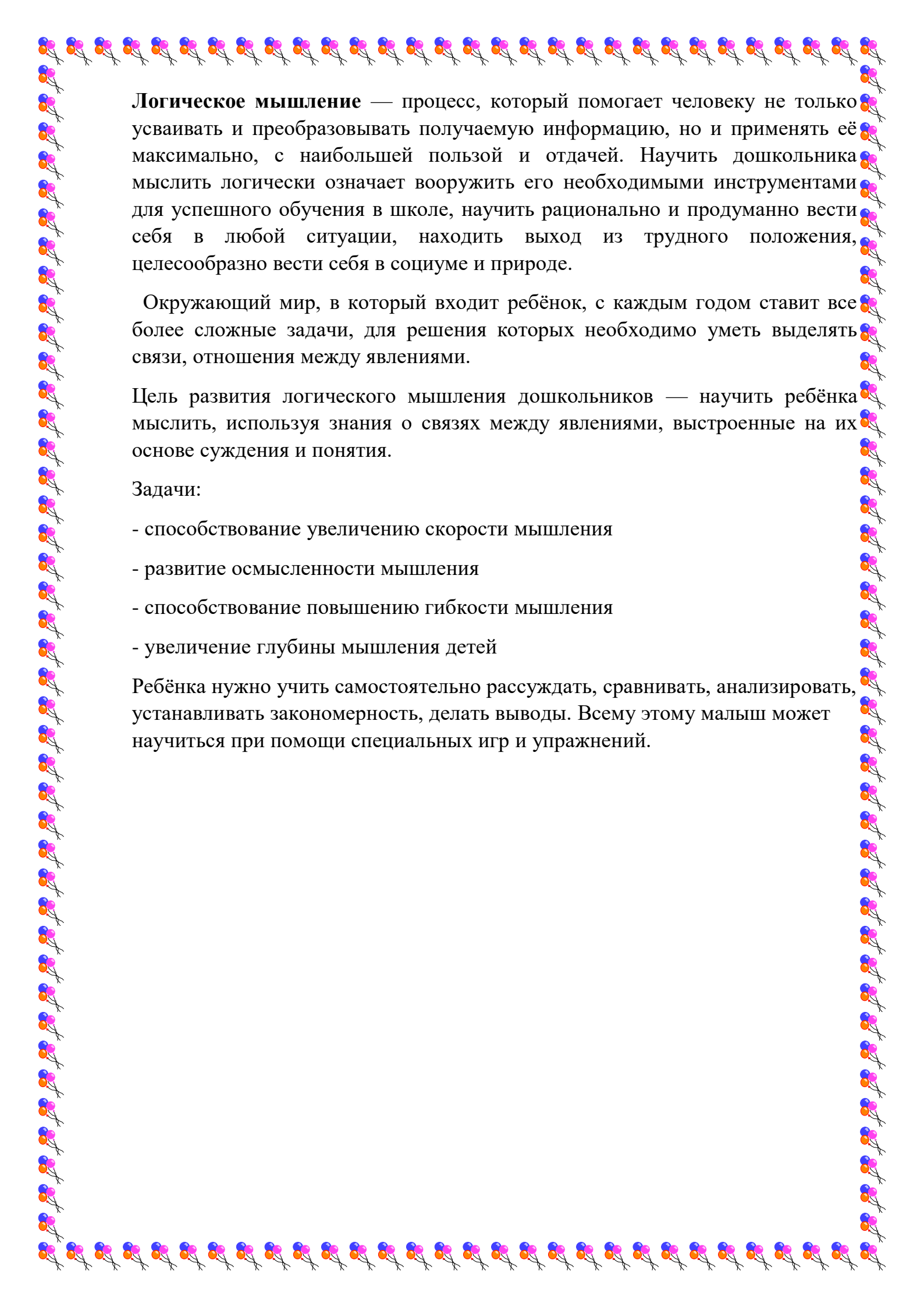


РАЗВИТИЕ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ ДЕТЕЙ 3-4 ЛЕТ



Нестерова Елена Атанасовна

г.Тюмень ,2021



Логическое мышление — процесс, который помогает человеку не только усваивать и преобразовывать получаемую информацию, но и применять её максимально, с наибольшей пользой и отдачей. Научить дошкольника мыслить логически означает вооружить его необходимыми инструментами для успешного обучения в школе, научить рационально и продуманно вести себя в любой ситуации, находить выход из трудного положения, целесообразно вести себя в социуме и природе.

Окружающий мир, в который входит ребёнок, с каждым годом ставит все более сложные задачи, для решения которых необходимо уметь выделять связи, отношения между явлениями.

Цель развития логического мышления дошкольников — научить ребёнка мыслить, используя знания о связях между явлениями, выстроенные на их основе суждения и понятия.

Задачи:

- способствовать увеличению скорости мышления
- развитие осмысленности мышления
- способствовать повышению гибкости мышления
- увеличение глубины мышления детей

Ребёнка нужно учить самостоятельно рассуждать, сравнивать, анализировать, устанавливать закономерность, делать выводы. Всему этому малыш может научиться при помощи специальных игр и упражнений.

«Четвертый лишний»

Цель: развитие логического мышления посредством нахождения логических связей между предметами.

Правила игры: из предложенных карточек нужно выбрать лишнюю, обосновать свой выбор.





kladraz.ru

kladraz.ru

Рыбка — червячок

Игра учит аргументировать свои ответы, расширить кругозор

Необходимый инвентарь: картинки животных, птиц (можно вырезанные из старых книг, журналов; открытки).

♦ Как играем: сначала читается стихотворение:

Зайчик любит морковку,

Мишка — малинку,

Воробушек — рябинку,

Рыбка — червячка,

Избегай, рыбка, крючка.

♦ Вы называете животное, а ребенку нужно быстро и правильно сказать, что оно кушает, например: корова — сено, собака — кость, мышка — сыр, кошка — молочко и т. д.

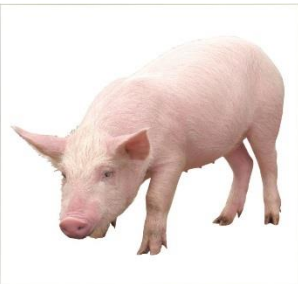
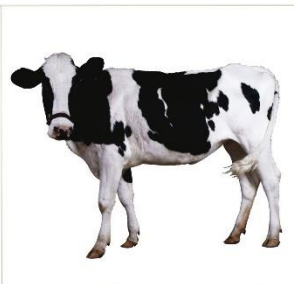
♦ Играть можно как двоим участникам, так и большему количеству.

Периодически меняйтесь ролями с ребенком, это является для него прекрасным стимулом.

♦ Сыграйте в игру «Наоборот»: морковка — заяц, зерно — птица, лошадь — сено.

♦ Когда предоставится возможность, кормите вместе птиц, белочек, животных. Наблюдайте за их повадками.

♦ Усложняем: а может ли цыпленок грызть кость? А собака клевать зерно? Попросите ребенка аргументировать свой ответ, если малыш затрудняется найдите объяснение вместе.





«Сели мы на саночки»

Игра учит подбирать нужные предметы для каждого времени года; отстаивать свое мнение

Необходимый инвентарь: картинки времен года, сопутствующих предметов к ним.

- ◆ Как играем: покажите картинки времен года и сопутствующих этому сезону предметов. Например: санки, лыжи, коньки, ледянки, резиновые сапоги, зонтик, мяч, сачок, корзинка, ведро, лопатка, формочки и пр. Ребенок должен правильно соотнести предметы с временами года. Попросите объяснить, почему санки нельзя положить к летней картинке, а велосипед — к зимней и т. д.
- ◆ Закрепляем: вспомните стихи и песни про времена года: «По малину в сад пойдем...», «Сели мы на саночки, взяли мы коньки...». Когда собираетесь на прогулку, спрашивайте, почему вы взяли с собой сегодня именно эти игрушки?
- ◆ Усложняем: сыграйте в словесную игру «Наоборот». Называйте сначала время года, потом его атрибут. Например: лето — самокат, зима — санки, весна — бумажный кораблик, а осенью что? И т. п.



Игра «Бесконечная классификация».

Цель: развивать навыки классификации, внимание, память.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображениями животных, некоторых других предметов.

Описание: выложить все карточки. Предложить ребенку отделить все карточки с изображениями животных. Далее животных разделить на диких и домашних. Из домашних, в свою очередь, выбрать тех, кто имеет копыта, и отсортировать их на тех, кто с рогами и кто без рогов. Можно классифицировать животных по признакам: пушистый - гладкошерстный, хищник - травоядный, плавает - не плавает, прыгает - не прыгает и т. д.





7

Игра «Что положим в холодильник?».

Цели: развивать навык классифицирования; помочь изучить порядок вещей.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображениями холодильника, шифоньера, посудного шкафа, книжного шкафа, изображения предметов, хранящихся в холодильнике, шифоньере и т. д.

Описание: рассказать ребенку историю про то, как один мальчик решил побаловаться: вытащил все продукты из холодильника, одежду из шкафа, а также всю посуду и книги. Все вещи перепутались, и он не смог убрать их на место, а ведь мама мальчика увидит и расстроится. «Давай поможем ребенку и разложим все по своим местам: продукты рядом с холодильником, одежду возле шифоньера, книги около книжного шкафа, посуду - перед посудным шкафом».





«Противоположности»

Цель: учить находить закономерности между предметами, их различия.

Правила игры: нужно найти каждой картинке ее противоположность.



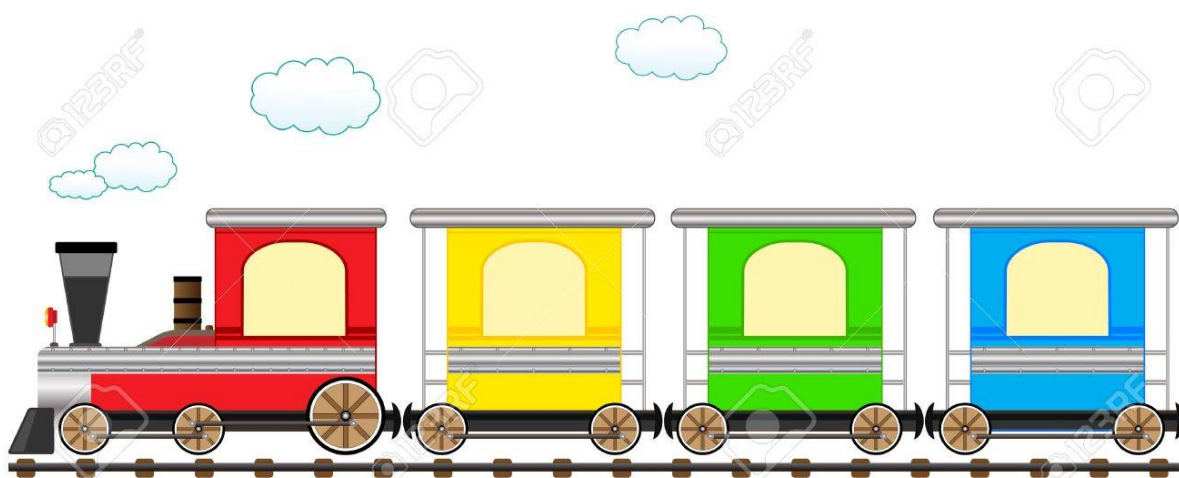


Игра «Товарный поезд».

Цель: развивать логическое мышление.

Игровой материал и наглядные пособия: карточки с изображением предметов разных категорий (посуда, мебель, животные).

Описание: предложить ребенку поиграть в поезд. Поезда идут в разные города и везут разные грузы. Например, поезд, идущий в Москву, везет посуду. Поэтому на картинках-вагончиках должны быть нарисованы предметы этой категории. Поезд, идущий в другой город, перевозит диких животных и т. д. Усложняя игру, выложить карточки разных категорий, но сделанных из одного материала, например, деревянные ложки, деревянные стулья, деревянные кубики, доски и т. д.





Игра «Угадай, о чем я говорю».

Цель: развивать логическое мышление, память, внимание.

Описание: предложить ребенку отыскать в комнате предмет. Описать его местонахождение, цвет, форму, материал, из которого он сделан, и т. д. Например: «То, что я загадала, находится сейчас под одним из стульев в этой комнате. Этот предмет небольшой, круглый, резиновый, красного цвета». Усложняя игру, в дальнейшем не называть место, где находится предмет, перечисляя все остальные его признаки.

