**Развитие логического мышления у дошкольников.**

Логическое мышление формируется на основе образного и является высшей стадией развития мышления. Достижение этой стадии - длительный и сложный процесс, так как полноценное развитие логического мышления требует не только высокой активности умственной деятельности, но и обобщенных знаний об общих и существенных признаках предметов и явлений действительности, которые закреплены в словах. Начинать развитие логического мышления следует в дошкольном детстве.

Но зачем логика маленькому ребенку, дошкольнику?

Прогресс в науке и технике, а также процессы распространения информации в мире происходили раньше менее стремительно, чем сегодня. Сегодня окружающий мир переполнен условными знаками и символами. Однако умение использовать информацию определяется развитостью логических приёмов мышления.

Главной целью системы образования является подготовка подрастающего поколения к активной жизни в условиях постоянно меняющегося социума. И, т.к. развитие современного общества носит динамический характер, то и ключевой задачей образовательного процесса является передача детям таких знаний и воспитание таких качеств, которые позволили бы им успешно адаптироваться к подобным изменениям.

 Таким образом, навыки, умения, приобретенные в дошкольный период, будут служить фундаментом для получения знаний и развития способностей в более старшем возрасте - в школе. И важнейшим среди этих навыков является навык логического мышления, способность «действовать в уме». Ребенку, не овладевшему приемами логического мышления, труднее будет даваться учеба - решение задач, выполнение упражнений потребуют больших затрат времени и сил. В результате может пострадать здоровье ребенка, ослабнет, а то и вовсе угаснет интерес к учению.

В целях развития логического мышления нужно предлагать старшему дошкольнику самостоятельно производить анализ, синтез, сравнение, классификацию, обобщение, строить индуктивные и дедуктивные умозаключения.в логическими операциями, старший дошкольник станет более внимательным, научится мыслить ясно и четко, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы, убедить других в своей правоте. Учиться станет легче, а значит, и процесс учебы, и сама школьная жизнь будут приносить радость и удовлетворение.

Решать эти задачи лучше всего в игре.

Все **игры на развитие логического мышления** направлены на то, чтобы сформировать у ребенка основные элементы мыслительных процессов: сравнение, классификация, синтез, анализ, обобщение.

**ИГРА «ВЕРЮ- НЕ-ВЕРЮ**».

 Дети — невероятно доверчивые существа. А если информация поступает из уст взрослых, то это звучит как аксиома, которая воспринимается безоговорочно. Научите своего малыша рассуждать, и пусть он не спешит все принимать на веру. Итак, вы говорите какую-то фразу, а ребенок должен определить, это правда или выдумка. Примеры фраз:

«Все люди спят».

«Все яблоки сладкие».

«Дождь бывает холодный и теплый».

«Все животные впадают в зимнюю спячку».

«Летом мы ходим в шубах».

«Слоны умеют летать».

«Арбузы растут на деревьях».

«Корабли плавают по суше».

«Зимой всегда пасмурно».

«Солнце светит только утром и вечером».

«Ни один человек не может жить без воды».

Старайтесь предлагать такие фразы, на которые можно дать неоднозначные ответы. Пусть ребенок поразмышляет над каждой фразой и попробует объяснить, почему он так считает. Так ребенок учится докапываться до истины своим путем, опираясь на сравнения, рассуждения, собственные выводы. Именно такой подход дает бесценный индивидуальный опыт и развивает в ребенке наблюдательность, когда он слушает и видит, казалось бы, очевидные утверждения.

Примеры фраз:

«Сок можно есть ложкой». (Да, если он замороженный.)

«Мороженое можно выпить». (Да, если оно растает.)

«Снег бывает только зимой». (Он бывает весной и осенью, а в некоторых местах он лежит и летом, и зимой — например, на полюсах.)

«По воде можно ходить». (Да, если она замерзнет.)

«Все птицы летают». (Не все, есть птицы, которые не летают, например: курица, индюк, страус, киви, пингвин.)

**«НАЗОВИ ОДНИМ СЛОВОМ»**.

 Эта игра развивает способность к обобщению и абстрактному мышлению. Вы называете группы слов, объединенных по общему признаку, и просите ребенка назвать их одним словом.

Примеры заданий:

«Дом, сарай, хижина, небоскреб» (здание).

«Брат, сестра, бабушка, тетя, папа» (родственники).

«Карандаш, тетрадь, бумага, ручка, альбом для рисования» (канцтовары).

«Поезд, велосипед, самолет, автомобиль, корабль» (транспорт).

«Игорь, Сергей, Иван, Кирилл» (мужские имена).

«Вишня, клубника, смородина, крыжовник, арбуз» (ягоды).

«Стол, кровать, шкаф, стул, кресло» (мебель).

**ИГРА «АССОЦИАЦИЯ»**.

 У каждого человека с раннего детства формируются свои ассоциативные представления о предметах и явлениях. Это своеобразный ключ к пониманию типа мышления. В этой игре дети учатся разграничивать понятия существенных и второстепенных признаков предмета. Объясните ребенку задание следующим образом: «Сначала я скажу одно слово. Оно будет главным. Потом прочитаю еще ряд других, которые относятся к этому слову. Твоя задача назвать то, без чего главное слово никак не может обойтись». Обсуждайте каждое предложенное слово, пусть ребенок обосновывает свои ответы, а вы помогайте ему выделять существенные признаки.

Примеры заданий:

Комната (стены, кровать, пол, потолок, телевизор, ковер, люстра).

Человек (тело, мозг, платье, шляпа, кольцо, ноги).

Магазин (покупатели, товар, музыка, телевизор, деньги, продавец, кровать).

Дерево (корни, цветы, вода, воздух, ствол, скамейка, солнце, листья).

**«Дорисуй фигуру»**

Вам понадобится тетрадь в клеточку и хорошо заточенный карандаш. На листе проведите ось и относительно нее по клеточкам нарисуйте половину какой-нибудь фигуры (елка, дом, человек).

Попросите ребенка дорисовать вторую половину. Как показывает практика, далеко не всегда дети понимают это задание и дорисовывают фигуру в «вольном стиле». Чтобы увидеть симметрию, можно приложить зеркальце к оси. По зеркальному отражению ребенку будет легче нарисовать вторую половину, строго следуя по клеткам. Эта игра может усложняться формами и цветом.

 **«Запомни картинки».**
Игровое упражнение направлено на развитие зрительной памяти, произвольного запоминания с использованием приёма «группировки».
На наборном полотне помещаются группы картинок (по 5): одежда (мужская куртка, детские шорты, [джинсы для женщины](http://jeans-wear.ru/) и.т.д. ), транспорт (грузовой, пассажирский).
Педагог предлагает поиграть в игру «Запоминалки». Надо запомнить 20 картинок. Как это лучше сделать? Предлагается алгоритм запоминания:
1. Запомнить группы картинок: одежда, транспорт;
2. Запомнить по подгруппам: зимняя, летняя одежда; грузовой, пассажирский транспорт.
А). Педагог убирает одну из групп картинок (5 штук)
Вопросы: «Какой группы не стало?»
Б). Затем убирается 1 картинка. Вопрос: «Какой картинки в группе не стало?»
В) Картинки переворачиваются.
Можно предложить перечислить по порядку все группы, затем подгруппы, затем порядок картинок в подгруппах.

**«Запомни и повтори»** (для читающих детей).
Упражнение направлено на закрепление знаний букв, на развитие произвольной памяти и взаимоконтроля детей.

Детям предлагается ряды букв. Дети смотрят на первый ряд букв, называют их и запоминают порядок расположения. По очереди дети закрывают глаза и называют буквы с закрытыми глазами. Остальные дети проверяют.
1. Х, К, Ж, У, М, Я
2. С, О, Э, Ю, З, Ы
3. Ш, Щ, Е, Ц, Ё, Х
4. А, Л, Д, Н, Ч, И.

**«Выложи по памяти».**
Детям предлагается образец схематичного изображения предмета. Затем убирается. Дети из палочек выкладывают по памяти изображение (либо рисуют его карандашами).
**Игры-головоломки.**
Направлены на развитие произвольного внимания, памяти, логического мышления.
Для игры необходимы счетные палочки по15-20 штук на каждого ребёнка.
Руководство педагога состоит в том, чтобы помочь ребёнку найти способ решения. Следует также учить ребенка сначала продумывать свои действия, а потом их осуществлять. По мере накопления детьми опыта в решении подобных задач методом вначале «проб и ошибок», затем мысленно практического плана, дети все меньше допускают ошибки.

**«Рассыпанные буквы»**

 (игровое задание предназначено для читающих детей)
Педагог пишет несколько слов, в которых он изменяет порядок букв на обратный или меняет местами слоги.
Например: мабуга (бумага), беникуч (учебник), традеть (тетрадь), арьвосл (словарь).
Дети соревнуются, кто отгадает быстрее всех

**«Каких фигур не достаёт?»**
Эта задача может быть решена только на основе анализа каждого ряда фигур по вертикали и горизонтали путём их сопоставления.

**Игра «Колумбово яйцо»**
Овал размером 15×12см разрезают по линиям, показанным ниже. В результате получается 10 частей: 4 треугольника (2 больших и 2 маленьких), 2 фигуры, похожие на четырехугольник, одна из сторон которых округлой формы, 4 фигуры (большие и маленькие, имеющие сходство с треугольником, но с закругленной одной стороной). Для изготовления игры используют картон, пластик, одинаково окрашенный с обеих сторон.
В начале детям предлагают сложить яйцо, затем фигуры животных (по наглядному образцу) и т.д.
Желательно также использовать игры «Танграм» («Сложи квадрат»), «Пентамино», «Пифагор», «Монгольская игра», «Куб-хамелеон», «Уголки», «Волшебный круг», «Шашки», «Шахматы» и др.Подробное описание игр можно найти в книге З. Михайловой «Игровые занимательные задачи для дошкольников»

**«Путешествие бабочки»**

 Данное задание развивает ориентировку на плоскости, развивает внимание, сообразительность.
Каждому ребенку дается карточка, расчерченная на 4 пронумерованных квадрата и фишка-бабочка.
Педагог говорит детям, а дети выполняют задания: «Ситуация: бабочка находится в левом верхнем квадрате . Передвигаем фишки направо , вниз , вверх, налево , вниз ,направо СТОП ! Бабочка должна находиться в клетке № 4»

**Занимательные вопросы, игры-шутки.**

Направлены на развитие произвольного внимания, нестандартного мышления, на быстроту реакции, тренируют память. В загадках анализируется предмет с количественной, пространственной, временной точки зрения, подмечены простейшие отношения.

**Разминка на быстроту реакции.**

* Из чего видна улица?
* Дед, который раздает подарки?
* Съедобный персонаж?
* Часть одежды, куда кладут деньги?
* Какой день будет завтра?

**Дополни фразу.**

* Если песок мокрый, то...
* Мальчик моет руки, потому что...
* Если переходить улицу на красный свет, то...
* Автобус остановился, потому что...

**Закончи предложение.**

* Музыку пишет... (композитор).
* Стихи пишет... (поэт).
* Белье стирает... (прачка).
* Горные вершины покоряют... (альпинист).
* Обед варит... (повар).

**Загадки – шутки**

* В садике гулял павлин.
* Подошел еще один. Два павлина за кустами. Сколько их? Считайте сами.
* Летела стая голубей: 2 впереди, 1 сзади, 2 сзади, 1 впереди. Сколько было гусей?
* Назовите 3 дня подряд, не пользуясь названиями дней недели, числами. (Сегодня, завтра, послезавтра или вчера, сегодня, завтра).
* Вышла курочка гулять,  Забрала своих цыплят.  7 бежали впереди,  3 осталось позади.  Беспокоится их мать  И не может сосчитать. Сосчитайте-ка, ребята,  Сколько было всех цыплят.
* На большом диване в ряд  Куклы Танины стоят:  2 матрешки, Буратино  И весёлый Чиполлино.Сколько всех игрушек?
* Сколько глаз у светофора?
* Сколько хвостов у четырех котов?
* Сколько ног у воробья
* Сколько лап у двух медвежат?
* Сколько в комнате углов?
* Сколько ушей у двух мышей?
* Сколько лап в двух ежат?
* Сколько хвостов у двух коров?

Решение разного рода нестандартных задач в дошкольном возрасте способствует формированию и совершенствованию общих умственных способностей: логике мысли, рассуждений и действий, гибкости мыслительного процесса, смекалки, сообразительности, пространственных представлений.