

Галикеева Римма Стафеевна,
воспитатель,
МАДОУ города Нижневартовска ДС №80 «Светлячок»

Развитие логического мышления детей старшего дошкольного возраста посредством использования развивающих головоломок, мозаик

Дошкольный возраст – важнейший этап в развитии личности, период начальной социализации ребенка, приобщение его к миру культуры, к общечеловеческим ценностям, время формирования основ самосознания и индивидуальности ребенка.

Как известно, время не стоит на месте, и современные дети живут и развиваются в эпоху информационной цивилизации, новых компьютерных технологий. В условиях модернизации современного образования все актуальнее становится проблема умственного развития ребенка, его познавательной активности, любознательности, логических операций (сравнение, обобщение, классификация), а также стремление к самостоятельному познанию и размышлению. Одним из центральных вопросов умственного воспитания является развитие логического мышления, логико–математических представлений дошкольников.

Поэтому ключевой задачей образовательного процесса является передача детям таких знаний и воспитание таких качеств, которые позволили бы им успешно адаптироваться к любой деятельности. А эффективные дидактические средства развития логического мышления ребёнка являются неотъемлемой частью данной задачи.

В рамках введения ФГОС ДО приоритетной задачей становится отход от школьных принципов обучения и возвращение к главному принципу – воспитанию и обучению в процессе игры. Игра – самая близкая, доступная и увлекательная деятельность дошкольников. Основным элементом дидактической игры является дидактическая задача. Дидактическая задача, завуалированная в игровую форму, решается ребенком успешнее, так как его внимание, прежде всего, направлено на развертывание игрового действия и выполнение правил игры. Незаметно для себя, без особого напряжения, играя, он выполняет дидактическую задачу. Педагог подбирает задания в соответствии с поставленными задачами. Поэтому развиваем детей, играя в игры.

Цель: развитие логико-математических представлений дошкольников посредством использования логических игр Евгения Тихонова.

Задачи:

- Развитие логических структур мышления, внимания, воображения, познавательной мотивации и способностей детей.
- Создание благоприятных условий для применения математических знаний, их активного и самостоятельного использования на практике.
- Совершенствование коммуникативных навыков.

Все три задачи эффективно решают игры-головоломки Е.Тихонова. Евгений Тихонов – автор «Системы наборов игровых элементов», т.е.

логических игр-головоломок, которые имеют большой развивающий потенциал.

1. В процессе игр у детей развиваются основные познавательные процессы: внимание, восприятие, пространственное и логическое мышление, воображение.
2. «Система наборов игровых элементов» Евгения Тихонова решает задачу создания среды для развития логического мышления, причём комфортной среды, поскольку игра является основным видом активной деятельности ребенка. В ней он «проживает» определённые ситуации, соединяя собственный эмоциональный и познавательный опыт.
3. Играя, взаимодействуя друг с другом, совершенствуются коммуникативные навыки, что способствует более эффективной подготовке детей к обучению в школе и сказывается на общем развитии детей.

Традиционные игры – домино, шашки, шахматы и другие – черно-белые, а в «Системе наборов» – цветные. Цвет расширяет возможности игр и позволяет создавать новые. Система наборов игровых элементов имеет высокую степень универсальности. Она годится для занятий с двухлетним ребёнком, со школьником и для тестирования. Обилие задач различной степени сложности позволяет работать с детьми любого интеллектуального уровня и развивать каждого ребенка индивидуально.

Если мы видим, что игра не увлекает, то можно сразу менять её на другую, т.к. игр много и есть возможность выбора. А о головоломках говорить не приходится – их десятки тысяч, поэтому найти интересную для конкретного ребёнка не представляет труда.

Плитки головоломки выполнены из дерева и окрашены безопасными красками. Игра упакована в деревянный ящик с задвигающейся крышкой.

Набор «**Бабочки**» состоит из 36 плиток. Каждая плитка отличается от любой другой по основному цвету, расположенному в центре и двум дополнительным.

Каждая плитка имеет своё название из трёх слов. Первое слово определяет основной цвет, второе и третье – дополнительные цвета. Например: оранжевая – красная – фиолетовая (ОКФ), желтая – оранжевая – фиолетовая (ЖОФ).

Основное правило: плитку можно подставить к уже выставленной, если:

1. соприкасающиеся стороны имеют один и тот же цвет;
2. соединить две половинки одной бабочки, при этом стороны могут иметь разный цвет;
3. если выполнено и первое и второе условия.

Набор «**Домино**» состоит из 36 плиток. Каждая плитка отличается от любой другой по главному цвету и по количеству цветов. Главный цвет занимает наибольшую площадь поверхности плитки и расположен в центре. Количество цветов определяет её достоинство в очках. Каждая плитка имеет своё название из двух слов: первое определяет основной цвет, второе – количество цветов.

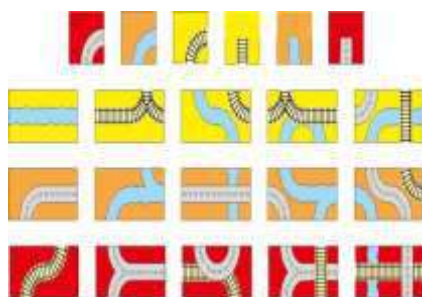
Например: красная – единица, голубая – пятёрка.



Игры разделены на серии. В первую - «Дорожки», включены игры, в которых игрок не знает, какие плитки имеет его противник; во вторую и третью - «Фигуры» и «Другие игры», включены логические игры, в которых все плитки всегда открыты. Игры «Рамка плюс» «Три рамки» и «Паркет» могут быть интересны и взрослым. Хотелось бы обратить ваше внимание на игру «Захват территории». Правила этой игры настолько просты, что в неё может играть четырёхлетний ребёнок, а возможности различных стратегий настолько велики, что она может быть интересна опытным любителям логических игр.



Набор «Магистрالی» состоит из 36 плиток. Каждая плитка отличается от любой другой по цвету и по количеству концов магистралей. Число концов магистралей определяет её достоинство в очках. Каждая плитка имеет своё название из двух слов: первое определяет цвет, второе – количество концов магистралей. Например: красная – двойка, голубая – пятерка.



Возможные цели игры:

Игра первая. Поставить последнюю плитку в самую длинную магистраль.

Игра вторая. Замкнуть самое большое кольцо магистралей.

Игра третья. Поставить последнюю плитку в самую длинную магистраль или замкнуть самое большое кольцо магистралей.

Игра четвёртая. Поставить последнюю плитку в самую «дорогую» магистраль (стоимость магистралей определяется суммой очков на плитках, из которых она составлена).

Игра пятая. Замкнуть самое «дорогое» кольцо магистралей.

Игра шестая. Поставить последнюю плитку самую в «дорогую» магистраль или замкнуть самое большое кольцо.

«Кристаллики» позволит ребятам в увлекательной игровой форме развить пространственное и логическое мышление, внимание, умение решать задачи в соответствии с заданными параметрами, усидчивость.

При решении задач первой серии, юным эрудитам потребуется составить квадрат с заданным количеством кристаллов каждого цвета.

Вторая серия заданий направлена на составление квадратов по одной заданной стороне.

Таким образом, логические игры-головоломки имеют большой развивающий потенциал, поэтому, очень важно не упустить время, данное природой для развития ребёнка.