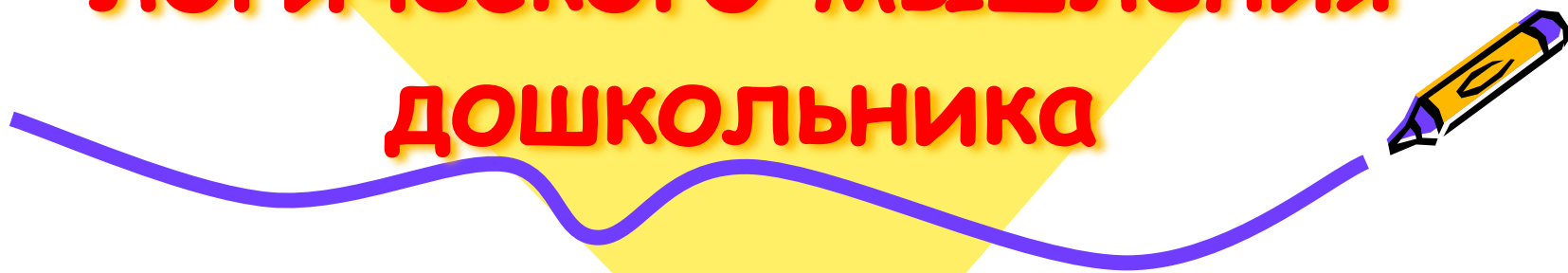




**Математические игры как  
средство развития  
ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ  
ДОШКОЛЬНИКА**



## Условие формирования логического мышления



- учет возрастных особенностей их психического развития-основного вида деятельности и взаимосвязи мышления со всеми другими психическими процессами.



Совокупность методик по  
формированию и развитию  
логического мышления

2

группы

Занятия по  
утвержденным  
программам ДОУ

Интеллектуальные  
тренинги



# Психологические предпосылки



- Обучение должно проходить совершенно естественно в соответствии с развитием - ребенок сам себя развивает;
- Сознание ребенка является «впитывающим», поэтому приоритет дидактики - организовать окружающую среду для такого «впитывания»;
- В разуме нет ничего такого, чего прежде не было в чувствах;
- Сущность разума в упорядочении и сопоставлении;
- Отказ от миссии обучать детей: вместо обучения предоставить им условия для самостоятельного развития и усвоения информации;
- Мышление ребенка должно проходить все необходимые стадии: от предметно-действенному к наглядно-образному, и только после этого достигается абстрактный уровень мышления.



Игры, реализуемые в  
процессе освоения  
дошкольниками математики

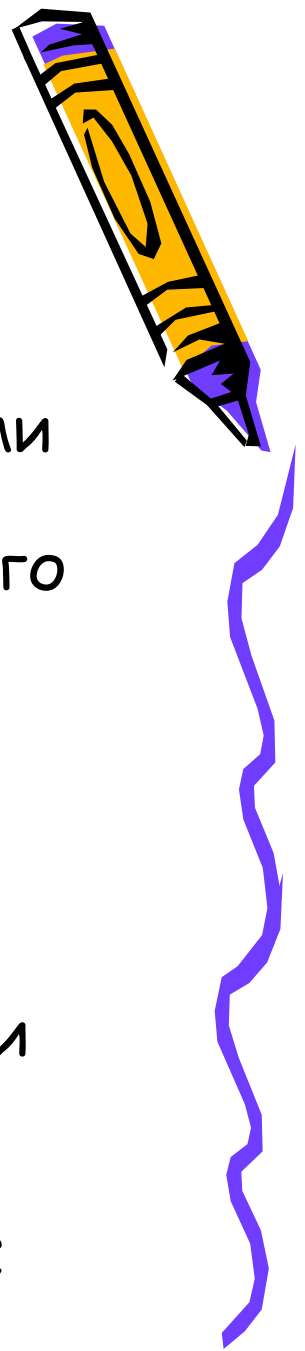


- подвижные со словесными приговорами, музыкальные, театрализованные (подражания, пантомимы, драматизации, режиссерские, фантазии, имитации, образные), сюжетно-ролевые.



# Игра «Фигуры из ГВОЗДИКОВ»

(раздел конструирование)



- **Цель.** Ознакомление с некоторыми плоскими геометрическими фигурами. Решение конструктивных задач. Утончение зрительного восприятия.

- **Оборудование:**

- а) плоская дощечка из пенопласта;

- б) небольшие гвоздики;

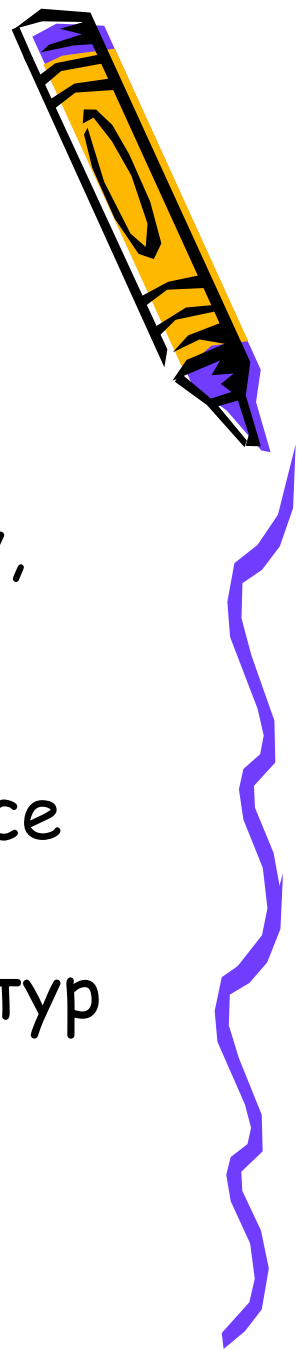
- в) карточки с нанесенными на них в определенных позициях пронумерованными точками в количестве двух, трех, четырех и пяти штук.

- г) резинка с соединенными началом и концом;

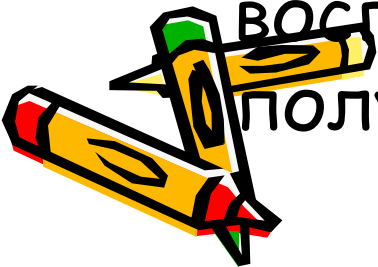
- д) карандаш



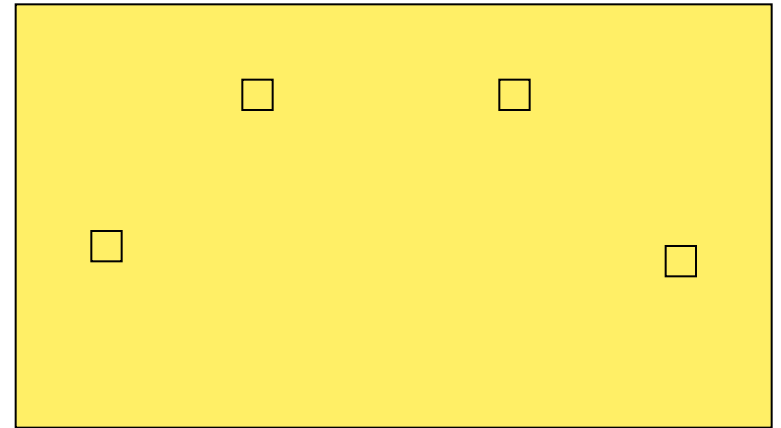
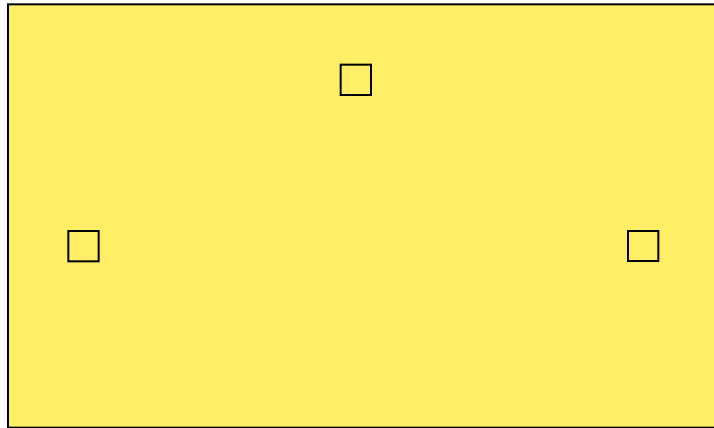
# Ход игры



- Ребенок выбирает карточку с точками, копирует расположение на пенопластовую дощечку при помощи карандаша. В пенопластовую дощечку, туда, где были отмечены карандашом точки, на половину величины «вкручиваются» гвоздики. Далее на все гвоздики одновременно натягивается резинка, тем самым вырисовывая контур какой - либо фигуры. Вместе с воспитателем ребенок дает название полученной фигуре



# Образцы

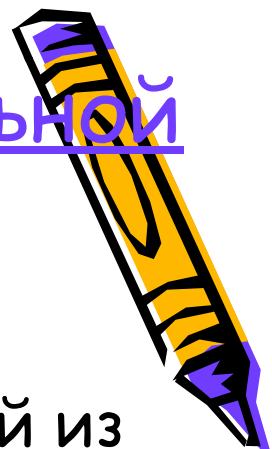




# Математические игры самостоятельной

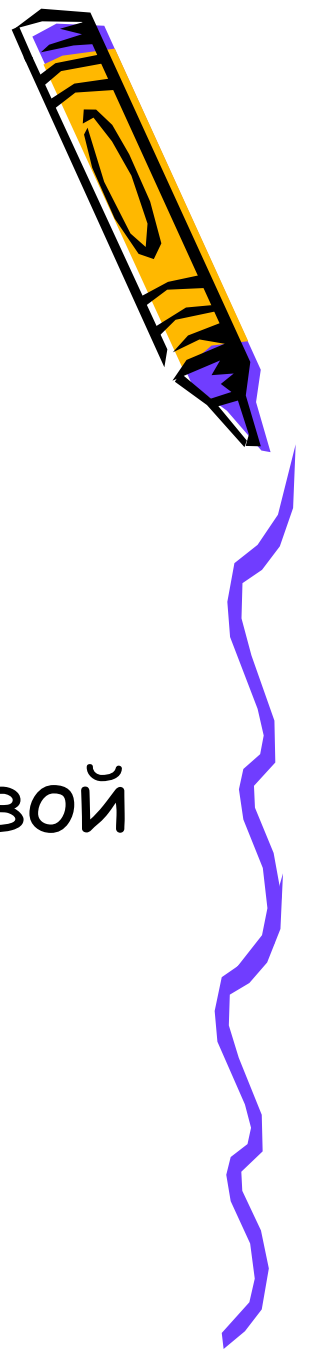
## направленности

- дифференцированный подход в плане представления игрового материала - каждый из уровней имел свою степень сложности;
- наличие элемента самопроверки;
- комплексность и вариативность игровых заданий - один и тот же игровой материал предлагал несколько вариантов игр.
- с целью улучшения процесса закрепления знаний игры были рассчитаны на активизацию различных органов чувств, а также на задействование в процессе обработки и усвоения информации тактильных ощущений (ощущений, «считываемых при помощи чувствительных подушечек пальцев).



# Игра «Хитрые выражения»

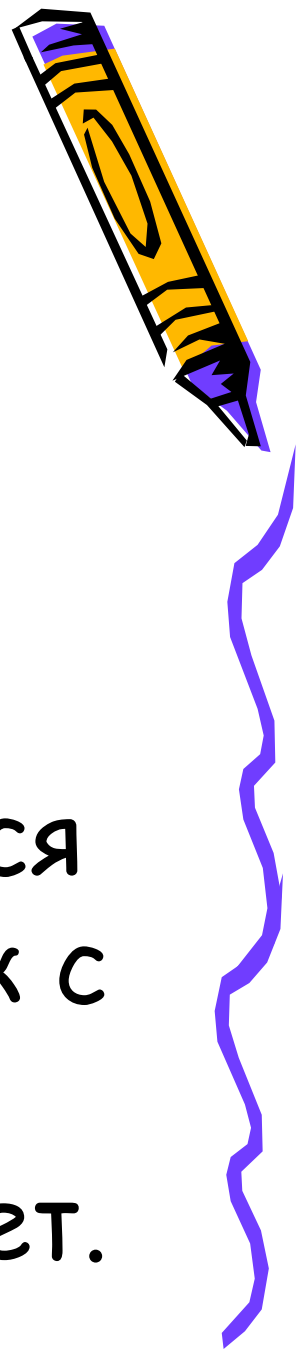
(раздел «Количественные выражения»)



- **Цель.** Отработка навыков счета в пределах десятка.
- **Оборудование:**
  - - карточки, на которые наклеены выражения, сделанные из шершавой бумаги;
  - - вырезанные из плотной бумаги числа.



# Ход игры



- Детям предлагается с закрытыми глазами определить выражение, записанное на карточке. После этого из имеющихся вырезанных чисел ребенок с закрытыми глазами выбирает правильный ответ.



# Математические игры, организуемые педагогом.



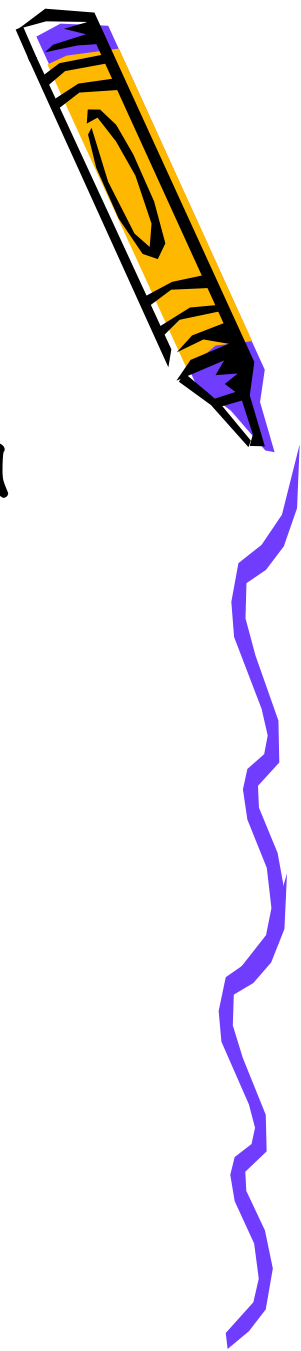
- дозировка» обучения (нефорсированные темпы образовательного процесса, возвращение к ранее изученному в новых связях и отношениях);
- «создание информативных образов» (представление информации в компактной, эстетически привлекательной и занимательной форме);
- «логической межпредметности» (использование в процессе изучения математики теорий и знаний других дисциплин, а также возможность применения логических приемов к другим областям науки).



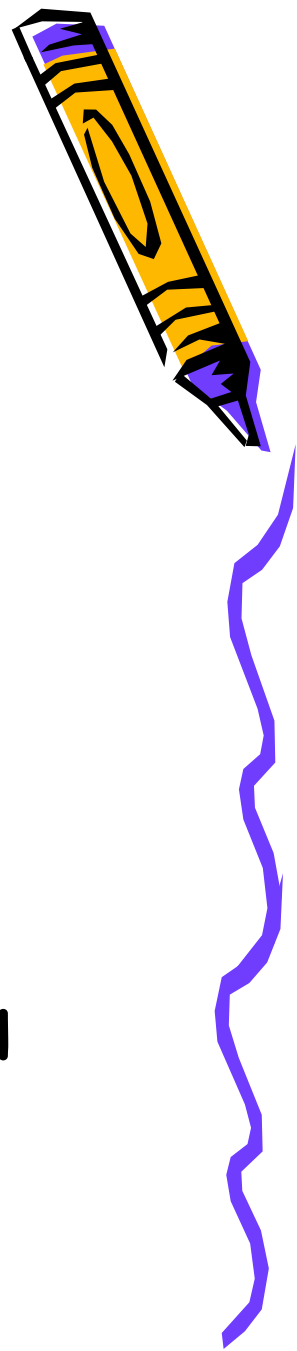
Игра «Путешествие в царство  
тетрадного листа».

(раздел «Ориентация на плоскости»)

- **Цель.** Закрепление навыка ориентации на плоскости.
- **Оборудование:** тетрадь, цветные карандаши



## Ход игры



- Педагог. Ребята сегодня мы отправимся в царство тетрадного листа. Эта страна находится не за горами, не за морями, она расположена у каждого из вас в тетради. Откройте свои тетради. (Дети открывают чистую страницу тетради.)



# Продолжение



**Педагог.** Ребята, что-то я ничего не пойму. Ведь в это царство меня пригласили маленькие нарисованные зверюшки, но никаких зверей в ваших тетрадях я не вижу. Что же случилось?

- (Появляется игрушка, которая рассказывает о том. Что в царстве тетрадного листа побывала резинка-разбойница. Она стерла все, что можно было стереть, и выгнала из страны нарисованных жителей. Только ребята смогут восстановить царство тетрадного листа.)

**Педагог.** Рассказывает о порядке на тетрадном листе, дети по ходу рисуют.

Например: «В левом верхнем углу листа сияло солнышко. В центре тетрадного листа стол домик. Над домиком висело легкое облачко, а между облаком и солнцем летала прекрасная птица. Слева от дома росли красные розы и т.д.



СПАСИБО  
ЗА ВНИМАНИЕ!

