

Цель: Развивать умение классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам;

- Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление.

Развивающая среда:

- набор объемных блоков Дьенеша;

- кодовые карточки- символы;

- «домик для блоков».

Ход игры:

- Ребята, давайте вспомним знакомую нам сказку про Золушку. Жила-была Золушка. Однажды ее мачеха получила приглашение на бал во дворец. Золушке так хотелось тоже побывать на балу. Но ее не взяли. Мачеха и ее дочери уехали, а Золушке поручили рассортировать овощи и положить на свои полочки.

Красную фасоль разложить по полочкам на первом этаже;

Тыквы (желтые блоки) разместить на втором этаже;

Баклажаны (синие блоки) положить на полках третьего этажа.

Усложнение игры:

- Разложить овощи с указанием их размера.

Дидактическая игра «Паровозик»

Цель: Упражнять детей в классификации блоков по двум, трем признакам: цвету и форме; форме и размеру;

- Развивать логическое мышление.

Развивающая среда:

- набор объемных блоков Дьенеша;

- игрушки: медвежонок и заяц.

Ход игры:

Воспитатель: - Ребята, к нам пришла телеграмма от наших друзей Мишки и Зайки. Они пишут, что хотели приехать к нам в гости, но сейчас в лесу намело очень много снега, и они не знают, что им делать, как добраться к нам. Они приглашают нас приехать к ним в гости, и полюбоваться каким красивым стал зимний лес.

Воспитатель предлагает детям построить волшебный паровозик для поездки в лес, чтобы навестить любимые игрушки.

Паровозик нужно строить по правилам:

- чтобы рядом не было фигур одинаковой формы (цвета, размера, толщины);
- чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету фигур (по цвету и размеру; размеру и форме; толщине);
- чтобы рядом были фигуры, одинаковые по размеру, но разные по форме;
- чтобы рядом были фигуры одинаковые по цвету и размеру, но разной формы.

Воспитатель: Вот мы и построили волшебный паровозик, а теперь поедem в лес к друзьям. Загудел паровоз и вагончики повез.

Вот приехали мы в лес, полный сказочных чудес. А вот и наши друзья: Мишка и Зайка. Они нас долго ждали и хотят с нами поиграть. Давайте поиграем вместе.

Подвижная игра: «По порядку становись», «Найди свое место», и другие. Мы весело играли с нашими друзьями, а теперь пора возвращаться домой. До свидания Мишка и Зайка. Теперь мы приглашаем вас в гости к нам.

Дидактическая игра «Рассели жильцов»

Цель: Развивать умение детей классифицировать и обобщать геометрические фигуры по признакам;

- упражнять в счете;

Развивать ориентировку в пространстве, внимание, логическое мышление.

Развивающая среда:

- набор объемных блоков Дьенеша;
- «домик для блоков».

Ход игры:

В группе детского сада жили -были блоки. И домом для них была одна общая коробка, в которой блокам было темно и тесно.

И дети вместе с воспитателем решили поселить их в большом и просторном доме. Для каждой фигуры определен этаж, номер квартиры. Дети, расселяя блоки называют номер квартиры, этаж.

Дидактическая игра «Раздели фигуры»

Цель: Закрепление свойств геометрических фигур; учить детей абстрагировать и удерживать в памяти одновременно два или три свойства.

Развивающая среда:

- набор объемных блоков Дьенеша;
- игрушки: мишка, заяц, кукла, Буратино, Незнайка, Чебурашка.

Ход игры:

Воспитатель обращает внимание детей на то, что заяц и мишка сидят на своих стульчиках и о чем-то грустят. Что же случилось? Давайте спросим у них. Выясняется, что игрушки не могут поделить блоки между собой, чтобы никому не было обидно. Они ведь такие разные.

1. Воспитатель предлагает детям разделить фигуры между мишкой и зайкой так, чтобы:

- У мишки оказались все красные фигуры. У зайки - все не красные.
- У мишки оказались все круглые; какие у зайки? (все не круглые)
- У зайки оказались все большие фигуры; какие достались мишке?

2. Раздели фигуры так, чтобы у мишки оказались все синие, а у зайки - все квадратные. Какие фигуры достались только мишке (синие, не квадратные); только зайке (квадратные, не синие); какие фигуры подошли сразу и мишке, и зайке (синие, квадратные), а какие фигуры никому не подошли (не синие, не квадратные).

3. Раздели фигуры между Буратино, Чебурашкой, Незнайкой так, чтобы у Буратино оказались все круглые фигуры, у Чебурашки - все желтые, у Незнайки - все большие.

- какие фигуры достались только Буратино? (круглые, не желтые, маленькие)
- Чебурашке - (желтые, маленькие, не круглые);
- Незнайке - (большие, не круглые, не желтые);
- Какие фигуры подошли и Буратино и Чебурашке? (круглые, желтые, маленькие)
- Какие фигуры достались и Незнайке и Буратино? (круглые, большие, не желтые);
- Какие фигуры достались и Незнайке и Чебурашке? (большие, желтые, не круглые);
- Какие фигуры подошли всем трем персонажам? (круглые, желтые, большие)
- А какие фигуры оказались ничьи? (большие, не круглые, не желтые).

Цель: Упражнять детей в классификации блоков по двум признакам: цвету и форме.

Развивающая среда:

- игровое поле с изображением спирали;
- набор объемных блоков Дьенеша.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям построить домик для улитки из волшебных фигур. домик получится нарядным и красивым.

Выкладывание блоков начинается с середины спирали. Произвольно берется любой блок, в котором будет присутствовать один признак предыдущего блока и так далее.

Дидактическая игра «Алгоритм»

(для индивидуальной работы с детьми)

Цель: Закрепить знания о геометрических фигурах, их признаках и свойствах;

- Развивать умение размещать блоки в определенной последовательности;
- Развивать внимание, пространственное мышление;
- Учить детей «читать» знаки-символы (признаки геометрических фигур - цвет, размер, форма).

Развивающая среда:

- набор объемных блоков Дьенеша;
- карточки-схемы;
- карточки с кодами геометрических фигур.

Ход игры:

Ребенку выдаются карточки-схемы. Рядом выкладываются карточки с кодами геометрических фигур.

Ребенок «читает» кодовую карточку и берет нужный блок, затем кладет его на карте-схеме, в соответствии с указанным направлением стрелки.

Дидактическая игра «Хоровод»

Цель: Упражнять детей в классификации блоков по двум-трем признакам: цвету и форме; цвету, форме и размеру.

Развивающая среда:

- набор объемных блоков Дьенеша;

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям выстроить в веселый хоровод волшебные фигуры. Хоровод получится нарядным и красивым.

Блоки выкладываются по кругу. Произвольно берется любой блок, затем присоединяется блок, в котором будет присутствовать один признак предыдущего блока и так далее. Последний блок должен совпадать с первым блоком по одному какому-либо признаку. В этом случае игра заканчивается - «хоровод» закрыт.

Дидактическая игра «Гусеница»

Цель: Упражнять детей в классификации блоков по трем признакам: цвету, форме и размеру;

- Развивать логическое мышление.

Развивающая среда:

- набор объемных блоков Дьенеша;

- обручи;

- коды-символы.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям построить гусеницу из волшебных фигур. Для этого раскладываются в ряд обручи путем наложения одного на другой, для создания общей области. Раскладываются карточки-символы в каждый обруч. Например:

- 1 обруч - синее цветное пятно;

- 2 обруч - все маленькие;

- 3 обруч - желтое цветное пятно;

- 4 обруч - все квадратные;

- 5 обруч - все большие;

- 6 обруч - все круглые и так далее.

Коды-символы можно располагать в любом порядке. Длина «гусеницы» любая.

Необходимо разложить блоки в обручи и области их пересечения, в соответствии с признаками.

Дидактическая игра «Цветок»

Цель: Упражнять детей в классификации блоков по трем признакам: цвету, форме и размеру;

- Развивать логическое мышление.

Развивающая среда:

- набор объемных блоков Дьенеша;

- обручи;

- коды-символы.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям построить красивый цветок из волшебных фигур. Для этого раскладываются четыре обруча, так, чтобы каждый обруч имел две области пересечения, путем наложения одного на другой (перпендикулярные обручи кладутся встык). В каждый обруч положить коды-символы. Разные варианты: например, круглые, красные, квадратные, маленькие. Необходимо разложить блоки в обручи и области их пересечения, в соответствии с признаками.

Дидактическая игра «Составь из палочек»

Цель игры: Развивать логическое мышление, воображение.

Материал: счетные палочки, мел, доска.

Ход игры:

Воспитатель предлагает детям отсчитать по 5 палочек, проверить и положить их перед собой. Затем говорит: " Скажите, сколько потребуется палочек, чтобы составить треугольник, каждая сторона которого будет равна одной палочке? Сколько потребуется палочек для составления 2 таких треугольника? А у вас только 5 палочек, но из них надо составить тоже 2 равных треугольника. Подумайте, как это можно сделать, и составляйте. После того как большинство детей выполнят задание, он обращает внимание ребят на то, что выполнить задание по разному. Способы выполнения надо зарисовать. Затем даёт задание: -составить два квадрата из 7 палочек; - составить три равных треугольника из 7 палочек;

Усложнение: предложить детям более сложные задачи на перестроение фигур, в которых для изменения фигуры надо убрать определённое количество палочек или перекладывание палочек. Например: составить домик из 6 палочек, а затем переложить 2 палочки так, чтоб получился флажок.

Дидактическая игра «Чей силуэт?»

Цель: развитие зрительно- пространственной ориентировки, воображения, активизация внимания и зрительной памяти детей путём сравнения, предмета с его силуэтом и составления пары " предмет-силуэт".

Методические рекомендации: Прежде чем приступить к выполнению этого игрового упражнения, надо объяснить детям лексическое значение слова " силуэт".

Ход игры:

Выставляются картинки с изображением " помидор", " тыква", " яблоко". Над этими картинками помещается силуэт яблока. Дети должны определить к какому из изображений подходит данный силуэт. Выбор любой пары " предмет-силуэт" дети объясняют на основе сопоставления очертаний цветного и силуэтного изображений, их идентификации. Усложнение: можно предложить детям силуэты близких по контуру (помидор, яблоко, тыква) и подобрать к ним картинки с изображением. (работа с мал. подгруппой, в которой ведущий воспитатель).

Дидактическая игра «Четвёртый лишний»

Цель: Развивать логическое мышление, внимание, связную речь, расширять словарный запас, научить сравнивать и обобщать, закреплять знания о классификации предметов.

Ход игры:

Предложить детям найти на каждой карточке предмет, который не подходит к остальным, объяснить, почему он лишний.

Усложнение: разделении общей группы предметов по одному отличительному признаку. Например рассмотрим на примере группы — насекомые, итак, на карточке одни насекомые, но все летают, а одно из-них ползает.

Дидактическая игра « Путаница»

Цель: развитие зрительного внимания и памяти, зрительно-пространственной ориентировки, воображения и логического мышления.

Ход игры: Воспитатель демонстрирует карточку наложенных контуров, 2 предмета "бочки", и "весов" при этом он объясняет детям, что только поначалу всё здесь изображение кажется путаницей. А на самом деле, если внимательно присмотреться, мы увидим изображения, точнее контуры, нескольких предметов. Чтобы не ошибиться в том, что же изображено на карточке путаницы, надо постараться проследить контур каждого изображения очень внимательно. Когда дети узнали первый предмет, воспитатель выставляет его цветное изображение. Оно ещё раз сравнивается с контуром. Таким же образом надо узнать и все остальные предметы.

Усложнение: Увеличить количество карточек с наложенными контурами.

Дидактическая игра «Найди отличия и сходства»

Цель: развитие внимания и логического мышления у ребенка.

Материал: распечатанные рисунки.

Ход игры: ребенку дают рассмотреть рисунки и предлагают среди четырех изображений выделить:

- 1 пару с одинаковыми элементами (т. е. 2 полностью идентичные картинки); Например: ребенок должен найти две совершенно одинаковые машинки из четырех предложенных и т. д.

Усложнение: найти 2 пары машинки с одним отличающимся элементом и 1 пару с двумя отличающимися элементами.

Ребенок должен обязательно объяснять, какие именно элементы у изображений разные. две машинки, отличающиеся только формой кузова, но имеющие одинаковые кабины; две машинки, отличающиеся формой кабины, но имеющие одинаковые кузова; две машинки, имеющие как разные кабины, так и разные кузова.

Дидактическая игра «Составление предметов по картинкам»

Цель: развитие внимания и логического мышления у ребенка.

Материал: схема с изображением какого-то предмета

Ход игры: Перед ребенком кладется картинка с изображением какого-то предмета. Ребенок должен, ориентируясь на образец, сложить из палочек аналогичный предмет. Впоследствии можно усложнить задание, попросив ребенка сложить показанную картинку, не имея перед глазами пример, то есть по памяти.