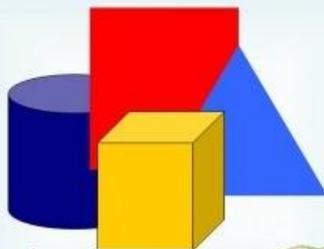


ПРОГРАММА КРУЖКА

«Умники и умницы»

для детей 5-7 лет

ЛОГИКА



РУКОВОДИТЕЛЬ КРУЖКА:
Сатдыкова Вэсиля Равиловна

Возраст	Время занятия
5-6	25 минут
6-7	30 минут

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ:

Развитие логического мышления, речи и смекалки у детей, умения мыслить самостоятельно, аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения, расширять кругозор математических представлений у детей дошкольного возраста.

МЕТОДЫ И ПРИЕМЫ РАБОТЫ:

Поисковые (моделирование, опыты, эксперименты)

Игровые (развивающие игры, соревнования, конкурсы)

Информационно - компьютерные технологии
(электронные пособия, презентации)

Практические (упражнения)

Интегрированный метод (проектная деятельность)

Использование занимательного материала (ребусы, лабиринты, логические задачи, дидактический материал)

ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ:

РАЗВИВАЮЩИЕ:

Развитие логического мышления ребёнка, познавательных способностей и мыслительных операций у дошкольников. Развитие памяти, внимания, творческого воображения.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ:

Активизировать познавательный интерес;

Формирование приёмов умственных действий (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, аналогия).

Формирование общеучебных умений и навыков (умения обдумывать и планировать свои действия, осуществлять решение в соответствии с заданными правилами, проверять результат своих действий и т.д.)

Ознакомление с числовым рядом и составом чисел, получение представления задачи, умение вычленять её части, решать и составлять задачи, формировать индивидуальные творческие способности личности.

ВОСПИТАТЕЛЬНЫЕ:

Воспитание у детей интереса к занимательной математике, формирование умения работы в коллективе.

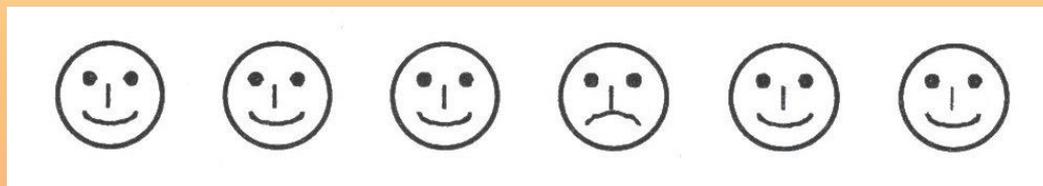
Воспитывать настойчивость, терпение.

Воспитывать умения элементарного самоконтроля и саморегуляции своих действий, взаимоотношения с окружающими (сверстниками и взрослыми).

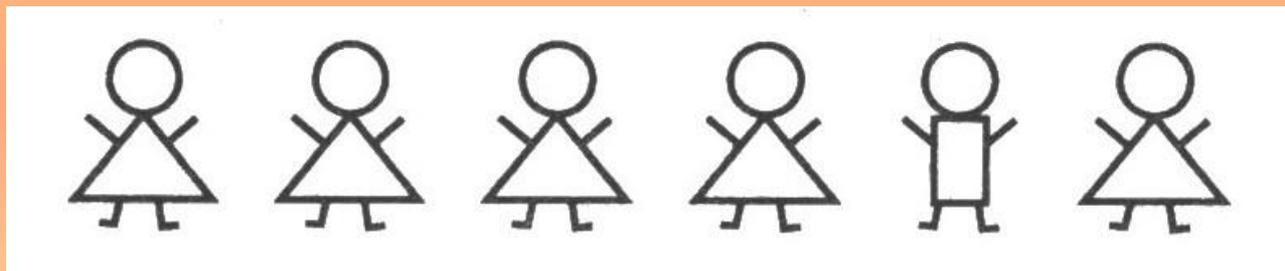
Математические, развивающие и логические игры

ЛОГИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ УМСТВЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ – АНАЛИЗ И СИНТЕЗ

Традиционной формой на развитие визуального анализа являются задания на выбор «лишней» фигуры (предмета).



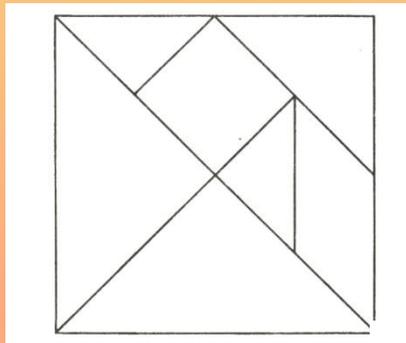
Одна фигура отличается от всех других. Какая? Чем она отличается?



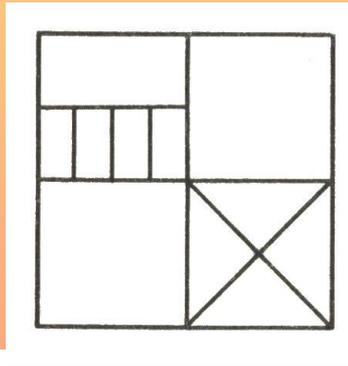
А в этих фигурках найдите лишнюю, отличающуюся от всех других. Почему она лишняя?

ЛОГИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ УМСТВЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ – АНАЛИЗ И СИНТЕЗ

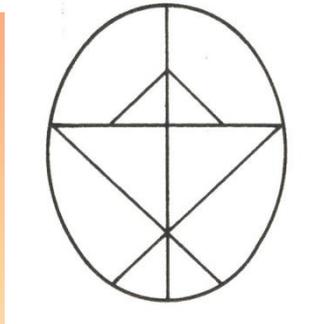
Формирование аналитико-синтетического процесса
через использование игр геометрического конструктора



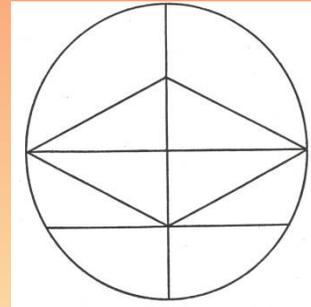
«Танграм»



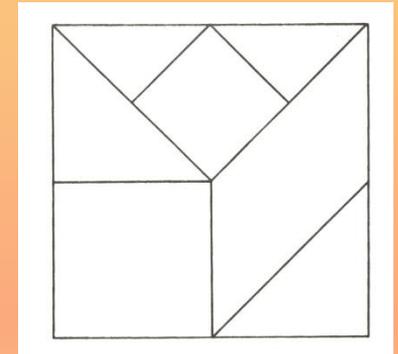
«Монгольская
игра»



«Колумбово яйцо»



«Волшебный круг»



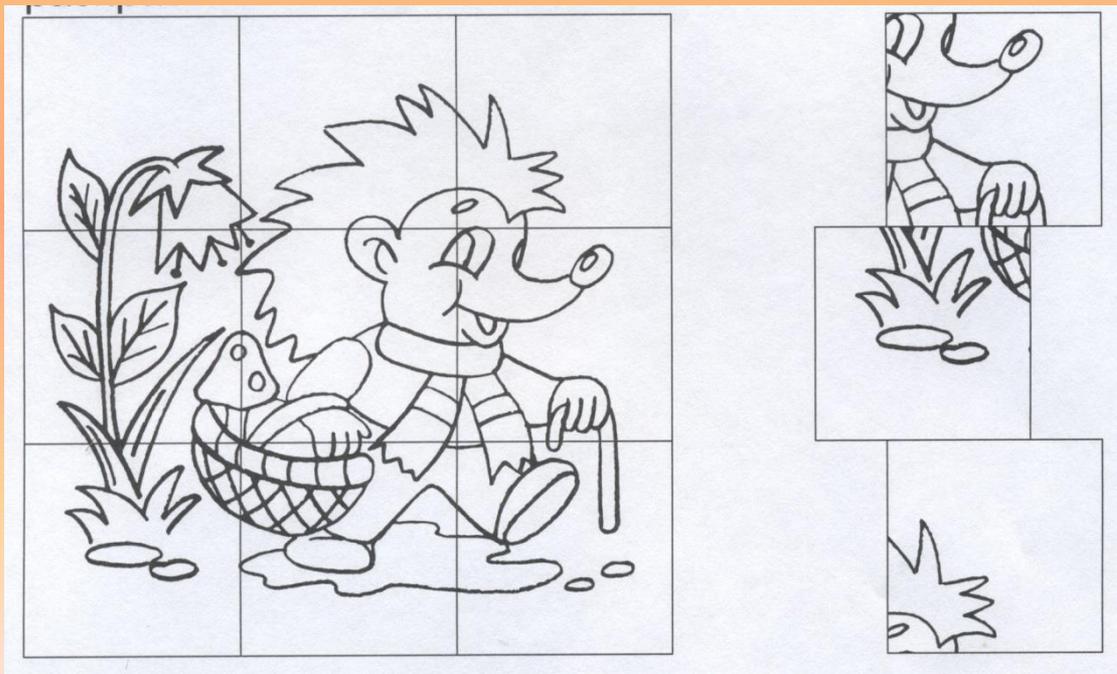
«Пифагор»

ЛОГИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ УМСТВЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ – АНАЛИЗ И СИНТЕЗ

Способность к синтезу формируется у ребенка раньше, чем способность к анализу.

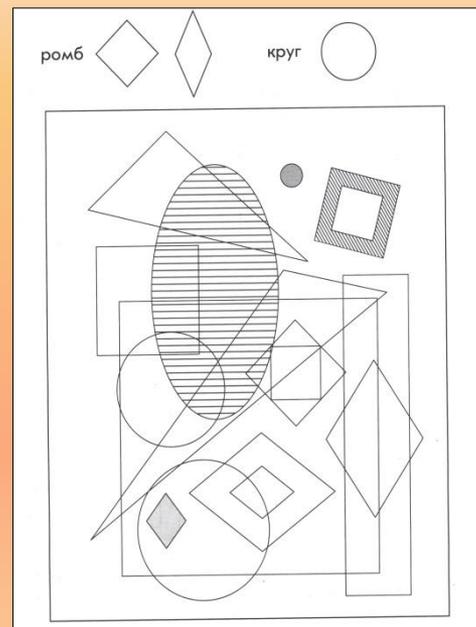
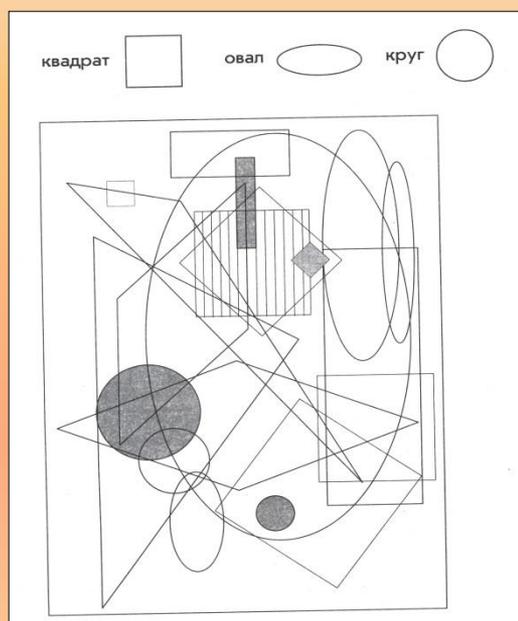
Если ребенок знает, как это было собрано (сложено, сконструировано), ему легче анализировать и выделять составные части.

Для конструирования используются различные мозаики, конструкторы, кубики, разрезные картинки, подходящие по возрасту.



ЗАДАНИЯ НА РАЗВИТИЕ ЗРИТЕЛЬНОГО И ПРОСТРАНСТВЕННОГО ВОСПРИЯТИЯ

Задания на поиск геометрических фигур.



Нужно найти круги, овалы и квадраты на картинке слева, ромбы и круги на картинке справа.

ЛОГИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ УМСТВЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ - КЛАССИФИКАЦИЯ

Классификация — разделение множества на группы по какому-либо признаку, который называют «основанием классификации».

Классификацию с детьми дошкольного возраста можно проводить:

- по общему названию;
- по размеру;
- по цвету;
- по форме;
- по другим признакам не математического характера:
 - ✓ что можно есть и что нельзя;
 - ✓ кто летает, кто бегает, кто плавает;
 - ✓ кто живет в доме и кто в лесу;

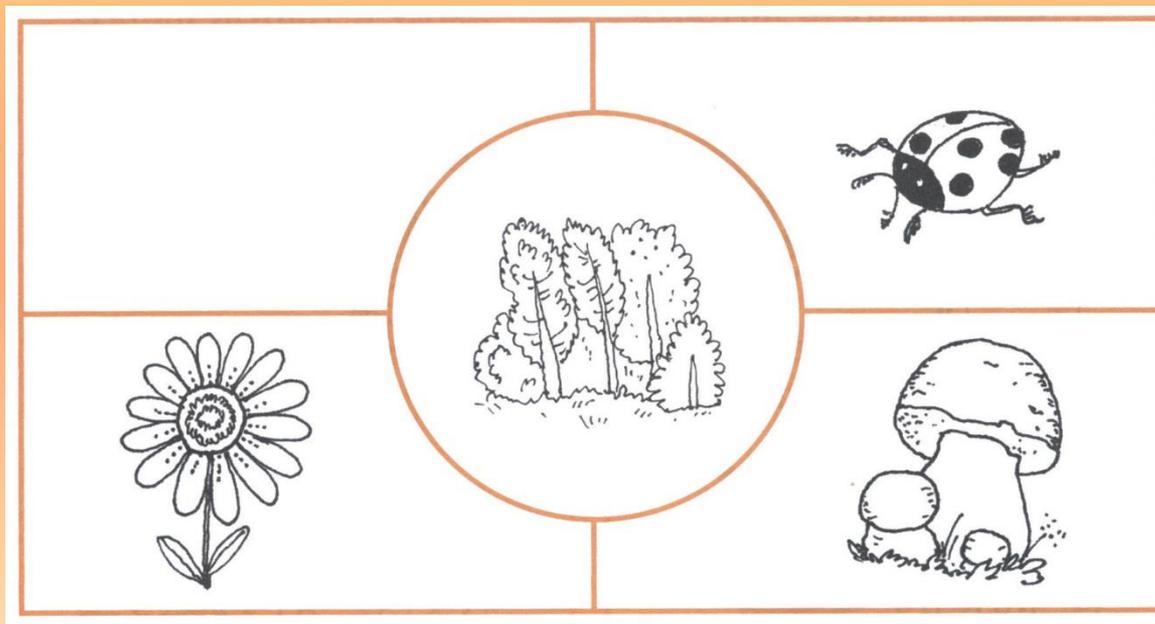
На какие группы можно разделить изображённые предметы? Как можно назвать каждую группу? Обведи предметы каждой группы одним цветом.



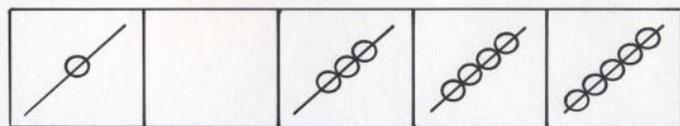
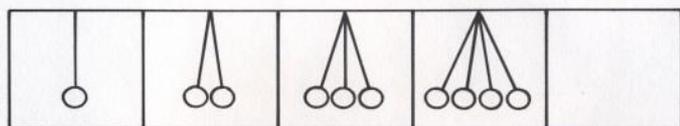
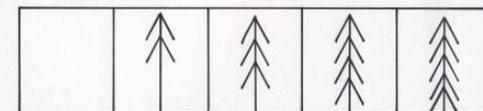
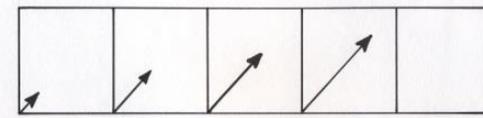
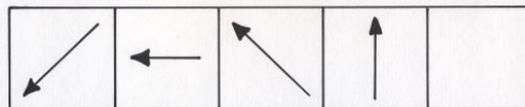
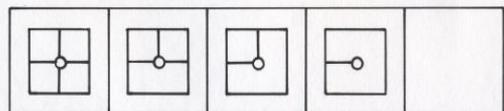
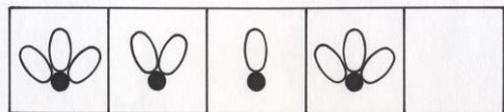
ЛОГИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ УМСТВЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ - ОБОБЩЕНИЕ

Обобщение — это оформление в словесной форме результатов процесса сравнения.

Обобщение формируется в дошкольном возрасте как выделение и фиксация общего признака двух и более объектов.



ЛОГИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ НА НАХОЖДЕНИЕ ПРОПУЩЕННОЙ ФИГУРЫ.



Задание:

выявить закономерность
в расположении фигур и
нарисовать фигуру в
пропущенной клетке.

ЗАГАДКИ И ЗАДАЧИ — ШУТКИ МАТЕМАТИЧЕСКОГО СОДЕРЖАНИЯ

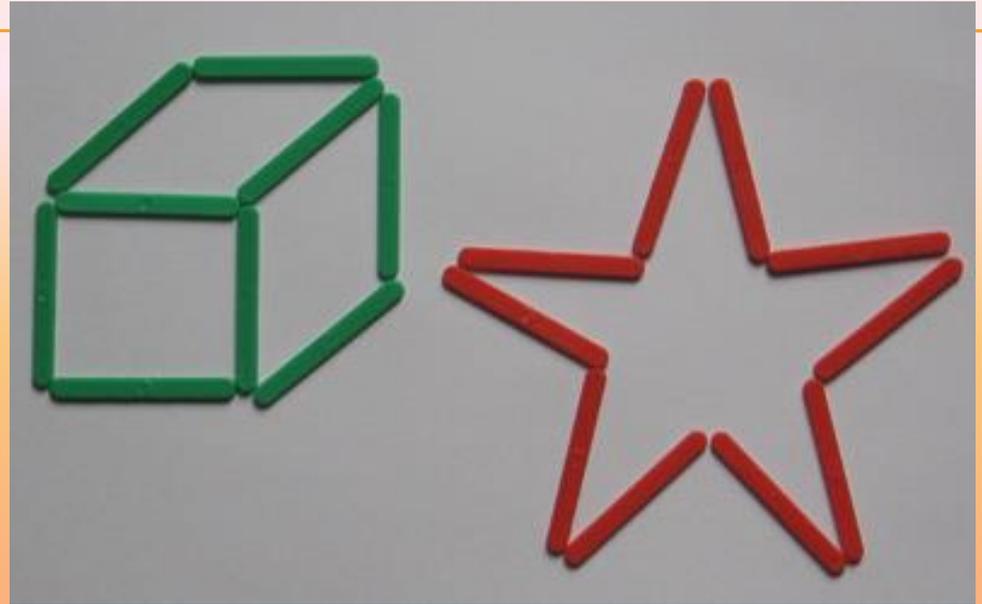
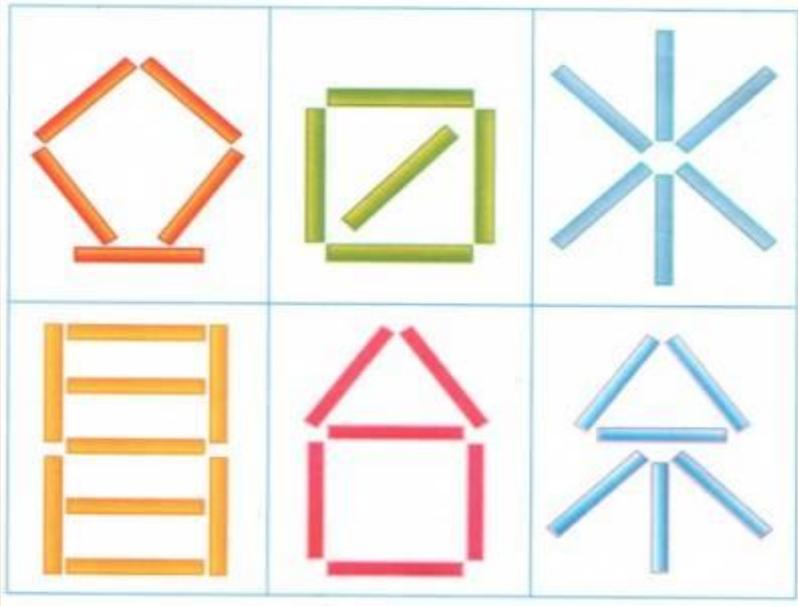
Загадки:

- Четыре братца под одной крышей живут. (стол)
- Нас семь братьев, годами все равные. А именем разные. Отгадай, кто мы? (дни недели)
- Кто в году четыре раза переодевается? (земля)

Задачи-шутки:

- Ты да я, да мы с тобой. Сколько нас всего? (Двое)

ЧТО УМЕЮТ СЧЕТНЫЕ ПАЛОЧКИ?



- ❖ Задачи на построение простых фигур;
- ❖ Задачи на построение сложных фигур;
- ❖ Задачи на преобразование фигур
(головоломки - добавь/убери палочки)



ПАЛОЧКИ КЮИЗЕНЕРА

Каждая палочка – это число, выраженное цветом и величиной.

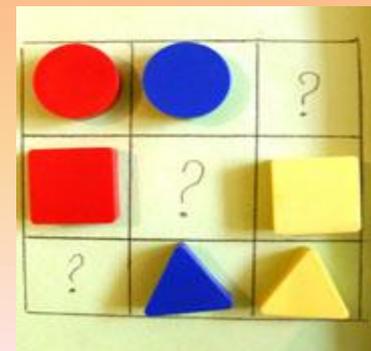
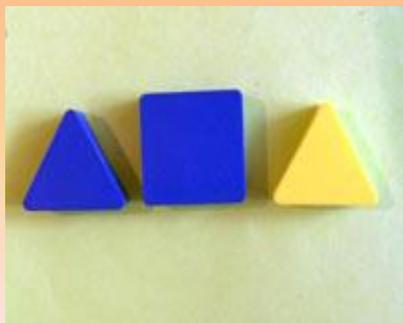
Использование «чисел в цвете» позволяет одновременно развить у детей представление о числе на основе счета и измерения.



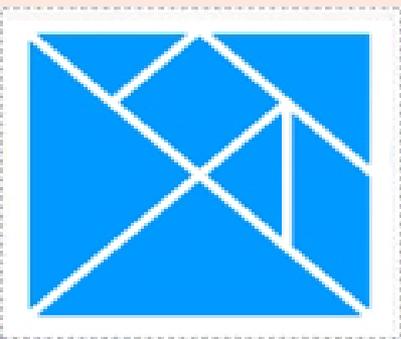
ЛОГИЧЕСКИЕ БЛОКИ ДЬЕНЕША

Логические блоки придумал венгерский математик и психолог Золтан Дьенеш. Игры с блоками доступно, на наглядной основе знакомят детей с формой, цветом, размером и толщиной объектов, с математическими представлениями и начальными знаниями по информатике. Развивают у детей мыслительные операции (анализ, сравнение, классификация, обобщение), логическое мышление, творческие и познавательные способности.

В наборе нет ни одной одинаковой фигуры. Каждая геометрическая фигура характеризуется четырьмя признаками: формой, цветом, размером, толщиной.

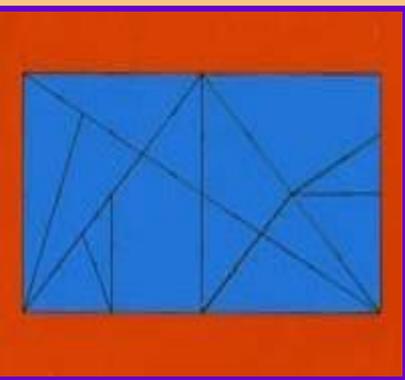


ИГРЫ – ГОЛОВОЛОМКИ: ТАНГРАМ, СФИНКС, ЛИСТИК.

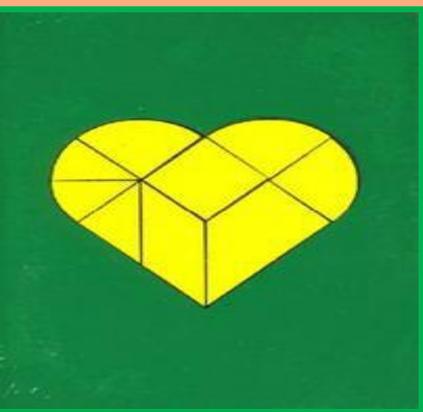


Головоломка представляет собой квадрат разрезанный на 7 частей: 2 больших треугольника, один средний, 2 маленьких треугольника, квадрат и параллелограмм.

Суть игры - собирать всевозможные фигурки из данных элементов по принципу мозаики. Всего насчитывают более 7 000 различных комбинаций. Самые распространенные из них - фигуры животных и человека.



В состав головоломки "Сфинкс" входит семь простых геометрических фигур: 4 треугольника и 3 четырехугольника с разным соотношением сторон. Игра развивает восприятие формы, способность выделять фигуру из фона, глазомер, воображение, зрительно-моторную координацию, зрительный анализ и синтез, умение работать по правилам.



Геометрическая фигура сложной конфигурации, напоминающая схематичное изображение человеческого сердца или листа дерева, разделенная на 9 элементов.

Конструируя простые образные фигуры, дети учатся восприятию формы, способности выделять, фигуру из фона, выделению основных признаков объекта.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

- ✦ Таким образом, можно сделать вывод: педагогические возможности логических игр очень велики. Игры и упражнения по логике развивают все стороны личности ребёнка, активизируют скрытые умственные и интеллектуальные возможности детей. В результате освоения пространственно-практических действий в играх дети познают свойства и отношения предметов, чисел, арифметические действия, временные отношения; учатся делать умозаключения, классифицировать, обобщать, решать логические, проблемные задачи. Все это позволит ребёнку успешнее учиться в школе.

Развитие логического мышления происходит постепенно. Для одного ребенка больше характерно наглядно-образное мышление, для другого – наглядно-действенное, а третий с легкостью оперирует понятиями.

Логико-математическая игра одна из форм развития логического мышления. В процессе игры активизируются разнообразные умственные процессы и принимают произвольный характер.

Применение математических игр повышает эффективность педагогического процесса, кроме того, они способствуют развитию памяти, мышления, внимания, воображения у детей, оказывая огромное влияние на умственное развитие ребенка.



**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!**