Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «детский сад общеразвивающего вида№ 24 «радуга с приоритетным осуществлением художественно – эстетического направления развития воспитанников» г. Невинномысска

**Круглый стол «логически мыслящий ребёнок – успешный ученик»**

 разработала: лимарь е. В.,

Воспитатель высшей квалификационной категории

Г. Невинномысск

2020 г.

**Круглый стол «логически мыслящий ребёнок – успешный ученик»**

*Цель: познакомить родителей со значением занимательных задач в развитии логического мышления детей, с рекомендациями, которые помогут научить детей решать задачи с «секретом», доставить радость родителям и детям от совместного решения логических задач.*

План:

* Лекция «как научить ребёнка логически мыслить»
* Круглый стол
* Презентация задач – шуток, головоломок, логических задач направленных на логическое мышление

Лекция

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.

Большинство родителей уверены, что гораздо важнее научить ребенка считать, писать, читать и никаких проблем с учебой не будет. Но иногда случается так, что читающий, пишущий и считающий ребенок, придя в школу, постепенно снижает свою успеваемость. В чем же причина? Оказывается, он не умеет думать самостоятельно, рассуждать, анализировать, сравнивать, классифицировать, делать выводы, т. Е. У него не развито логическое мышление.

Вообще развитие мышления происходит в три этапа:

Наглядно-действенное, т. Е. Ребенок мыслит через действие.

Наглядно-образное, т. Е. Ребенок мыслит при помощи образов.

Словесно-логическое, т. Е. Ребенок мыслит 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.

Овладев логическими операциями, ребенок 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 обучения, будет приносить радость и удовлетворение.

В работе с детьми 5-6 лет используются простые логические упражнения и задачи с целью развития у них умения осуществлять последовательные действия: анализировать, сравнивать, обобщать по признаку, целенаправленно думать.

Логические игры математического содержания воспитывают у детей познавательный интерес, способность к творческому поиску, желание и умение учиться. Необычная игровая ситуация с элементами проблемности, характерными для каждой занимательной задачи, всегда вызывает интерес у детей.

**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://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fjeans-wear.ru%2F) 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?

**«Игры с палочками кюизенера»**

Во всём мире широко известен дидактический материал, разработанный бельгийским математиком х. Кюизенером. Он предназначен для обучения математике, начиная с младших групп детского сада. Палочки кюизенера называют ещё цветными палочками, цветными числами, цветными линеечками, счётными палочками.

Счётные палочки кюизенера являются многофункциональным математическим пособием, которое позволяет "через руки" ребенка формировать понятие числовой последовательности, состава числа, отношений *«больше – меньше»*, *«право – лево»*, *«между»*, *«длиннее»*, *«выше»* и многое другое. Набор способствует развитию детского творчества, развития фантазии и воображения, познавательной активности, мелкой моторики, наглядно-действенного мышления, внимания, пространственного ориентирования, восприятия, комбинаторных и конструкторских способностей.

Игры на закрепление цвета.

1. Выложи палочки на столе, перемешай их. Покажи по очереди красную, синюю, зеленую, желтую, коричневую, белую, черную, оранжевую, голубую, розовую палочки.

2. Возьми в правую руку столько палочек, сколько сможешь удержать, назови цвет каждой палочки.

3. Возьми в левую руку столько палочек, сколько сможешь удержать. Найди среди взятых палочек палочки одинакового цвета.

4. Возьми с закрытыми глазами из набора любую палочку, посмотри на нее и скажи, какого она цвета.

5. Перечисли цвета всех палочек на столе.

6. Покажи не красную палочку, не желтую и т. Д.

7. Отбери палочки одинакового цвета и построй из них забор, дом для куклы, гараж и т. Д.

8. Возьми синюю и красную палочки и сложи их концами друг к другу. Получился поезд. Составь поезд из белой и синей; красной, зеленой и синей; голубой, оранжевой и черной; коричневой, зеленой, белой и желтой палочек.

Игры на закрепление длины.

1. Возьми одну палочку в правую руку, а другую в левую. Какие они по длине? Приложи палочки друг к другу *(наложи их друг на друга)*. Подровняй их с одной стороны. Какого цвета длинная *(короткая)* палочка? Или палочки одинаковы по длине?

2. Найди в наборе длинную и короткую палочки. Назови их цвета. Положи их друг на друга. Поставь рядом друг с другом. Проверь, правильно ли ответил на вопрос.

3. Найди 2 палочки одинаковой длины *(разной)*.

4. Выбери 2 палочки одной длины. Какого они цвета?

5. Возьми желтую и синюю положи, чтобы наверху оказалась короткая, а сверху длинная.

Игры на ориентировку в пространстве.

1. Составь лесенку из белой, голубой и желтой палочки. Какого цвета палочка вверху, внизу, посередине?

2. Составь поезд из коричневого, оранжевого и красного так, чтобы оранжевый был левее коричневого, а коричневый левее красного.

Знакомство с числом.

1. Возьми белую палочку. Она самая короткая. Это единица. Число 1.

2. Найди палочку, где белая палочка укладывается 2 раза. Найди такую же палочку, сколько их? *(2)* розовая палочка - это число 2. *(и так до 10)*.

Задачи.

1. Составь 2 поезда так, чтобы в одном из них было 3 розовых вагонов, а другой, состоящий тоже из розовых вагонов, был на 1 *(2)* вагон длиннее.

2. Составь зеленую палочку, из одинаковых палочек разными способами.

3. Поставь 2 одинаковых столбика, одинаковой длины, но разного цвета.

Ниже поставь на 2 столбика больше, чем в верхнем ряду, и столбики должны быть выше чем в верхнем ряду. И т. Д.

**«Игры с блоками Дьенеша»**

Логические блоки Дьенеша – это своего рода уникальный конструктор для развития аналитический способностей у детей с помощью разнообразных интересных развивающих игр.

С их помощью:

• развивается логическое мышление

• дети знакомятся с формой, цветом, размером, толщиной объектов

• развиваются пространственные представления

• воспитывается самостоятельность, инициатива, настойчивость в достижении цели

• развиваются познавательные процессы, мыслительные операции

• развиваются творческие способности, воображение, фантазия, способности к моделированию и конструированию

Использование блоков Дьенеша позволяет детям в дальнейшем успешно овладевать основами математики и информатики.

Логические блоки Дьенеша составляют набор фигур, отличающихся друг от друга цветом, формой, размером, толщиной.

Первое знакомство с фигурами можно начинать с детьми трех лет. Игры и упражнения даны в трех вариантах. В начале малыши развивают умения оперировать одним свойством (выявлять и абстрагировать одно свойство от других, сравнивать, классифицировать и обобщать предметы на его основе).

В зависимости от возраста детей нужно использовать не весь комплект, а какую-то его часть: начинать можно с блоков разных по цвету и форме, но одинаковых по размеру и толщине (12 штук, затем разные по форме, цвету и размеру, но одинаковые по толщине *(24 штуки)* и в конце – полный комплект фигур *(48 штук)*. Это важно, так как чем разнообразнее материал, тем сложнее абстрагировать одни свойства от других, а значит, и выполнять такие важные для ребенка логические операции, как, сравнение, классификация и обобщение.

**Игра «Цепочка».**

От произвольно выбранной фигуры постарайтесь построить как можно более длинную цепочку. Варианты построения:

• чтобы рядом не было фигур одинаковой формы *(цвета, размера, толщины)*

• чтобы рядом не было одинаковых по форме и цвету фигур

• чтобы рядом были фигуры одинаковые по размеру, но разные по форме

• чтобы рядом были фигуры одинакового цвета и размера, но разной формы и т.д.

**Игра «Раздели блоки».**

Эта игра научит разбивать множества по двум, трем совместимым свойствам, производить логические операции *«не»*, *«и»*, *«или»*. "в лесу переполох! Лиса, волк и медведь не могут поделить подарки деда мороза! Дед мороз сказал взять лисе все маленькие подарки, медведю - все толстые, а волку – круглые. Но вот беда, есть подарки и круглые и маленькие одновременно, их должна взять и лиса и волк. А есть подарки и круглые, и маленькие, и толстые. Ими могут играть все звери. Три пересекающихся обруча *(ленты, веревки)* помогли нам разобраться, где чьи подарки".

Игра *«найди клад»* или *«куда спрятался щенок?»*.

Перед ребенком лежат 8 блоков или картинка щенка. Кладоискатель отворачивается, ведущий под одним из блоков прячет клад. Кладоискатель ищет его, называя различные свойства блоков. Если малыш находит клад, то забирает его себе, а под одним из блоков прячет новый клад. Ведущий сначала сам в роли кладоискателя и показывает как вести поиск клада, называя различные свойства блоков. Можно карточками-символами написать письмо.

**Игра «Что лишнее?».**

Положите перед ребенком три детали, две из которых схожи по одному признаку, а третья отличается по данному признаку.

Например, красный треугольник, зеленый квадрат, красный прямоугольник *(по цвету)*

Красный круг, зеленый круг, синий квадрат *(по форме)*.

**Игра «Цепочка или паровозик».**

От любой фигуры нужно построить цепочку или паровозик.

Варианты игр:

1. Чередуя детали по определенному признаку, например:

• по цвету: синяя, желтая, синяя, желтая…

• по размеру: маленькая, большая, маленькая, большая…

• по форме: квадрат, круг, квадрат, круг…

2. Построить паровозик так, чтобы каждая следующая фигура отличалась от предыдущей только по одному признаку (цвету, форме, размеру, толщине, например:

• только по цвету: красный большой толстый квадрат, синий большой толстый квадрат, зеленый большой толстый…

• только по форме: зеленый большой тонкий круг, зеленый большой тонкий квадрат, зеленый большой тонкий треугольник…

3. Построить цепочку так, чтобы рядом не было фигур одинаковых по двум признакам, например:

• по форме и цвету: красный круг, зеленый квадрат, синий треугольник…

• по цвету и размеру: красный маленький круг, зеленый большой круг, синий маленький квадрат…

4. Построить паровозик, чтобы рядом были фигуры одинаковые по одному признаку, но разные по другому признаку, например:

• одинаковые по размеру, но разные по форме: маленький квадрат, маленький круг, маленький треугольник…

• одинаковые по цвету, но разные по размеру: красный большой круг, красный маленький квадрат, красный большой треугольник…

Игра "второй ряд"

Выложить в ряд 5-6 любых фигур. Построить под ним второй ряд, но так, чтобы под каждой фигурой верхнего ряда оказалась фигура другой формы *(цвета, размера)*; такой же формы, но другого цвета *(размера)*; другая по цвету и размеру; не такая по форме, размеру и цвету.

**Игры – головоломки.**

Игры – головоломки или геометрические конструкторы известны с незапамятных времён. Сущность игры состоит в том, чтобы воссоздать на плоскости силуэты предметов по образцу или замыслу. Современными исследователями установлено, что они могут быть эффективным средством умственного, и в частности математического развития детей дошкольного возраста.

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

**Игра «Танграм».**

Это древняя китайская игра. Если разделить квадрат на семь геометрических фигур, то из них можно составить огромное количество *(несколько сотен)* самых разнообразных силуэтов: человека, предметов домашнего обихода, игрушек, различных видов транспорта, цифр, букв и т. Д.

Игра очень проста, квадрат *(величина его может быть практически любой)*разрезается так, чтобы получилось пять прямоугольных треугольника разных размеров *(два больших, один средний, два маленьких)*; один квадрат, равный по размерам двум маленьким треугольникам; параллелограмм, по площади равный квадрату.

При составлении силуэтов взрослый постоянно напоминает детям, что необходимо использовать все части набора, плотно присоединяя их друг к другу.

**Игра «Листик».**

Набор игры включает девять элементов, получаемых в результате разрезания геометрической фигуры сложной конфигурации, напоминающей схематическое изображение сердца или форму листа растения. Округлые и угловые детали набора позволяют составлять всевозможные силуэты, передавать многообразие окружающего предметного мира. Полученные силуэтные изображения своей выразительностью, схематичностью и условностью напоминают детские рисунки.

**Игра «Волшебный круг».**

Детали игры получаются в результате деления круга на десять частей. В наборе образуется несколько пар одинаковых по форме и симметрии частей, поскольку деление круга происходит по принципу *«каждый раз пополам»*. Величина круга существенного значения не имеет. В составлении силуэтов должны быть использованы все части набора. Однако на первых порах можно не требовать строгого выполнения этого правила. По мере овладения игрой ребёнок использует все детали одного-двух наборов.

Игра *«волшебный круг»* даёт возможность создавать силуэты человека, домашних и диких животных, рыб, птиц, предметов обихода и т. Д. Округлость форм придаёт им особую выразительность. По желанию дети раскрашивают силуэты, дорисовывают их, наклеивают в виде аппликации на лист бумаги, включают силуэтные изображения в сюжетно-ролевые игры.

**Игра «Сфинкс».**

В наборе игры семь простых геометрических фигур: четыре треугольника и три четырёхугольника с разным соотношением сторон. Эти элементы получаются в результате разрезания прямоугольника *(оптимальные размеры 6 на 10 см)*.

Внимание детей привлекают прежде всего образцы ракеты, самолёта, парусника, птиц. Опора на образец поможет справиться с задачей. В дальнейшем ребёнку следует предлагать более сложные образцы разных размеров без указания составных частей или с обозначением места расположения одной из семи частей цифрой, точкой и т. П. Разнообразие образцов побуждает детей к творчеству, поиску и использованию различных приёмов. Дети овладевают умением самостоятельно реализовывать задуманное, свободно осуществляя практические действия, отыскивая нужное расположение элементов игры.

**Игровые упражнения:**

1. Составление простых изображений *(домиков, снеговиков, лодок, корабликов и т. Д.)* Из разнообразных мозаик, комплектов геометрических фигур.

2. Игра *«составь фигуру»* *(геометрическую)*: квадрат, треугольник, прямоугольник с разными соотношениями сторон. В игре используются равносторонние, прямоугольные, равнобедренные треугольники нескольких размеров.

Варианты игровых заданий:

- составь прямоугольник из квадратов, из прямоугольников;

- составь квадрат из прямоугольников и из квадратов;

- составь четырёхугольник из треугольников;

- составь силуэт по собственному замыслу *(дом, человек, заяц, мишка и т. П.)*.

Дети называют вновь полученную фигуру, сосчитывают углы, стороны, показывают составляющие её геометрические фигуры. Что развивает сенсорные способности, воображение, творчество.

Развитию логического мышления, смекалки и сообразительности способствуют задания на поиск недостающих в ряду фигур, задания на поиск признака отличия одной группы предметов от другой, задания на продолжение логического ряда (разложи большие книги в одну сторону, маленькие в другую; сравни чем заварочный чайник отличается от электрического; какие предметы на кухне мы можем объединить вместе и почему). Развивающееся мышление, в процессе целенаправленного обучения, дает детям возможность предусмотреть заранее результаты своих действий и планировать их, возможность рассуждать о таких явлениях, которые не связанны с их личным опытом, но о которых они знают из рассказов взрослых, прочитанных им книг. Именно систематическое, планомерное, целенаправленное использование в воспитательно-образовательной работе с детьми дошкольного возраста специальных игровых заданий способствует развитию логического мышления детей.