

1. «РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ»

2. Пигалкина Юлия Сергеевна

3. Воспитатель

4. СП «Детский сад №70» ГБОУ ООШ №23 города Сызрань

5. Ход мастер-класса

В.А. Сухомлинский писал: «Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

Наибольшую трудность в начальной школе испытывают не те дети, которые имеют недостаточно большой объем знаний, а те, кто проявляют интеллектуальную пассивность, отсутствие желания и привычки думать, стремление узнавать что – то новое.

Имея специальность учитель начальных классов, в детский сад пришла работать 11 лет назад и, наблюдая за детьми, заинтересовалась проблемой развития логического мышления дошкольников. Логическое мышление – это мыслительный процесс, в котором человек пользуется четкими и конкретными понятиями. Логическое мышление необходимо при принятии решения, когда требуется применить и анализировать полученные ранее знания. И начала я с себя, выбрав тему для самообразования «Математические игры как средство развития логического мышления у детей старшего дошкольного возраста». Работала над этой темой в течение года: изучала методическую литературу, подготавливала выступления на родительских собраниях, консультации для воспитателей, выступала на семинарах и педсоветах внутри детского сада. Изучив данную тему, разработала дополнительную общеразвивающую программу естественнонаучной направленности «Занимательная математика» для детей 5- 7 лет. Целью программы является повышение интереса к занятию математикой и развитие логического мышления у одаренных детей. Ожидаемые результаты программы: выявление молодых талантов с математическим, логическим мышлением, освоение программы кружка по высокому уровню, желание заниматься математической деятельностью, формирование позитивной «Я - концепции».

Разработанная мною программа направлена на всестороннее гармоничное развитие личности детей через развитие интеллектуальной активности. Предусмотрено использование заданий повышенной сложности, авторских игровых пособий: цветные счетные палочки Кюизенера, Блоки Дьенеша, что позволяет оценить интеллектуальный потенциал дошкольника.

Работа на занятиях кружка включает в себя специально организованную форму занятия и индивидуальное общение в творческих заданиях. В программе использую электронные образовательные ресурсы, которые составила сама, а также использую опыт коллег.

Занятия построены таким образом, что все задания, игры связаны одной темой, что позволяет вводить дошкольника в различные игровые ситуации и решать поставленные задачи таким образом, что ребенок и не подозревает, что он получает новые знания. На протяжении двух лет

реализации программы происходит постепенное усложнение материала. Данная программа способствует развитию творческих способностей детей, когда дошкольник самостоятельно конструирует, моделирует различные предметы и изображения. Заинтересовавшись играми на занятиях кружковой работы, дошкольник в самостоятельной деятельности может познакомиться с похожими играми на конструирование «Колумбово яйцо», «Волшебный круг» и т.д.

Игровые занятия включают различные виды детской деятельности: познавательную, продуктивную, двигательную, коммуникативную, конструктивную.

В занятия включены: работа с занимательным материалом, работа с математическими раскрасками, физкультминутки, работа с электронными дидактическими пособиями, с игровыми пособиями: цветные счетные палочки Кюизенера, блоки Дьенеша, «Танграм». Результативность определяется с помощью вводной и итоговой диагностики путем наблюдения в рамках занятия. Работа на занятии построена таким образом, что при проведении игр, выполнении различных заданий, воспитатель наблюдает за решением поставленных задач и результаты вносит в карту наблюдений.

В настоящее время программа «Занимательная математика» находится на рецензирование в СИПКРО.

Сегодня я предлагаю вам принять участие в нескольких играх на примере одного из занятий в подготовительной группе «Зоопарк».

Программное содержание: продолжать знакомить с блоками Дьенеша: формировать умение делить блоки на группы по 2-м признакам; закрепить умение проходить лабиринт, ориентироваться в пространстве; развивать творческое воображение, внимание, логическое мышление.

Материал: цифры, буквы, наборы игры «Блоки Дьенеша», лабиринты, листы клетчатой бумаги, карандаши, слайды с изображением животных.

Ход занятия

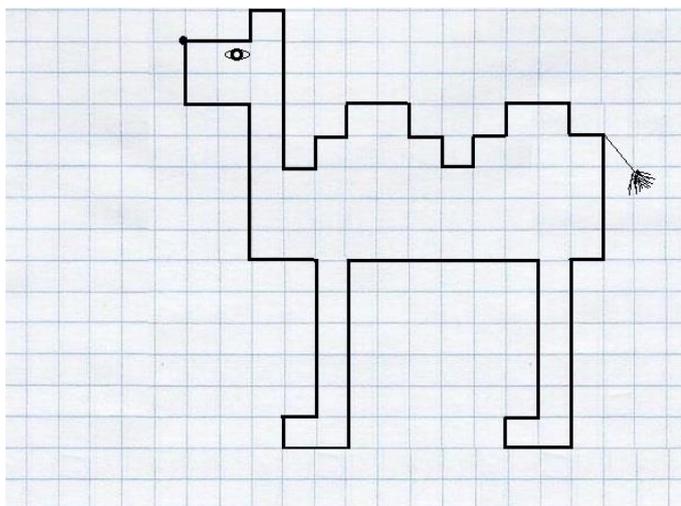
1. Вводная часть

Воспитатель проводит беседу о животных. Задает вопросы: «Какие животные вы знаете? На какие группы можно разделить животных? Где мы можем увидеть животных? Как и где можно увидеть животных в городе? (высказывают предположения) Где находятся животные в зоопарке?» Я вам предлагаю отправиться в зоопарк и выполнить задания, которые приготовили для нас звери.

2. Основная часть

Давайте посмотрим, кто же нас первый встречает в зоопарке.

Графический диктант «Верблюд»



Графический диктант "Верблюд"

На экране появляется изображение верблюда

Задачи – шутки (проводится с аудиторией)

А в следующей клетке нас встречают.. Кто? (На экране изображения обезьян) они приготовили для нас задачи – шутки

А) Из какой посуды нельзя ничего съесть?

Б) Плышет по пустыне бегемот, он быстро движется вперед. Как много елок он везет?

В) Жираф, крокодил и бегемот жили в разных домиках. Жираф жил не в красном и не в синем домике. Крокодил жил не в красном и не в оранжевом домике. Догадайся, в каких домиках жили звери?

Д/игра «Угадай-ка» (проводится с аудиторией)

Кто же нас встречает следующий? И он чем-то расстроен. Давайте отгадаем слово. А потом попробуем угадать, кто же находится в клетке.

3	2	4	1
м	и	а	з

-Какое слово получилось? Как вы думаете, кто из животных может расстроиться из-за прихода зимы? Почему? На экране появляется изображение медведя.

Физминутка «Слон» (изображение на экране)

Игра «Накорми животных» (проводится с аудиторией)

Блоки Дьенеша разделить на две группы по 2-м признакам (например: толщина и цвет, размер и цвет)

После выполнения работы на экране изображения зайца и лисы.

Игра «Пройди лабиринт»

Нам пора возвращаться назад, в зоопарке так много клеток с животными, что дорогу не так-то просто найти. А поможет нам. Загадывается загадка про белку.

Для этого каждому из вас нужно пройти свой лабиринт и найти верный путь. (Дети выполняют задание самостоятельно, проводится проверка в парах).

3.Итог

Воспитатель задает вопросы: - Где сегодня побывали? Какие задания выполняли? Что понравилось? Что не понравилось? Что было наиболее трудным для вас?

В заключении хочется сказать математика – один из самых сложных предметов, но наши воспитанники не должны узнать об этом, ведь наша цель – научить ребенка постигать математику с интересом и удовольствием.

Спасибо за участие!

6. Литература:

- Е.В. Колесникова Программа "Математические ступеньки.– М. : ТЦ Сфера, 2015.

- Е. А. Носова, Р. Л. Непомнящая Логика и математика для дошкольников.- С.-П.: Детство - Пресс, 2002.