ГБДОУ №50 Кировского района г.Санкт Петербург

Логические игры для детей старшего дошкольного возраста.

Математическое развитие ребенка - одна из основных задач дошкольного образования. Под этим понимается раз­витие способности видеть, открывать в окружающем мире свойства, отношения, зависимости, умения их «конструиро­вать» предметами, знаками и словами...

Особая роль отводится универсальным дидактическим материалам. Сегодня это блоки Дьенеша, палочки Кюизенера, счетные палочки, наглядные модели и др. Это потенци­альные модели тех математических понятий и отношений, с которыми знакомится дошкольник. Играя, взаимодействуя с ними, он открывает мир количественных, пространственно-временных отношений, решая при этом самые разнообраз­ные творческие задачи. Это обеспечивает развитие активно­сти, самостоятельности мышления, творческих начал, фор­мирует детскую индивидуальность.

Усвоению достаточно сложных математических знаний (отношения эквивалентности, порядка, комбинаторики и др.), формированию интереса к ним помогает игра - одно из самых привлекательных для детей занятий.

Игры и упражнения имеют проблемно-практический характер. Они включены в жизненные ситуации, затраги­вающие реальные интересы ребенка. Каждый раз, включаясь в ту или иную игру, ребенок «открывает» маленькие матема­тические истины. Взрослый при этом не дает готовых рецеп­тов, а подводит дошкольника к самостоятельному решению проблемы. В этом и заключается особенность современного педагогического процесса.

Считалки, головоломки, занимательные игры вызывают у ребят большой интерес. Дети могут, не отвлекаясь, подол­гу упражняться в преобразовании фигур, перекладывая па­лочки или другие предметы по заданному образцу, по собст­венному замыслу.

В ходе решения задач на смекалку, головоломок дети учатся планировать свои действия, обдумывать их, догады­ваться в поисках результата, проявляя при этом творчество.

Развивающее, воспитывающее и обучающее влияние геометрических конструкторов многогранно. Они развивают пространственные представления, воображение, конструк­тивное мышление, комбинаторские способности, сообрази­тельность, смекалку, находчивость, целенаправленность в решении практических и интеллектуальных задач, способст­вуют успешной подготовке детей к школе.

Каждая игра представляет собой комплект геометриче­ских фигур. В основном, такой комплект получается в ре­зультате деления одной геометрической фигуры (например, квадрата в игре «Танграм» или круга в «Волшебном круге») на несколько частей.

Способ действия в играх прост, однако требует умст­венной и двигательной активности, самостоятельности и за­ключается в постоянном преобразовании, изменении про­странственного расположения частей набора (геометриче­ских фигур).

Все игры результативны: получается плоскостное, си­луэтное изображение предмета. Оно условно, схематично, но образ легко угадывается по основным, характерным призна­кам предмета, строению, пропорциональному соотношению частей, форме. Из любого набора сложно составить абст­рактные изображения разнообразной конфигурации, узоры, геометрические фигуры. Если силуэт, составленный играю­щим, интересен, оригинален по характеру и решению, то это свидетельствует о сформированности у ребенка сенсорных процессов, пространственных представлений, наглядно-образного и логического мышления.

Каждая игра имеет свой комплект элементов, отличаю­щихся от элементов других игр, и обладает только ей прису­щими возможностями в создании силуэтов на плоскости. Так из деталей «Танграма» можно выкладывать силуэты живот­ных, человека, предметы домашнего обихода, буквы, цифры; из «Колумбова яйца» - силуэты птиц, а «Листик» дает воз­можность составить силуэты различных видов транспорта.

Опыт игровой деятельности, самостоятельные поиск решения, творческое воображение помогут ребятам не толь­ко определить оптимальные возможности и особенности той или иной игры, но и значительно расширить эти возможно­сти за счет создания новых разнообразных силуэтных изо­бражений предметов, форм, фигур.

Работая с детьми старшего дошкольного возраста, я использовала следующие игры: «Танграм», «Волшебный круг», «Вьетнамская игра», «Головоломка Пифагора», «Ко­лумбово яйцо», «Сфинкс», «Листик», «Пентамино». Они на­правлены на развитие логического мышления.

Эти игры, в основном, использовались в вечернее вре­мя, для организации самостоятельной деятельности детей. Также я использовала их и на занятиях по математике и в индивидуальной работе с детьми.

Работа над каждой из игр заключает в себе несколько этапов:

1. Знакомство с игрой,
2. Закрепление правил игры.
3. Самостоятельная игра детей. Дети самостоятельно выбирают игру.
4. Усложнение игр:
	1. Сложи квадрат (круг, овал...).
	2. Выложи фигуру по чертежу.
	3. Выложи фигуру по силуэту.
	4. Придумай свою фигуру.