**муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**города Ростова-на-Дону «Детский сад № 210»**

**(МБДОУ№ 210)**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

*адрес:344029, г. Ростов-на-Дону, ул. Жданова 21 В*

*тел:210-71-79, e-mail: mdou210@bk.ru*

*ИНН/КПП 6168083216/616801001, ОГРН/ОКПО 1156196060877/*18005883

**Авторская методическая разработка**

**«Мир головоломок»**

Составитель:

Шакурова Т.Н.

2023

г.Ростов-на-Дону

Дошкольный возраст – важный период в жизни человека. В дошкольном возрасте закладываются основы личности. Именно в этом возрасте необходимо развивать логическое мышление.

Логическое мышление - умение оперировать абстрактными понятиями, это управляемое мышление, это мышление путем рассуждений, это строгое следование законам неуловимой логики, это безукоризненное построение причинно-следственных связей.

У детей дошкольного возраста развитие логического мышление происходит под руководством взрослых. Опираясь на опыт, имеющийся у ребенка, взрослые передают ему знания, сообщают понятия, до которых он не смог бы додуматься самостоятельно и которые сложились в результате трудового опыта на протяжении многих поколений. Подражая взрослым и следуя их указания, ребенок постепенно приучается правильно строить суждения, делать обоснованные выводы.

Способность логически мыслить позволяет человеку понимать происходящее вокруг, вскрывать существенные стороны, связи в предметах и явлениях окружающей действительности, делать умозаключения, решать различные задачи, проверять эти решения, доказывать, опровергать словом, всё то, что необходимо для жизни и успешной деятельности любого человека. Одним из средств развития логического мышления является головоломка - непростая задача, для решения которой, как правило, требуется сообразительность, а не специальные знания высокого уровня.

**Цель проекта:**развитие логического мышления детей старшего дошкольного возраста при помощи игр головоломок

**Задачи:**

- формировать у дошкольников интерес к логическим играм;

- развивать мыслительную деятельность;

- мотивировать детей к использованию головоломок в повседневной жизни;

- разработать магнитную доску «В стране головоломок»

Для реализации данного проекта предполагаются следующие этапы:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Этапы** | **Мероприятия** | **Сроки проведения** | **Ответственные** |
| Подготовительный этап | -Анализ психолого-педагогической литературы по проблеме развития логического мышления у детей старшего дошкольного возраста  -Подбор диагностик выявления уровня логического мышления  -Изучение опыта ДОО по использованию головоломок в развитии логического мышления  Приложение 1 | Апрель | Воспитатель, студент |
| Основной этап | **Организованная образовательная деятельность:**  **-**Познавательное развитие  «Волшебная страна головоломок»  «Игры-головоломки»»  «Веселые загадки»  - Продуктивный вид деятельность изготовление головоломки «Танграм»  Приложение 2  **Совместная образовательная деятельность педагога и ребенка в ходе режимных моментов:**  - Беседы с детьми  **«Что такое головоломки и для чего они нужны»**  **«Какие бывают головоломки»**  **-**Дидактические игры:  «Составь фигуру»  «Лабиринт»  «Что лишнее»  «Веселый лабиринт»  -Рассматривание образцов выкладывания изображений из разных головоломок  -Игровая ситуация  «Спешим на помощь героям сказки»  -Проектная деятельность детей «Знакомство с новой головоломкой»  Приложение 3  **Работа с родителями:**  -Родительское собрание на тему «Развитие логического мышления у детей старшего дошкольного возраста»  -Памятка для родителей «Развитие мышления у детей»  -Конкурс  «Придумай логическую задачку»  -Подборка логических упражнений для детей  Приложение 4 |  | Воспитатель, студент, родители |
| Заключительный этап | Презентация проекта |  | Студент |

**Ожидаемый результат:**

- Проявление у детей интереса и инициативы к решению логических игр

- Участие родителей в изготовлении магнитной доски «В стране головоломок»

- Использование магнитной доски «В стране головоломок» для развития логического мышления у детей старшего дошкольного возраста

- Дети в ходе игр демонстрируют умения сравнивать, обобщать, систематизировать

*Приложение 1*

**Методика «Изучение уровня овладения логическими операциями»**

**Цель:**изучения уровня овладения логическими операциями.

**Материал**: подготовить восемь геометрических фигурок, различающихся по форме, цвету и величине (квадраты и круги, большие и маленькие, красные и синие).

Эксперимент проводят индивидуально с детьми пяти лет. Перед ребёнком в произвольной последовательности раскладывают ряд из восьми геометрических фигур, предлагают посмотреть, какие это фигуры, и сказать, чем отличаются друг от друга эти фигурки квадратные и круглые, красные и синие, большие и маленькие. Затем вынимают из ряда любую фигуру и предлагают ребенку найти самую непохожую на эту. Если ребёнок колеблется, то инструкцию повторяют, интонационно подчеркивая слова, «самую непохожую». После того как малыш сделал выбор, указанную фигуру или фигурку вынимают из ряда, кладут рядом с фигуркой - образом и спрашивают, почему он думает, что эти фигурки самые непохожие. Если ребенок ошибается, то все фигурки кладут на свои места и задание повторяется.

*Обработка данных*: выделяют три уровня овладения детьми старшего дошкольного возраста логическими операциями.

Высокий уровень. Ребенок выбирает фигурку по трем параметрам либо при первом предъявлении, либо при двух последующих предъявлениях подряд и четко объясняет свой выбор («Потому, что это квадрат, а это кружок, этот красный, а этот синий, этот большой, а этот маленький»).

Средний уровень. Ребёнок выполняет задания сам или с незначительной помощью взрослого, но затрудняется объяснить выбор фигурки.

Низкий уровень. Ребенок не справляется с заданием.

**Методика «Нелепицы»**

**Цель**: изучить представление детей об окружающем мире и о логических связях и отношениях, существующих между ними; определение умения детей рассуждать логически и грамматически правильно выражать свою мысль.

Проведение исследования. Вначале ребенку показывают картинку. Во время рассматривания картинки ребенок получает инструкцию: «Внимательно посмотри на эту картинку и скажи всё ли здесь находится на своём месте или неправильно нарисовано. Если что-нибудь покажется не на своем месте или неправильно нарисовано, то укажи на это и объясни, почему это не так. Далее ты должен будешь сказать, как на самом деле должно быть».

Примечание: обе части инструкции выполняются последовательно. Сначала ребенок называет все нелепицы и указывает их на картинке, а затем объясняет, как на самом деле должно быть. Время выполнения три минуты.

**Обработка данных:**

*Высокий уровень* - ребенок назвал все нелепости и объяснил, как на самом деле должно быть.

*Средний уровень* - назвал все нелепицы, но объяснил только половину из них.

*Низкий уровень* ребенок назвал, все нелепицы, но не объяснил. Почему это неправильно.

*Приложение 2*

**Конспект ООД «Волшебная страна головоломок» для детей старшего дошкольного возраста**

**ОО:**познавательное развитие

**Цель:**развитие умения детей активно включаться в решение игровых заданий, сотрудничая друг с другом

**Задачи:**

**-** Формировать приемы умственных операций дошкольников

-Развивать у детей логическое мышления

-Воспитывать уважительное отношение друг у другу

**Ход**

**Мотивационно – ориентировочный этап**

Здравствуйте ребята, какие вы сегодня красивые. Сейчас я вам вот что расскажу. Я вчера получила письмо от «Лунтика». Знаете, кто это? Да конечно! Так вот «Лунтик» играл в игру на компьютере, которая называется "Волшебная страна головоломок" не смог решить задачу и застрял на четвёртом уровне. Он просил меня помочь ему! Хотите помочь вместе со мной «Лунтику»? Какие вы добрые!

**Поисковый этап**

Ребята, для этого нам нужно попасть в игру, монитор у нас есть. ой, ой, ой, смотрите, что с ним? (монитор сломан) Что же теперь делать? (Починить) А как? Чем? (Сложить из фигур).

**Практический этап**

Попробуйте, но есть одно правило, брать нужно по одной фигуре. Если нам удастся починить монитор, то зазвучит весёлая музыка. (Выполнение задания) Отлично вы справились! И мы можем попасть в игру, а антенны помогут нам в этом. Одеваем, скажем, вот такие слова: 12345 мы в игру хотим играть! А теперь все вместе.

Ребята в игре нам предстоит пройти 3 уровня, на каждом будут задания. Нужно будет составить фигуру, пройти сложный лабиринт, посчитать фигуры

- задания сложные, но вы с ними справитесь, я уверена в этом. Итак, игра начинается.

«Цветные цифры»:

*Определить, что можно сделать из цветных полосок - составление фигур по схеме.*

Какой это уровень? (1) Точно и ждут нас тут цветные полоски. Сколько же цветных полосок, а что можно из них сделать? (Ответы детей). А ещё? Что мы будем из них делать? (Ответы детей). Сделаем? (а эти фигуры можно сделать). Вопросы детям: Что ты составляешь? Кто у тебя получился? Какая тебе нужна полоска?

У вас получилось! Супер, вы лучше всех! И мы уже близко к «Лунтику»! Ну что двигаемся дальше? Куда нам теперь идти? (Ответы детей)

«Найди дом»:

*Как пройти 2 лабиринта одновременно? Подвести к тому чтобы дети разделились на 2 группы. Пройти лабиринты с помощью письма задания и найти домик с музыкой.*

Что же это? (лабиринты). Их нужно пройти и дойти до домика. А помогут нам в этом письма - задания. Сейчас я вам скажу, как. Лабиринта два, а нас много что нам делать? (Разделиться) Точно так и сделаем! (делятся). Если найдём нужный дом. То там заиграет музыка. А не заиграет, значит, дом не тот. И так начинаем! Удачи вам!

Превосходно! Вы справились! Какие вы сообразительные! А мы сейчас на каком уровне? (2). А на какой пойдём? (3)

«Найди фигуру»

*Нахождение и пересчёт фигур, изображенных на карточке. Проверка своего ответа.*

Здесь нас ждёт ещё одно задание. Есть карточки, а что же на них нарисовано? (Ответы детей). Что с ними можно сделать? (Ответы детей). Но задание тут такое: нужно посчитать, сколько нарисовано силуэтов? Ну, так считайте. А проверить хотите верно, мы посчитали или нет? Открывайте окошко, какая у тебя цифра, значит правильно. Замечательно! Очень хорошо! Тогда двигаемся дальше! Где мы?

На четвёртом уровне, нас ждёт «Лунтик». Нажмём на кнопку у монитора, чтобы открыть окошки и освободить его.

**Рефлексивно- оценочный этап**

Ребята давайте расскажем Лунтику как мы до него дошли.

«Лунтик» вам очень благодарен и приготовил сюрприз! (Лунтик дарит детям головоломку «Танграм»)

**Конспект ООД для подготовительной к школе группы**

**на тему «Ребусы»**

**Цель**: Продолжать учить детей разгадывать простые ребусы.

**Задачи:**

- Расширять кругозор детей.

- Знакомить с окружающим миром, явлениями природы.

-Развивать логическое мышление, любознательность, пытливость, тренировать внимание и память, обогащать речь.

- Вырабатывать навыки доводить начатое дело до конца.

**Предварительная работа:** Составление перспективного плана. Подбор и изготовление демонстрационного материала. Беседа-знакомство с историей возникновения ребусов. Знакомство с правилами разгадывания ребусов. Индивидуальная работа с детьми по разгадыванию ребусов.

**Оборудование:** Кроссворд по загадкам «Загадочный». Карточки на каждого ребенка

**Ход**

**Мотивационно – ориентировочный этап**

Каждый из вас, ребята, не раз слышал слово «кроссворд», и не раз мы с вами учились их разгадывать. Давайте сегодня разгадаем вот этот кроссворд и узнаем тему нашего занятия.

• Кроссворд «Загадочный»

Кланяется, кланяется, домой придет — растянется. (Топор)

Что же это за девица, не швея, не мастерица. Ничего сама не шьет, а в иголках круглый год. (Ель)

Красные двери в пещере моей,

Белые звери сидят у дверей.

И мясо, и хлеб

Всю добычу мою,

Я с радостью этим зверям отдаю. (Зубы)

То назад, то вперед ходит-бродит пароход. Остановишь — горе, продырявил море. (Утюг)

Между двух светил сижу я один. (Нос)

Совместно с детьми вписываем слова-отгадки в клеточки.

Предлагаю детям прочитать слово, которое получилось по горизонтали. Читают получившееся слово РЕБУС.

**Поисковый этап**

Ребята, а вы знаете что означает слово «ребус»? *Ответы детей*.

Да, это загадка, но загадка не совсем обычная. Все слова в ребусах изображены при помощи рисунков и знаков. Для того чтобы прочесть, что зашифровано в ребусе, надо правильно назвать все предметы, изображенные на картинке, и понять, какой знак что означает.

**Практический этап**

Например, такой рассказ. В нем не все, а только некоторые слова заменены рисунками, но он уже напоминает ребус.

*Дети договаривают слова*

Жил-был *заяц*

У него был разноцветный *зонт*

Он спасал его от **дождя**

И закрывал от *солнца*

Заяц плавал на *зонте*

Как на *корабле*

Летал он на зонте как на *парашюте*

А в этой головоломке нужно сложить первые буквы нарисованных предметов и прочитать, что получилось. Дети вписывают в клеточки первую букву изображенных предметов. (дом, ель, ложка, облако) – ДЕЛО

Если бы все ребусы были такими простыми, отгадывать бы их мог легко каждый, но на самом деле они сложнее. Сейчас мы с вами разгадаем самые простые ребусы.

Правила разгадывания ребусов

На столе разложены разные ребусы, совместно с детьми объясняем правило разгадывания.

Если предмет на рисунке перевернут, его название читают справа налево (наоборот) (кот-ток)

Если впереди рисунка стоит запятая (одна или несколько), то не читается первая буква слова, если запятая стоит после рисунка, не читается последняя буква слова

Если стоит цифра и буква, то читаются и цифры, и буквы.

Если рядом с зачеркнутой буквой стоит другая буква, ее надо читать вместо зачеркнутой.

Если над рисунком изображена зачеркнутая буква, ее не надо читать.

Если рядом с буквами изображают рисунок, то читается все вместе.

А сейчас предлагаю вам отгадать несколько ребусов.

**Рефлексивно- оценочный этап**

Вы сегодня хорошо занимались, и я хочу похвалить каждого. Это слово я зашифровала, вы должны его сами отгадать. Раздаются карточки на каждого ребенка разные. Дети вписывают буквы и читают слово «молодец».

**Конспект ООД в старшей группе**

**«На поиски краденого солнца»**

**ОО:** познавательное развитие

**Цель:** Развитие познавательных интересов детей, сенсорное развитие, развитие любознательности и познавательной мотивации, развитие воображения и творческой активности, логического мышления.

**Задачи:**

-Активизировать освоенные детьми умения классифицировать по цвету, форме, размеру.

-Активно включать в коллективные игры, общение со сверстниками по поводу поиска рациональных способов выполнения задания.

-Развивать логическое мышление, память, умение пользоваться кодовыми карточками.

-Закрепить умение вырезать из квадрата треугольник, круг. Формировать у детей умение правильно держать ножницы и пользоваться ими.

**Предварительная работа:** знакомство с «колумбовым яйцом», «Монгольская игра», «Лабиринт», «Волшебные квадратики», рассматривание иллюстраций к знакомым сказкам, беседа о доброте и сочувствии.

**Оборудование:** колумбово яйцо, квадраты четырёх цветов, счетные палочки, геометрические фигуры, кодовые карточки, ножницы, квадраты из цветной бумаги разной величины.

**Ход**

**Мотивационно – ориентировочный этап**

-Ребята, нам в группу пришло письмо. Давайте я вам сейчас его прочитаю. (воспитатель читает письмо)

«Солнце по небу гуляло

И за тучу забежало.

Глянул заинька в окно,

Стало заиньке темно.

А сороки-

Белобоки

Поскакали по полям,

Закричали журавлям:

"Горе! Горе! Крокодил

Солнце в небе проглотил!"

Помогите вернуть нам солнышко. Сказочные звери из сказки……»

**Поисковый этап**

- Ребята, как вы думаете, из какой сказки нам пришло это письмо? Кто автор этой сказки? Хотите помочь лесным жителям? А на чём мы сможем отправиться в путь? (выбирают поезд) Я сейчас раздам вам билеты, и вы займёте свои места в вагонах. (дети занимают места согласно изображённым фигурам на билетах)

**Практический этап**

- Мы с вами прибыли в сказочный лес. Смотрите записка. «Чтобы солнышко вернуть вы должны выполнить задания»

1 задание: «Лабиринт»

2 задание: п/и малой подвижности «Коробка с карандашами»

3 задание: «Колумбовое яйцо»

4 задание: «Волшебные квадратики»

5 задание: Вырежем лучики для солнышка.

- А теперь нам пора возвращаться в группу. Лесные жители нас с вами благодарят и угощают сушками. Занимайте места в вагонах. поехали…

**Рефлексивно-оценочный этап**

- Ребята, где мы сегодня с вами были? Что делали? вам понравилось? Вы сегодня большие молодцы.

**Конспект ООД в подготоительной к школе группе на тему**

**«Танграм своими руками»**

**Цель:**развитие логического мышления на занятиях по продуктивному виду деятельности

**Оборудование:**головоломка танграм, ножницы, картон

**Ход**

**Мотивационно-ориентировочный**

Ребята, мы уже с вами знакомы с головоломкой «Танграм», сегодня мы с вами будем изготавливать ее сами.

**Поисковый**

Ребята, а вы любите головоломки? Что нам понадобится для изготовления головоломки?

**Практический**

Игра проста в изготовлении. Квадрат 10 на 10 см. из картона или пластика, одинаково окрашенный с обеих сторон, разрезают на 7 частей, которые называются танами.

В результате получаются 2 больших, 2 маленьких и 1 средний треугольники, квадрат и параллелограмм.

Ребята, сейчас я раздам вам картон с разметкой линий для разрезания, вам нужно аккуратно разрезать.

Физ. Минутка

Раз - подняться, подтянуться  
Два - согнуться, разогнуться  
Три - в ладоши три хлопка, головою три кивка.  
На четыре - ноги шире.  
Пять - руками помахать.  
Шесть - за стол тихонько сесть

А теперь послушайте сказку. В некотором царстве, в математическом государстве жил – был Квадратик. Было ему очень скучно, ведь никто с ним не играл. Тогда Квадратик решил позабавиться: начал он бегать, прыгать и упал. Раскололся он на несколько *(7)* геометрических фигур. Подошёл к квадрату маленький мальчик и решил собрать его из частей, но 1 геометрическую фигуру он положил неправильно и вместо квадрата у мальчика получился кораблик. *«А квадратик – то стал волшебным»* - воскликнул мальчик. Ведь из него можно собирать множество фигурок. С тех пор с Квадратиком стали играть много детей и имя ему дали *«****Танграм****»*. Квадратик обрадовался, что у него появилось много друзей, ведь с друзьями жить веселей.

А вы, догадайтесь как можно из квадрата получить кораблик, переложив 1 геометрическую фигуру. Теперь попробуйте выложить сами.

**Рефлексивно-оценочный**

Ребята, понравилось ли вам занятие? Чему новому вы научились? Что нового узнали? Вы все сегодня молодцы.

*Приложение 3*

**Дидактические игры**

**«Составь фигуру»**

**Цель:** развитие логического мышления, мелкой моторики, навыков конструирования

**Оборудование:** счетные палочки разных цветов.

**Ход**

Начинаем с простых геометрических фигур, постепенно увеличивая сложность заданий.

*Квадрат.*

Четыре палочки сложили,

И квадратик получили.

*Прямоугольник.*

Прямоугольник квадрата длиннее.

Фигура простая, рисуем смелее.

*Треугольник.*

У треугольника три стороны,

И они могут быть разной длины.

*Трапеция.*

Взять треугольник и верх удалить -

Трапецию можно и так получить.

*Ромб.*

Ромб - фигура непростая,

Две в себе объединяет:

Треугольник раз и два -

Фигура стала вдруг одна

Выкладывание:

- по указанию используемого количества палочек для выкладывания фигуры,

например, выложить квадрат из 4-х палочек или из 8 палочек, сравнить по величине полученные квадраты; из 10**палочек выложить 3 квадрата**

- по указанию величины фигуры

например, выложить маленький квадрат, у которого длина каждой стороны равна длине одной **палочки** или большой квадрат со стороной длиной две **палочки**

- по устной инструкции

например, построить домик, стена которого – квадрат из 8 **палочек**, сверху достроить из 4 **палочек треугольную крышу**, построить квадратное окно из 4 **палочек**, на чердаке – треугольное окно из 3 **палочек**

из 8 **палочек выложить квадрат**, добавить еще 4 **палочки так**, чтобы разделить его на 4 равных квадрата; убрать 2 **палочки** – получить 2 неравных квадрата

**«Лабиринт»**

**Цель:**развитие логического и пространственного мышления, учит ребенка анализировать, развивает зрительное внимание.

**Ход**

Правила могут быть такими:

найди самый короткий путь,

обойди все препятствия,

собери все предметы, не разу не пройдя дважды по одной дорожке,

не попадись хищникам;

двигайся по стрелкам в заданном направлении.

**«Что лишнее»**

**Цель**: развитие логического мышления, восприятия и внимания.

**Ход**

Воспитатель показывает детям изображения,

Детям предлагается внимательно посмотреть и определить, что  лишнее, объяснить почему.

**«Веселый лабиринт»**

**Цель:**развитию логического и пространственного мышления; внимания; наблюдательности и усидчивости.

**Ход**

Взять шарик и поместить его в один из углов коробки. Взять коробку в руки и слегка поворачивая коробку, перемещать шарик по лабиринту, стараясь закатить его в воротики.

Это пособие можно использовать для индивидуальной работы с детьми или дети используют ее в самостоятельной игровой деятельности.

**Конспект игровой образовательной ситуации в старшей группе «Путешествие по сказкам»**

**Задачи:**

**-**Учить детей отгадывать загадки о сказочных героях.

-Продолжать учить решать примеры на сложение и вычитание, понимать отношения между числами, соотносить число и цифру.

-Развивать логическое мышление, умение устанавливать закономерные взаимосвязи в организации элементов изображения; умение анализировать, сравнивать, выделять существенные признаки, зрительно – моторную координацию.

-Воспитывать стремление оказывать помощь другим.

**Материал:** слайды с изображением сказочных героев,

шкатулка – яблоко, фишки, плоскостные конфеты, игра «Танграм», тетради, карандаши, «волшебный ящик превращений», лазерная указка, «волшебная палочка».

**Ход**

**Воспитатель:**Ребята, вы любите сказки? Хотите отправиться в путешествие по сказкам? Тогда нам предстоит отгадать загадки от волшебного яблока. Если вы правильно отгадаете загадку, которая находится в яблоке, то попадете в сказку. В сказках вас ждут задания. За каждое правильно выполненное задание вы получаете жетон от сказочных героев.

**Воспитатель:**Итак, первая загадка:  
Маленькая девочка весело бежит  
По тропинке к домику,  
Что в лесу стоит.  
Нужно этой девочке к бабушке скорей  
Отнести корзиночку, посланную с ней.   
О какой сказке идет речь?

**Дети:** Красная Шапочка - слайд.  
**Воспитатель:** А вот и сама Красная Шапочка. Она идет к бабушке. Что она несет ей? **(Ответы детей)  
Воспитатель:**Молодцы, а еще она несет ей конфеты. Как узнать сколько конфет?

**Дети:** Надо сосчитать.  
**Воспитатель:**Давайте сосчитаем. Сколько конфет?   
Ребенок выходит к доске, выставляет конфеты на доске, считает  
**Воспитатель:** Сколько всего конфет?

**Дети:** 8 конфет.  
**Воспитатель:**Молодцы! Какая по счету желтая конфета?

**Дети:** Желтая конфета по счету третья.  
**Воспитатель:**Какая по счету голубая конфета? (Ответы детей.)  
**Воспитатель:** Какого цвета пятая конфета? Какая конфета находится перед зеленой конфетой?  
**Воспитатель:**Хорошо! Вы правильно выполнили задания и получаете жетон от Красной Шапочки. Нам пора отправляться в следующую сказку, а Красной Шапочке надо идти в гости к бабушке.

**Загадка:**

Их приглашают с другом Геной

На день рожденья непременно.

И любит каждую букашку

Забавный добрый …(Чебурашка) (слайд)

**Воспитатель:** Ребята, Крокодил Гена и Чебурашка не могут справиться с заданием. Помогите им найти два одинаковых колеса, двух одинаковых овечек и два пирожных (слайд).

**Воспитатель:**Какой признак объединяет предметы в каждой группе? (слайд)

**Воспитатель:**Молодцы!!! Чебурашка и Гена благодарят нас, и мы получаем еще один жетон. А мы продолжаем путешествие по Стране Сказок.

**Воспитатель:** В какой же сказке мы теперь можем оказаться?

**Загадка:** Их приглашают с другом Геной

На день рожденья непременно.

И любит каждую букашку

Забавный добрый …

**Дети:**Чебурашка. (слайд)

**Воспитатель:**Ребята, Крокодил Гена и Чебурашка не могут справиться с заданием. Помогите им найти два одинаковых колеса, двух одинаковых овечек и два пирожных (слайд).

**Воспитатель:**Какой признак объединяет предметы в каждой группе? (слайд). Молодцы!!! Чебурашка и Гена благодарят нас, и мы получаем еще один жетон. А мы продолжаем путешествие по Стране Сказок.

**Воспитатель:**В какой же сказке мы теперь можем оказаться?

**Загадка:** Заблудилась девочка в лесу,

бродит и кричит: " АУ- АУ".

Где же ей тропинку отыскать,

чтобы в гости к гномикам попасть?

Это сказка про Белоснежку.

Гномики нарисовали для Белоснежки две картинки. Они очень похожи,

но все же отличаются. Найдите 10 отличий (слайд).

**Воспитатель:**Найдите любимую рыбку Белоснежки, если вы знаете, что она не длинная, без горошин, не грустная у неё закрыт рот и у неё не три полоски (слайд).

**Воспитатель:**Молодцы, справились с заданием и получаете еще один жетон.

**Загадка:** Толстяк живет на крыше.

Летает всех он выше,

Ты с ним сможешь поиграть

Прилетит к тебе в твой сон

Живой веселый …. (

**Дети:**Карлсон. (слайд).

Карлсон вам предлагает поиграть в игру «По порядку становись!».

Дети берут по одной цифре, пока играет музыка, «цифры» гуляют, а по

команде «По порядку становись!» дети строятся по порядку.

Когда дети выстроили числовой ряд, воспитатель задает вопросы:

**Воспитатель:**Назови соседей числа 3 (обращаясь к тому ребенку, у которого цифра 3);

**Воспитатель:** Назови соседей числа 5; Назови соседей числа 6. И еще одно задание: Карлсону нужно дорисовать недостающие картинки или фигуры.

Помогите ему (слайд).

**Воспитатель:**А вот и еще один жетон.

**Загадка:** Он не знает ничего.

Да вы знаете его.

Мне ответьте без утайки.

Как зовут его?..

**Дети:** Незнайка.

**Воспитатель:**Незнайке нужно помочь собрать из геометрических фигур птичку. Из каких геометрических фигур она состоит?

Дети собирают птичку из игры «Танграм».

**Воспитатель:**Незнайка очень доволен, благодарит нас и дарит вам жетон. Вам понравилось путешествовать по Стране Сказок? Давайте посчитаем жетоны и вспомним, в каких сказках мы побывали? **(**ответы детей).

**Воспитатель:**Что мы с вами делали в сказках? (ответы детей)

**Воспитатель:**Молодцы ребята, вы все хорошо потрудились, и герои сказок приготовили для вас сюрприз. Мы поместим жетоны в волшебный ящик превращений, посчитаем до 10 в прямом и обратном порядке, посмеемся и посмотрим, во что превратятся наши жетоны (жетоны превращаются в волшебную палочку, которую дарим детям).

**Конспект проектной деятельности для детей старшего дошкольного возраста**

**Тема**: «Знакомство с новой головоломкой»

**Цель:** ознакомление детей с головоломкой «Танграм»

**Задачи:**

-изучить историю головоломки

-способствовать проявлению интереса к головоломкам

-узнать для чего нужна эта головоломка

**Тип проекта:**творческо-познавательный

**Оборудование:**головоломка «Танграм»

**Проблема:** на одно из занятий я принесла детям головоломку «Танграм», в ходе его рассматривания у детей возник вопрос, для чего нужна головоломка и когда она появилась.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Что про это знаем | Что мы хотим узнать | Как узнать |
| До появления компьютерных и бурного развития настольных игр, одним из основных развлечений для большинства людей была игра - головоломка "Танграм". | Для чего нужна головоломка, история создания головоломки. | Совместно с родителями изучить информационные источники, рассмотреть иллюстрации с головоломками,  ООД «Танграм»,  Просмотр мультфильма «Головоломка» |

**Практическая часть**

**ООД в подготовительной группе на тему «Танграм»**

**Цель:** познакомить детей с игрой, её правилами; упражнять детей в умении называть форму, размер геометрических фигур; развивать умение строить по образцу педагога конфета, ёлка; закреплять названия цветов; воспитывать интерес к интеллектуальным играм.  
**Оборудование:** конверты с танграмами, расчерченный квадрат.

**Ход**

**Мотивационно ориентировочный**

Ребята, сегодня мы с вами познакомимся с головоломкой «Танграм». (показываю детям)

**Поисковый**

Как вы думаете для чего нужны головоломки? Есть ли у вас дома головоломки? Знаете ли вы другие головоломки?

**Практический**

Ребята, послушайте легенду о том, как три мудреца придумали «Танграм»

Почти две с половиной тысячи лет тому назад у немолодого императора Китая родился долгожданный сын и наследник.

Шли годы. Мальчик рос здоровым и сообразительным не по летам. Одно беспокоило старого императора: его сын, будущий властелин огромной страны, не хотел учиться. Мальчику доставляло большее удовольствие целый день забавляться игрушками.

Император призвал к себе трех мудрецов, один из которых был известен как математик, другой прославился как художник, а третий был знаменитым философом, и повелел им придумать игру, забавляясь которой, его сын постиг бы начала математики, научился смотреть на окружающий мир пристальными глазами художника, стал бы терпеливым, как истинный философ, и понял бы, что зачастую сложные вещи состоят из простых вещей.

Три мудреца придумали “Ши-Чао-Тю” — квадрат, разрезанный на семь частей.

Сегодня мы с вами узнаем правила этой игры, поиграем в эту игру, а так же изготовим аппликацию.

*Работа в парах.*

1) Выполнение первого задания, которое предполагает составление фигуры из частей танграма по заданному контурному рисунку.

2) Выполнение второго задания: выложить фигуру по рисунку со сплошной заливкой.

*Аппликация*

Изготовление аппликации из частей танграма по заданной схеме.

Дети выбирают на схеме любую фигурку. Они вырезают из цветной бумаги детали танграма, составляют из них фигурку и наклеивают её на картон.

*Коллективное составление алгоритма работы.*

Сделать разметку деталей танграма на цветной бумаге

Вырезать детали

Сборка изделия.

Наклеить детали на картон

*- Повторим последовательность работы с клеем:*

1.наносим клей на середину детали

2 размазываем

3. прижимаем салфеткой

*Самостоятельная работа.*

Можно работать в паре и составить одну композицию. Или каждый может работать индивидуально, выбирая любую композицию.

**Рефлексивно – оценочный**

*Демонстрация работ.*

- Чья работа понравилась? Почему?

**-**Как вы думаете, где вы можете использовать свою композицию?

**-**За что вы можете себя похвалить?

- Какие трудности вы испытывали?

*Приложение 4*

**Родительское собрание в старшей группе**

**«Развитие логического мышления у детей дошкольного возраста»**

**Цель**: заинтересовать родителей в развитии логического мышления у детей.

**Задачи:**

1. Познакомить родителей о перспективах развивать логическое мышление.

2. Дать представление о разнообразии логических игр.

3. Дать рекомендации по использованию игр в домашних условиях.

**Оборудование**: игры для демонстрации, памятки для родителей.

**Ход**

Добрый вечер уважаемые родители. Нашу встречу я бы хотела посвятить такой теме как – «развитие логического мышления у детей.»

-Вот я бы хотела от вас услышать, что вы понимаете под словосочетанием «логическое мышление*»*?

Следует сказать, что логика – это рассуждение, мышление - это способность. В частности, логическое мышление – способность рассуждать.

- Как вы считаете, важно ли логическое мышления для развития детей?

Мы иногда удивляемся и задаем себе вопрос. Почему одни дети схватывают знания буквально на лету, а другим приходится повторять одно и то же много раз?

От чего зависит логическое мышление и уровень интеллекта ребенка? Оно зависит от быстроты мышления, способности рассуждать. Как правило, такие задатки определяются генетически. Ученые полагают, что на долю наследственности у каждого ребенка отводится определенный % способностей. Остальной % этих способностей мы должны развивать сами. И поэтому от нас взрослых зависит насколько, и как будут развиты эти способности. Так как же можно развить эти способности?

Дошкольное детство – это период развития всех психических процессов, которые обеспечивают ребенку возможность ознакомления с окружающей действительностью. И именно логическое мышление принесет свою неоценимую помощь в развитие ребёнка.

Логическое мышление – это залог успеха в жизни. В учебе, на работе и повседневной жизни мы используем очень часто **логику**. Ее развитие помогает нам и в творческих занятиях. Ведь именно логические мысли помогают нам выстраивать четкую картину происходящего, понимать и адекватно оценивать вещи и явления. Все научные открытия и изобретения были сделаны благодаря логическому и творческому мышлению их создателей.

Ежедневно занимаясь с ребенком и развивая ему логику, вы заложите прочный фундамент его школьных успехов. Ребенок будет намного быстрее схватывать материал, вследствие чего учеба окажется приятным и захватывающим процессом

Главное, о чем необходимо помнить: ни в коем случае не стоит перегружать его знаниями, учите – играя! Лишь в этом случае ваши усилия принесут ощутимый результат.

Я хочу познакомить вас с теми играми, которые мы используем в своей работе, и предложить для вашего внимания игры для использования дома.

Давайте начнем с небольшой разминки. Отгадайте загадку.

- Комочек пуха, длинное ухо, прыгает ловко, любит морковку. *(Заяц)*

- Маленький, беленький по лесочку прыг-прыг! По снежочку тык-тык.

Благодаря каким признакам вы отгадали эту загадку. Следующая загадка.

-Тройка, тройка прилетела.

Скакуны в той тройке белы.

А в санях сидит царица –

Белокоса, белолица.

Как махнула рукавом-

Всё покрылось серебром. *(Зимние месяцы)*

Что бы отгадать эти загадки, что вам пришлось в первую очередь делать? Размышлять.

Загадки это прекрасное упражнения для развития мышления и для знакомства с признаками предметов. Поэтому загадки очень часто используются образовательной сфере, и благотворно будут влиять на развития вашего ребенка в домашних условиях.

Но, а я хочу вас познакомить с играми, которые мы используем как в образовательной деятельности, так и в индивидуальной и самостоятельной работе с детьми.

Презентация.

Слайд 2. Блоки Дьенеша – это универсальная развивающая игра.

Логические блоки Дьенеша представляют собой набор из 48 геометрических фигур:

а) четырех форм *(круг, треугольник, квадрат, прямоугольник)*;

б) трех цветов *(красный, синий, желтый)*;

в) двух размеров *(большой, маленький)*;

г) двух видов толщины *(толстый, тонкий)*.

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

\* Познакомить с формой, цветом, размером, толщиной объектов.

\* Развивать пространственные представления.

\* Развивать логическое мышление, представление о множестве.

\* Усвоить элементарные навыки алгоритмической культуры мышления.

\* Развивать познавательные процессы, мыслительные операции.

\* Воспитывать самостоятельность, инициативу, настойчивость в достижении цели.

\* Развивать творческие способности, воображение, фантазию, способности к моделированию и конструированию.

\* Развивать речь.

Слайд 3. Игры – головоломки *«Танграм»*, *«Монгольская игра»*, геометрический конструктор. Где дети по схемам и без схем выкладывают различные фигуры, силуэты животных. Эти игры развивают пространственное воображение, конструктивное **мышление**, сообразительность, смекалку.

Слайд 4. Такие игры, как: *«Собери картинку»*, *«Сложи узор»*, *«Подбери заплатку»*. Они развивают логическое мышление интеллектуальную деятельность детей. Эти игры учат детей выделять форму предмета, цвета, учат правильно собирать изображение предмета из отдельных частей; соотносить образ представления с целостным образом реального предмета, действовать путём прикладывания.

Слайд 5. Игры – картинки *«Лабиринт»*, *«Найди отличия»*, *«Найди по схеме»* - помогают ребенку действовать в соответствии с предложенной схемой.

Слайд 6. Игры с счетными палочками: формируют геометрическое представление, развивают пространственное воображение детей. Дети с большим удовольствие складывают различные геометрические фигуры, домики, пароходы, самолеты и да же фантазируют. В такие игры вы можете играть и дома, заменив счетные палочки зубочистками или спичками.

Большое количество игр на логику, внимание, память продается в магазинах и находится в свободном доступе в сети интернет.

Ну а теперь я хочу вам предложить несколько игр, которые вы можете использовать дома. Для вас я их оформила вот на таких памятках, которые я вам раздам, что бы вы могли ими пользоваться.

1. Игра *«Исследователи»*

Вы и ребенок *«исследователи»*.

Выберите, какой ни будь предмет, и начинайте его изучать. Каждый должен по очереди выделять в нем какое-то свойство, признак, особенность в сравнении с другими предметами.

Например: назовите этот предмет, скажите, зачем он нужен; каковы его основные признаки и свойства: цвет, форма, размер; каков он на ощупь, на запах, на вкус; из чего сделан; похож *«на»*, отличается *«от»* *(каких-нибудь других предметов)*; что случится, если его: бросить в воду, огонь, с третьего этажа, ударит по нему, подбросить и т. д.

2. Игра *«Универсальный магазин»*

С помощью этой игры вы научите ребенка классифицировать предметы, то есть находить общий признак предметов и по нему объединять предметы в однородные группы.

Для игры нужны картинки с изображением предметов 4 групп: фрукты, овощи, музыкальные инструменты, школьные принадлежности *(по 3-4 карточки каждой группы)*

Сюжет игры таков.

В универмаг привезли много разного товара, но сложили его в беспорядке. Малышу, который играет роль продавца, предстоит трудная работа разложить товар по отделам. В один отдел должны попасть товары, которые подходят друг другу так, что их можно назвать, одним словом.

Подскажите ребенку, что всего должно получиться четыре отдела.

После выполнения этого задания предложите малышу сократить количество отделов в два раза, но так, чтобы в каждом из двух оставшихся отделов товары также подходили друг другу, были бы чем-то похожи, чтобы их тоже можно было назвать одним словом.

Второе задание – более сложное. Оно требует осуществления обобщенности третьей степени (когда обобщённое слово, в свою очередь, может быть включено в понятие более широкого объёма).

В данной игре овощи и фрукты входят в понятие *«продукты»*, а музыкальные инструменты и школьные принадлежности в понятие *«вещи»*. В конце очень важно, чтобы малыш объяснил свои действия и ответы.

Так же можно использовать в игре другие группы объектов.

4. Игра *«Волшебный мешочек»*.

В полотняный мешочек положите несколько мелких вещей: 2 кубика, пуговицу, резиновую игрушку, ложку. Попросите ребенка на ощупь определить, что это за вещи. Пусть он опишет и назовет их. Есть ли среди предложенных предметов одинаковые?

При выполнении заданий обращайте внимание на развитие речи вашего ребенка: важно не только найти правильное решение, но и доказать, обосновать свой выбор. Если ребенок испытывает трудности при выполнении задания, помогите ему объясните задание, проверьте правильность его выполнения.

Помните, что в дошкольном возрасте длительность таких игр не должна превышать 25 – 30 минут. *(раздаю памятки)*

И мы должны помнить с вами, уважаемые родители, что формирование логического мышления является важным как для общего развития ребёнка, так и для его дальнейшей адаптации в социуме.

Наша встреча подошла к концу. Надеюсь, что Вы узнали для себя много нового и интересного.

В заключении мне бы хотелось узнать, ваше мнение о проведённом родительском собрание. И поэтому я для вас приготовила небольшие анкеты, где необходимо в определенной строке поставить плюсик. Если у кого, то возникли вопросы, вы можете задать их в индивидуальном порядке.

Спасибо за внимание. До свидания.

**Памятка для родителей «Развитие мышления у детей»**

Развивать умственные способности через овладение действиями замещения в разных видах деятельности (самый простой вариант: предметы – заместители, когда дети используют один предмет для разных целей: карандаш как градусник, вилка, заколка и т.п.)

Учить составлять группу из отдельных предметов (карандаш, скрепки, ручка – канцелярские принадлежности).

Учить классифицировать и обобщать предметы по характерным признакам или назначению.

Учить понимать смысл литературного произведения; воспроизводить в правильной последовательности содержание текста с помощью вопросов.

Учить сравнивать предметы (чем похожи и отличаются яблоко и груша).

Учить соотносить схематические изображения с реальными предметами.

Побуждать делать самостоятельные выводы.

Учить отвечать на вопросы, делать умозаключения.

Способствовать познанию свойств различных материалов, их функционального потенциала, созданию образов, моделей различных предметов посредством изобразительной деятельности (лепки, аппликации, рисования и т.д.)

Учить устанавливать причинно-следственные связи.

Способствовать переходу к решению задач в уме.

**Игры и упражнения, способствующие развитию мышления**

«Разложи картинки». Ребенку предлагается серия картинок, которые необходимо разложить по хронологии событий и составить полноценный, развернутый рассказ.

«Закончи слово». Взрослый называет слог, а ребенок называет как можно больше слов по начатому слогу.

«Творческий подход». Ребенку называют или показывают предметы, не имеющие определенного назначения (веточка, орех, кусочек ватки); ребенок должен придумать, как можно использовать данный предмет.

«Антонимы». Ребенок подбирает к слову взрослого противоположное по смыслу (легкий – тяжелый, сильный – слабый).

**Подборка логических упражнений для детей**

**Упражнение № 1**

**Цель:** развитие словесно-логического мышления

**Ход:**  к каждому слову, данному ниже, подобрать подходящее по смыслу с учётом назначения предметов. Затем составить предложение каждой парой слов.

Пример: кисточка — краски (клей, рисунок, раскраска, рама, батарее пр.). Мальчик взял кисточку, краски, листок бумаги и нарисовал картин для мамы к 8  Марта.

**Упражнение № 2**

**Цель:** развитие словесно-логического мышления.

**Ход:** выбрать из 3-х объектов один лишний, с учётом выделенного признака, и подробно объяснить свой выбор.

Цвет: цыпленок, лимон, василёк.  Огурец, морковь, трава. Халат врача, помидор, снег

Форма: телевизор, книга, колесо. Косынка, арбуз, палатка

Величина: бегемот, муравей, слон.  Дом, карандаш, ложка

Материал: банка, кастрюля, рюмка.  Альбом, тетрадь, ручка

Вкус: конфета, картошка, варенье. Торт, селедка, мороженое

Вес: вата, гиря, штанга. Мясорубка, перышко, гантеля.

**Упражнение № 3**

**Цель**: развитие словесно-логического мышления.

**Ход:** выбрать: к указанному подобрать слово, которое будет логически с ним связано (как в предыдущей паре), и подробно объяснить свой выбор.

Пример: стрелка — часы, колесо — ? Стрелка — это часть часов, зна­чит к слову «колесо» я подберу слово «машина», потому что колесо — часть машины.

Птица-гнездо, человек-... (дом)

песня-глухой, картина-... (слепой)

паровоз-вагон, конь-...(телега)

бежать-стоять, кричать-.. .(молчать)

песня-певец, самолет-...(летчик)

карандаш-рисунок, буквы-...(слова, рассказ, текст)

птица-воздух, рыба-...(вода)

машина-дорога, воздух-...(самолет)

корова-теленок, лошадь-...(жеребенок)

яйцо-скорлупа, картофель-...(кожура, шелуха)

ложка-каша, вилка-...(мясо).

**Упражнение №4**

**«Подбери слово»**

**Цель:** развитие словесно-логического мышления.

**Ход**: выбрать: к указанному подобрать слово, которое будет логически с ним связано (как в предыдущей паре), и подробно объяснить свой выбор (как на предыдущем занятии).

Пример: стрелка — часы, колесо — ? Стрелка — это часть часов, зна­чит к слову «колесо» я подберу слово «машина», потому что колесо — часть машины.

коньки- зима,  лодка-...(лето)

собака-шерсть, щука-...(чешуя)

пробка -плавать, камень-.. .(тонуть)

ухо - слышать, зубы-.. .(жевать)

чай-сахар, суп-...(соль)

дерево-сук, рука-...(палец)

дождь-зонтик, мороз-...(шуба)

пчела-мед, корова-.. .(молоко)

школа-обучение, больница-.. .(лечение)

нож-сталь, стол-...(дерево)

хлеб-пекарь, дом-.. .(строитель)

пальто-пуговица, ботинок-...(шнурок)

коса-трава, бритва-...(волосы, борода)

нога-сапог, рука-.. .(перчатка)

вода-жажда, пища-...(голод)

электричество -провода, пар-...(трубы)

лимон - кислый, сахар-...(сладкий)

камень - тяжелый, перышко-.. .(легкое)

машина-дорога, корабль-... (море)

птица-клюв, слои-...(хобот)

**Упражнение №5**

**«Назови одним словом»**

**Цель:** развитие операции обобщения, классификации,  развитие внимания.

**Ход:** озаглавить группу понятий (одним или несколькими словами). Объяснить свой выбор.

• Кисель - кефир - сок - чай (напитки)

• Утюг - холодильник - пылесос - кофеварка

• Муравейник - нора - логово - берлога

• Самолёт - корабль - лодка - мотоцикл

• Глина - шерсть - дерево - пластмасса

• Двойка - тройка - пятёрка - единица

• Дирижёр - шофёр - воспитатель - портниха

• Салат - каша - борщ - запеканка

• Топор - лопата - пила - отвёртка

• Серьги - браслет - цепочка - кулон

• Храбрость - доброта - трудолюбие - честность

• Волейбол - баскетбол - футбол - водное поло

• Клюв - перья - крылья - коготки

• Есть - спать - учиться - гулять

**Упражнение №  6**

Цель: развитие операции классификации, обобщения.

Задание: продолжить ряд понятий, соответствующих одному обобще­нию. Подобрать дополнительно не менее 3-х слов. В каждом случае на­звать  обобщающее понятие.

1.Стол, стул, диван

2. Творог, сыр, масло

3. Врач, повар, лётчиц

4. Сок, кефир, компот

5. Шишка, жёлудь, орех

6. Корабль, лодка, яхта

7. Паровоз, электричка, трамвай

8. Книга, альбом, блокнот

9. Торшер, бра, настольная лампа

10. Сосиски, колбаса, котлета

11. Земляника, клюква, малина

12. Сыроежка, лисичка, подберёзовик

13. Сосна, берёза, липа

14. Жасмин, шиповник, сирень

Дождь, ветер, иней