

**«Школа логики» -
это развитие умственных и
творческих способностей детей
дошкольного возраста.**

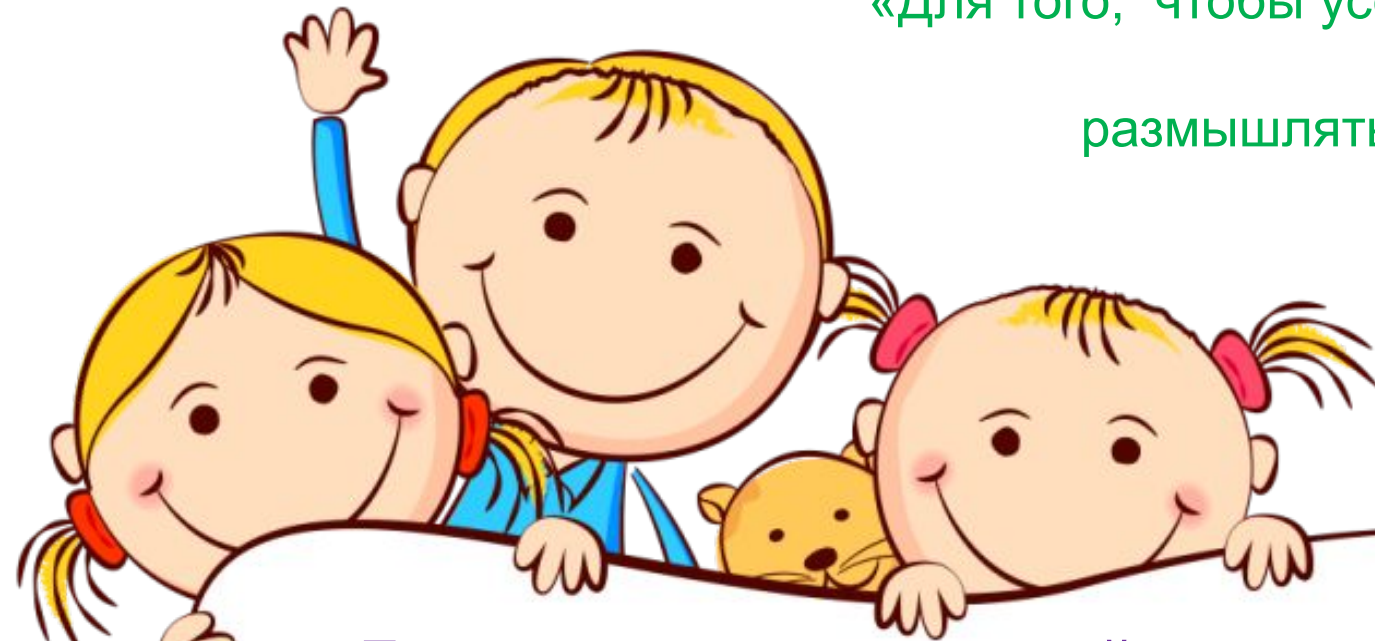
Руководитель:

Хлиманкова М.В.

Образование: высшее

Квалификационная категория: высшая

«Для того, чтобы усовершенствовать
ум, надо больше
размышлять, чем заучивать»
Декарт Рене

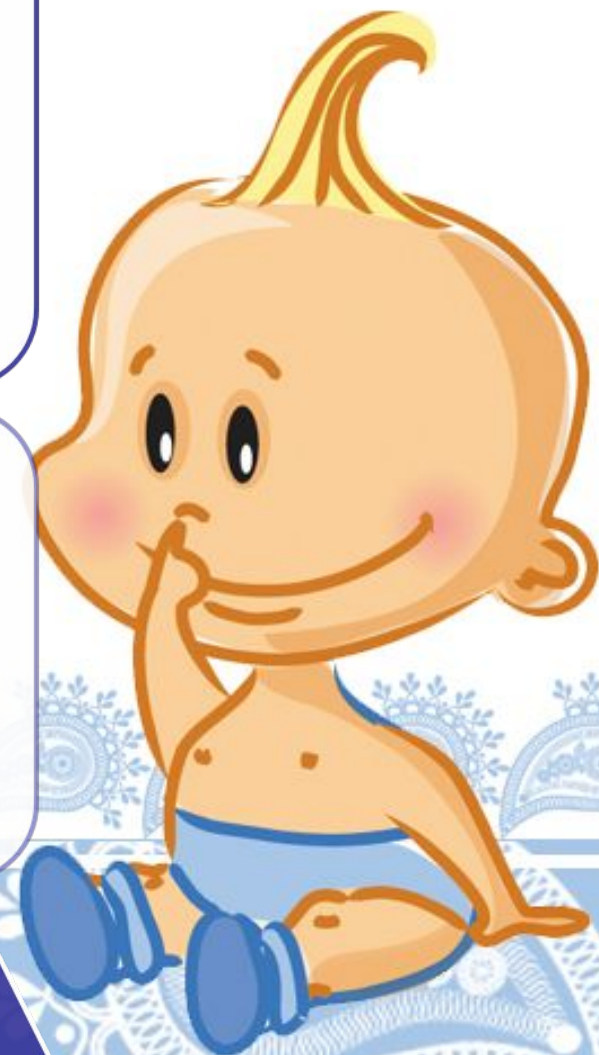


Детство – самоценный период в жизни человека, определяющий перспективы его дальнейшего развития.

Заложенный в этот, сравнительно короткий, период жизни фундамент имеет огромное значение для всего последующего развития ребёнка.

Развитие у детей
логического мышления –
это движение от целого
к частям и их связям, а
от них – снова к целому

Это - характерная черта
высших форм
человеческого
мышления



ЦЕЛЬ:

Активизация
мыслительной
деятельности детей
дошкольного возраста
в развивающих играх.

Задачи:

Формировать и развивать простейшие логические структуры мышления и познавательные процессы (внимание, память, восприятие, воображение)

Активизация творческого мышления и его качеств (любопытности, гибкости, скорости)

Развивать мотивацию к решению познавательных задач, к разнообразной интеллектуальной деятельности

Развивать коммуникативные способности детей

Воспитывать художественно-эстетический вкус

Развивать способность к планированию деятельности, а также анализу, выполненной работы

Развивать мелкую моторику, речь, познавательную и исследовательскую активность детей

Развитие интеллекта:

- Формирование приемов умственных операций дошкольников
- Развитие у детей вариативного мышления, умения аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения
- Выработка умения детей целенаправленно владеть волевыми усилиями, устанавливать правильные отношения со сверстниками и взрослыми, видеть себя глазами окружающих.



Одна из важнейших задач воспитания маленького ребенка — развитие его ума, формирование таких мыслительных умений и способностей, которые позволяют легко осваивать новое.

Чтобы школьник не испытывал трудности буквально с первых уроков и ему не пришлось учиться с нуля, уже сейчас, в дошкольный период, нужно готовить ребенка соответствующим образом...

В процессе мыслительной деятельности человек познаёт окружающий мир с помощью особых умственных операций

Обобщение

Сравнение

Анализ

Синтез

Основные мыслительные операции

Классификация

Абстрагирование

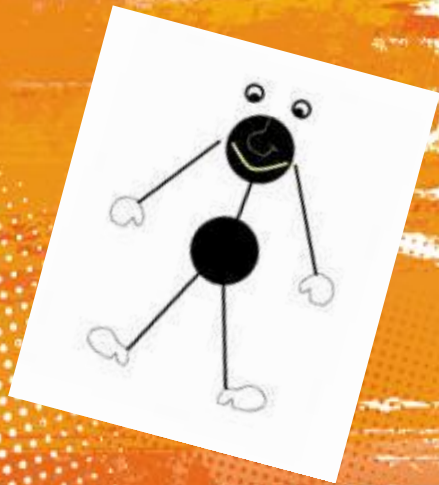
Аналогия

Систематизация

Сериация



Умение активно перерабатывать в уме информацию, используя приёмы логического мышления, позволяет ребёнку получить более глубокие знания и понимание учебного материала в отличие от тех, кто, обладая невысоким уровнем развития логики, постигает образовательный курс, полагаясь лишь на память.



В программе кружка выделяются несколько блоков, в которые входят игры, упражнения, задания направленные на развитие интеллектуально-творческого потенциала личности ребенка.

Задания каждого блока подобраны таким образом, что позволяют одновременно решать как психодиагностические задачи, так и задачи развития интеллектуально-творческих характеристик ребенка.

Основные блоки:

I блок: Игры, способствующие развитию конвергентного мышления.

Данный вид мышления активизируется в задачах, имеющих единственный верный ответ, причем этот ответ, как правило, может быть логически выведен из самих условий. Их решение достигается путем использования определенных правил, алгоритмов и схем.

II блок: Игры, способствующие развитию дивергентного мышления. (от лат.

Divergentis – расходящийся в разные стороны) - альтернативное, отступающее от логики. Дивергентная задача предполагает, что на один, поставленный в ней вопрос может быть несколько или даже множество верных ответов.

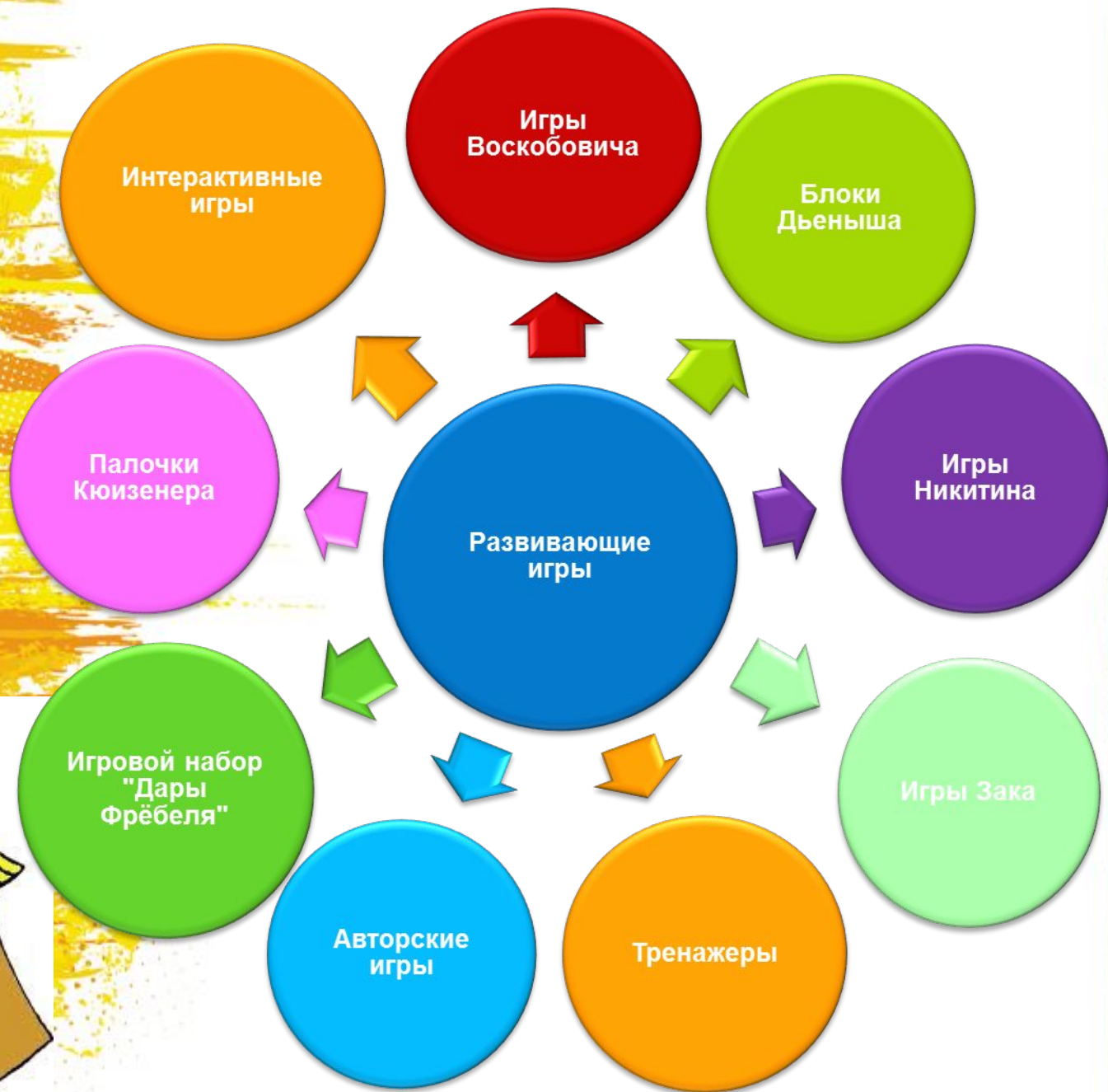
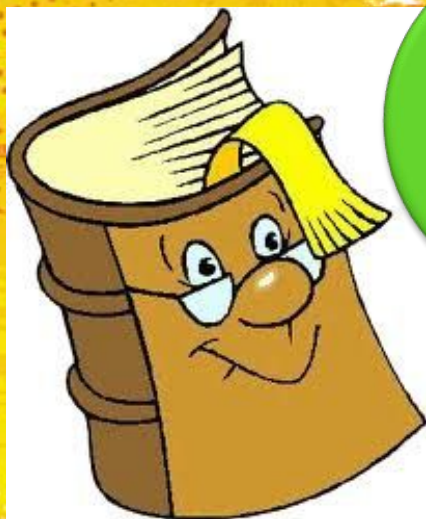
III блок: Дивергентные задачи на базе приемов творческого воображения.

Воображение – психический процесс создания образов, предметов, ситуаций путем комбинирования элементов прошлого опыта.

В ходе выполнения заданий по развитию воображения формируются:

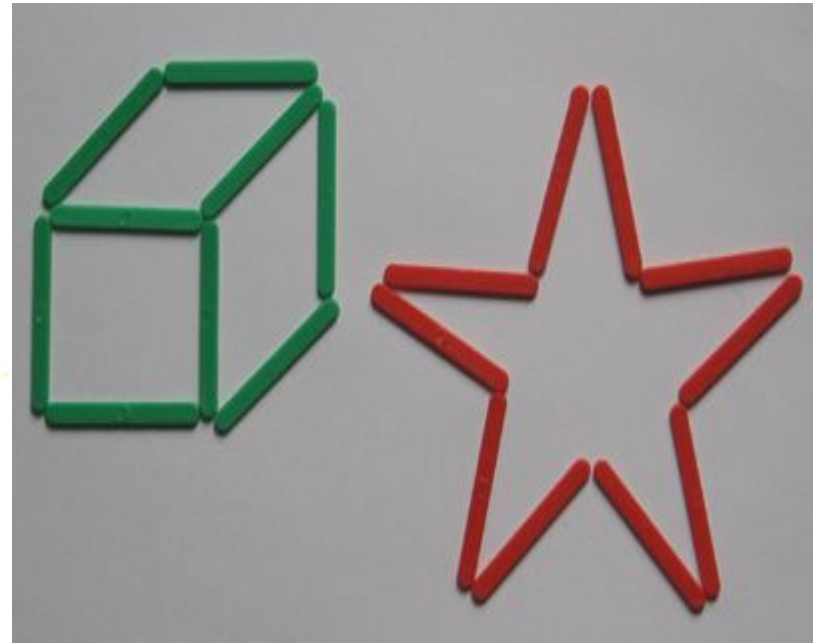
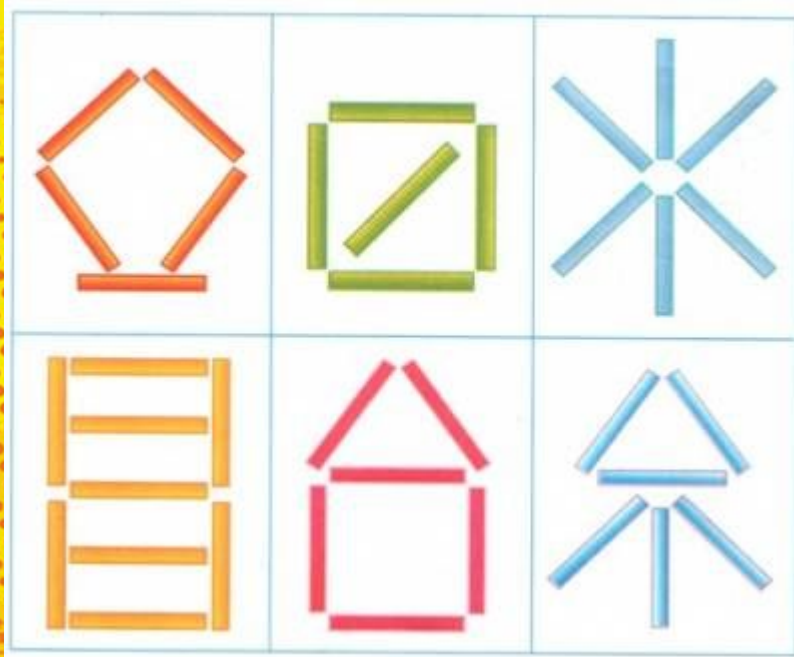
- ▣ легкость генерирования идей;
- ▣ способность к эмпатии;
- ▣ умение ассимилировать информацию;
- ▣ способность к свертыванию мысленных операций;
- ▣ способность предвидения;
- ▣ умение менять точку зрения (преодоление эгоцентризма) и др.

В дошкольном
возрасте одним
из эффективных
способов
развития
мышления
являются
дидактические и
развивающие
игры.



В данной презентации представлена только маленькая часть пособий и игр, которые мы используем на занятиях!!!

Счетные палочки



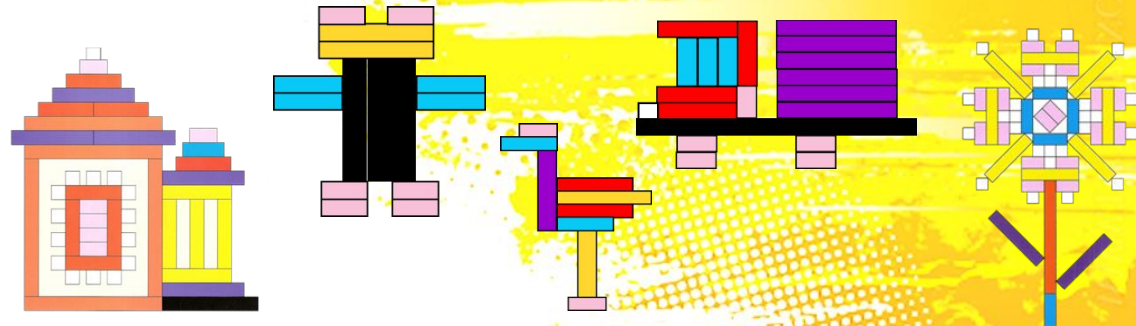
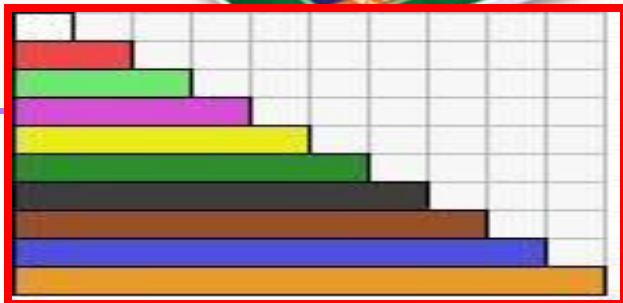
- 1) Задачи на построение простых фигур;
- 2) Задачи на построение сложных фигур;
- 3) Задачи на преобразование фигур (головоломки- добавь/убери палочки)



ПАЛОЧКИ КЮИЗЕНЕРА

Каждая палочка – это число, выраженное цветом и величиной.. Использование «чисел в цвете» позволяет одновременно развить у детей представление о числе на основе счета и измерения.

Комплект состоит из 116 пластмассовых призм 10-ти различных цветов и форм. Наименьшая призма имеет длину 10 мм и является кубом. Выбор цвета преследует цель облегчить использование комплекта. Класс белых чисел образует число один. Палочки 2,4,8 образуют «красную семью», (2 – розовый, 4- красный, 8- вишневый цвет), 3,6,9 – «синюю семью» (голубой – 3, фиолетовый – 6, синий – 9.) «Семейство желтых» составляют числа кратные 5: 5- (желтый) и 10 (оранжевый). Класс черных чисел образует число 7.



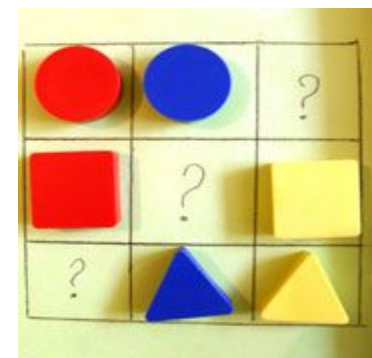
Логические блоки Дьенеша

Логические блоки придумал венгерский математик и психолог Золтан Дьенеш. Игры с блоками доступно, на наглядной основе знакомят детей с формой, цветом, размером и толщиной объектов, с математическими представлениями и начальными знаниями по информатике. Развивают у детей мыслительные операции (анализ, сравнение, классификация, обобщение), логическое мышление, творческие способности и познавательные

Логические блоки Дьенеша представляют собой **набор из 48 геометрических фигур:**

- а) четырех форм (круги, треугольники, квадраты, прямоугольники);
- б) трех цветов (красные, синие и желтые);
- в) двух размеров (большие и маленькие);
- г) двух видов толщины (толстые и тонкие).

В наборе нет ни одной одинаковой фигуры. Каждая геометрическая фигура характеризуется четырьмя признаками: формой, цветом, размером, толщиной.



ИГРОВОЙ НАБОР «ДАРЫ ФРЁБЕЛЯ»

Фридрих Фрёбель, известный немецкий педагог XIX века, инициатор создания первых массовых детских садов в Германии.

Для развития ребенка в самом раннем возрасте Фрёбель предложил шесть «даров» - ряд игр, с которыми необходимо последовательно знакомить ребенка, переходя от простых игр к более сложным. Эти «дары» представляли систему занятий-игр с мячами и геометрическими телами - шариками, кубиками, цилиндрами, брусочками и все более мелкими и разнообразными их составляющими. Все это использовалось для развития пространственных представлений, восприятия движения, формы, цвета, размера, числа, комбинаторных способностей мышления в процессе детских «построек». Шар, куб, цилиндр и прочие предметы - средства, с помощью которых устанавливается связь между внутренним и внешним миром ребенка.

Результаты игры с набором «Дары Фрёбеля»:

- ❖ формирование первичных представлений о здоровье и здоровом образе жизни;
- ❖ развитие представлений о себе, своем теле;
- ❖ приобретение эмоционального опыта;
- ❖ профилактика психосоматических нарушений;
- ❖ развитие мелкой моторики, мышления, воображения, игровой деятельности.



Игры – головоломки. Танграм

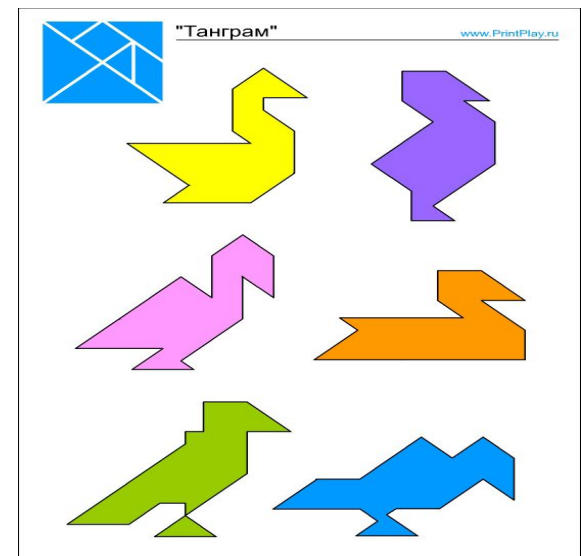
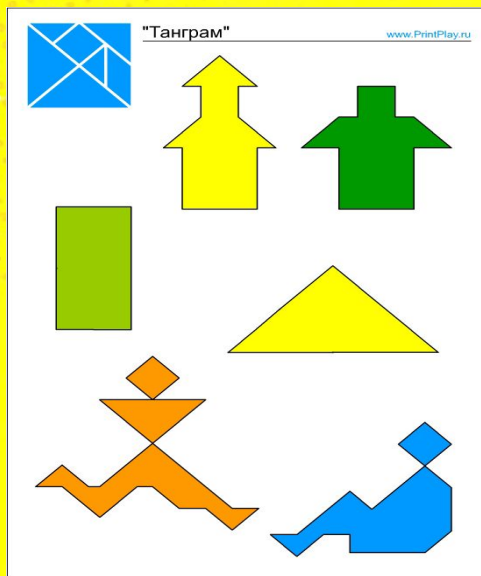
Одна из первых древних игр головоломок. Родина возникновения - Китай, возраст - более 4 000 лет.

Головоломка представляет собой квадрат разрезанный на 7 частей: 2 больших треугольника, один средний, 2 маленьких треугольника, квадрат и параллелограмм.

Суть игры - собирать всевозможные фигурки из данных элементов по принципу мозаики. Всего насчитывают более 7 000 различных комбинаций.

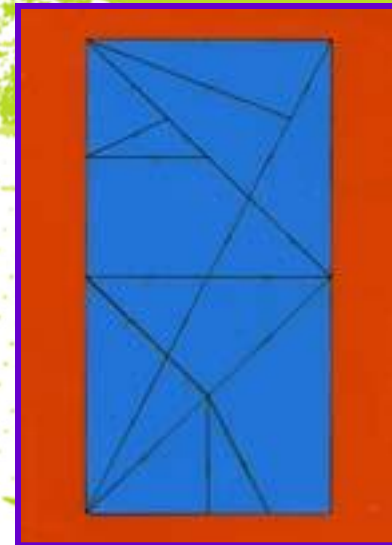
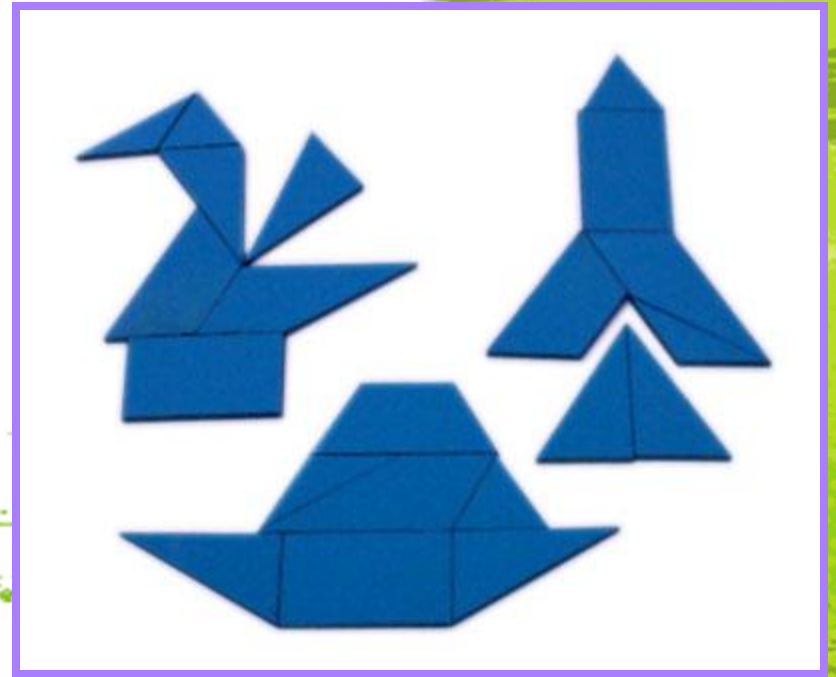
Самые распространенные из них - фигуры животных и человека.

Игра способствует развитию образного мышления, воображения, комбинаторных способностей, а также умения визуально делить целое на части.



Сфинкс

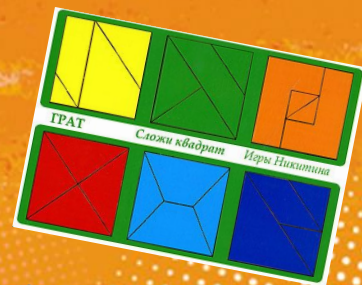
В состав относительно несложной головоломки "Сфинкс" входит семь простых геометрических фигур: четыре треугольника и три четырехугольника с разным соотношением сторон. Игра развивает восприятие формы, способность выделять фигуру из фона, выделение основных признаков объекта, глазомер, воображение (репродуктивное и творческое), зрительно-моторную координацию, зрительный анализ и синтез, умение работать по правилам.



Развивающие игры Никитиных.

Интересная система развивающих игр создана знаменитыми русскими педагогами-новаторами Б.П. и Е.А. Никитиными. Каждая игра представляет собой НАБОР ЗАДАЧ, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратов из картона или пластика, деталей из конструктора-механика и т.д.

Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка в изометрии, чертеже, письменной или устной инструкции и т.п., и таким образом знакомят его с РАЗНЫМИ СПОСОБАМИ ПЕРЕДАЧИ ИНФОРМАЦИИ. Задачи расположены примерно в порядке ВОЗРАСТАНИЯ СЛОЖНОСТИ, т. е. в них использован принцип народных игр: от простого к сложному. Задачи имеют очень ШИРОКИЙ ДИАПАЗОН ТРУДНОСТЕЙ: от доступных иногда 2-3-летнему малышу до непосильных среднему взрослому.

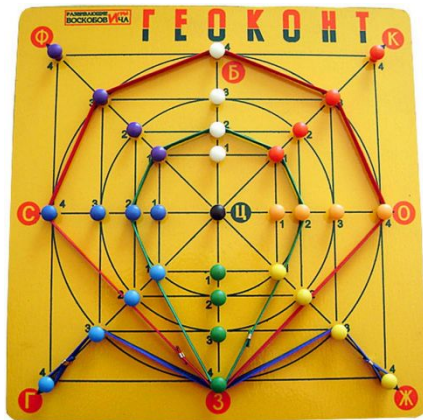


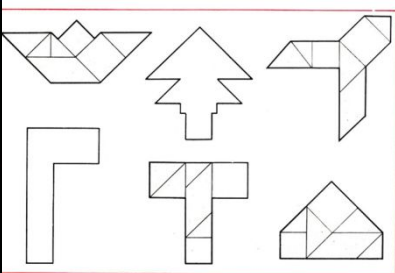
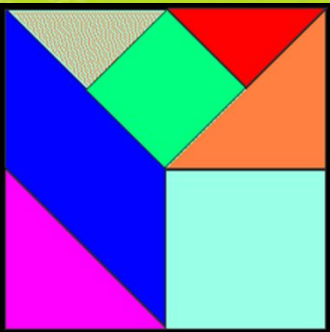
Сложи узор

Игра состоит из 16 одинаковых кубиков. Все 6 граней каждого кубика окрашены различно, в 4 цвета. Это позволяет составлять из них 1, 2, 3- и даже 4-цветные узоры в громадном количестве вариантов. В игре с кубиками дети выполняют три разных вида заданий. Сначала учатся по узорам-заданиям складывать точно той же узор из кубиков. Затем берут обратную задачу: глядя на кубики, сделать рисунок узора, который они образуют. И наконец, еще – самостоятельно придумывать новые узоры из 9 или 16 кубиков.

Методика Воскобовича.

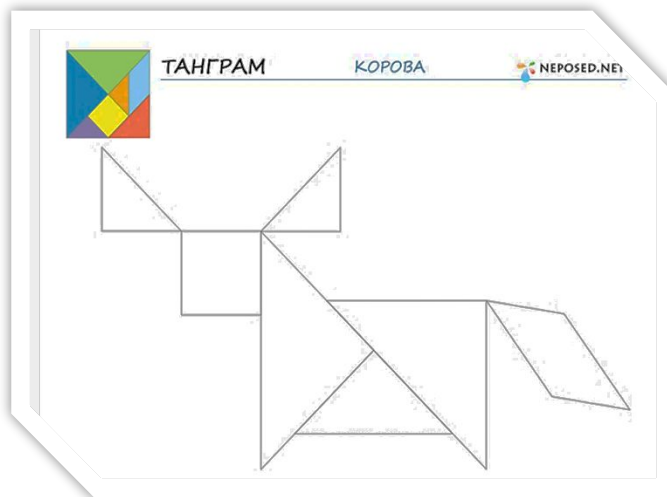
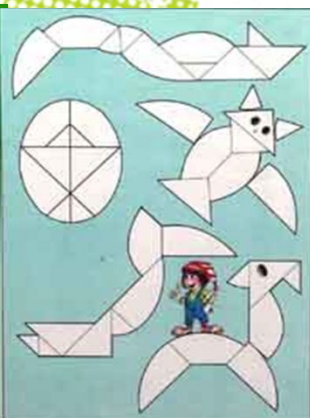
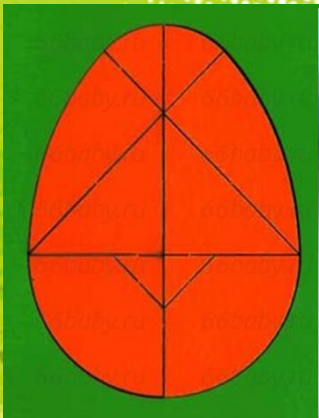
Первые игры Воскобовича появились в начале 90-х. "Геокопт", "Игровой квадрат" (сейчас это "Квадрат Воскобовича"), "Складушки", "Цветовые часы" сразу привлекли к себе внимание. С каждым годом их становилось все больше - "Прозрачный квадрат", "Прозрачная цифра", "Домино", "Планета умножения", серия "Чудо-головоломки", "Математические корзинки". Появились и первые методические сказки. Технология Воскобовича - это как раз путь от практики к теории. С помощью одной игры можно решать большое количество образовательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры и буквы; узнает и запоминает цвет, форму; тренирует мелкую моторику рук; совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение.





«Пифагор»

«Колумбово яйцо»



Разгадывание ребусов

1. ЗАСТ



КА

2. ЛЕН°

3. БУ



4. Ф



5. Ю



АТ



Е

7. О



КА

8. ПЕТ



КА

«Главным фактором, определяющим развитие интеллекта и мышления выступает не столько то, чему мы учим, сколько то, как мы это делаем.»

Приоритеты в работе с детьми

- развивающий характер обучения,**
- создание ситуации успеха для каждого ребенка,**
- доверие (откровенность);**
- безоценочное восприятие личности ребенка;**
- расширение форм взаимодействия взрослых с детьми**
- создание условий для активизации форм партнерского сотрудничества между детьми;**
- включение родителей в педагогический процесс.**

*Спасибо за
внимание*

