

МДОУ «Детский сад №12»



**«Использование  
развивающих игр для  
развития логического  
мышления  
детей 3-4 лет».**

**Педагог-психолог  
Викулова Оксана Николаевна**

# Логическое мышление-

это способность анализировать, обобщать и делать выводы на основе логических правил и закономерностей.

**Логика** - важный инструмент человека в процессе познания. Способность мыслить логически дает возможность человеку понимать, что происходит вокруг, находить связи в явлениях и предметах, обобщать, анализировать, решать различные задачи, делать умозаключения и многое другое, что требует от него сама жизнь.

В трехлетнем возрасте в умственном развитии детей происходят большие перемены. В этот период у ребенка обычно завершается кризис трехлетнего возраста, появляется восприятие себя, как отдельной личности. Трехлетний ребенок переходит от предметно-действенного мышления и прямых манипуляций к наглядно-образному мышлению. Ребенок учится сравнивать и обобщать, может анализировать не только реальные предметы, но и просто картинки. Он еще играет в простые игры (кубики, пирамидки, но уже появляются зачатки сюжетно-ролевых игр. Малыш постепенно учится заменять одни предметы на другие, играть «понарошку».

Особенность развития логики в 3-4 года проявляется в том, что мыслительный процесс носит эмоциональный характер. Он интересен и увлекателен для ребенка, который, играя, не вдаваясь в излишние подробности, стремится к обоснованию, доказательству, поиску причин. О развитии логического мышления у ребенка свидетельствует появление огромного количества вопросов - Почему? Как? Откуда? Зачем? и другие. Многие психологи и педагоги, изучая данный вопрос, отмечают необходимость целенаправленно развивать у детей возможности логического мышления, так как сам по себе набор логических приемов, даже хорошо усвоенных, представляет собой лишь потенциал умственного развития, а не само развитие, которое возможно лишь при постоянной практике этих приемов.

**Китайская мудрость гласит:**

*«Расскажи – и я забуду,  
Покажи – и я запомню,  
Дай попробовать – и я пойму»*

**1. 3-4 года** — это период интенсивного психического развития и появления новых психических особенностей. Поэтому малышу необходимы развивающие занятия, которые помогут формированию его личности.

**2. Ведущая деятельность в этом возрасте — игровая,** поэтому все занятия должны проходить в игровой форме.

**3. Следите за тем, чтобы малыш не переутомлялся.** Оптимальное время для одного занятия — 15-20 минут.

**4. Старайтесь поддерживать ребёнка** во время выполнения задания, подбадривайте его.

5. 3-4 летнему ребёнку ещё сложно управлять своим поведением, поэтому **не критикуйте**, если у него что-то не получается.

**6. Главная потребность этого возраста — признание самостоятельности ребёнка.** Давайте ему больше свободы в действиях. Ваши отношения должны складываться не как «взрослый-ребёнок», а на равных.

# *Дидактическая игра – загадки: «Кто живёт в лесу?»*

*Цель: Систематизировать представление детей о диких животных.*

*Задачи:*

- 1. Развивать память, логическое мышление, совершенствовать речь, обогащать словарь.*
- 2. Знакомить детей с характером животных и их повадками.*
- 3. Развивать интерес и желание детей больше узнать о мире животных.*
- 4. Воспитывать интерес и бережное отношение к животным.*

*Ход игры: воспитатель загадывает детям загадку и если дети правильно отвечают, показывает правильный ответ, в данной игре это картинка животного.*



*Кто пчелиный  
любит мёд,  
лапу кто  
зимой сосёт?*



*Кто зимой  
холодной,  
Ходит злой,  
голодный?*



*Рыжая плутовка,  
хитрая, ловкая.  
Хвост  
пушистый. мех  
золотистый.*

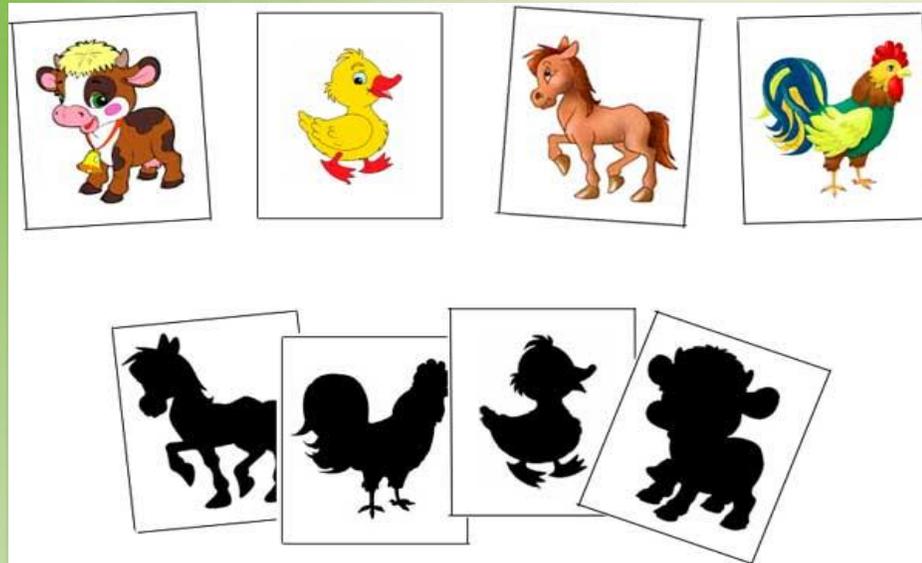
## *Дидактическая игра: «Чья тень?»*

*Цель: учить зрительно анализировать силуэты.*

*Задачи: развивать зрительное восприятие детей, внимание, логическое мышление, память, наблюдательность.*

*Ход игры:*

*Воспитатель предлагает рассмотреть силуэт животного, дети зрительно анализируют и дают ответ, если ответ правильный, по щелчку мышкой, на экране раскрывается реальная картинка животного.*



## *Дидактическая игра: «Парные картинки».*

*Цель: развивать интеллектуальные способности детей*

**Задачи:**

- сравнивать предметы, устанавливать их сходство и различия;*
- уметь группировать картинки по нескольким признакам.*

**Ход игры:**

*Педагог раскладывает на столе все картинки рисунками вверх. Затем берет две из них и показывает играющим. Объясняет: «Это мяч, а это кукла. Это игрушки.». После этого предлагает участникам игры самим, точно также подобрать пары. Игра заканчивается, когда все пары собраны.*

## *Дидактическая игра: «Что лишнее?»*

*Цель: развитие мышления, зрительного внимания, развивать умение классифицировать предметы по существенному признаку, обобщать.*

*Ход игры: Детям предлагается рассмотреть изображенные на картинке предметы, назвать их, объяснить их назначение и найти лишний - закрыв его кружочком, сопровождая свое действие речью (Я закрыл мишку, потому что он лишний, лошадка, корова и барашек – домашние животные, а медведь – это дикое животное).*



## *Дидактическая игра: «Назови одним словом»*

*Ход игры: Ведущий показывает карточку, ребенок называет одним словом, что (кто) на ней изображено. При возникновении затруднений, можно сначала перечислить изображенные предметы. Например, ведущий спрашивает: «Кто изображен на этой карточке? Как можно их назвать одним словом?»*



## *Дидактическая игра: «Наоборот».*

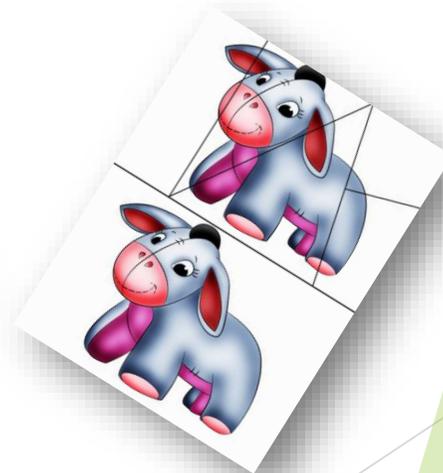
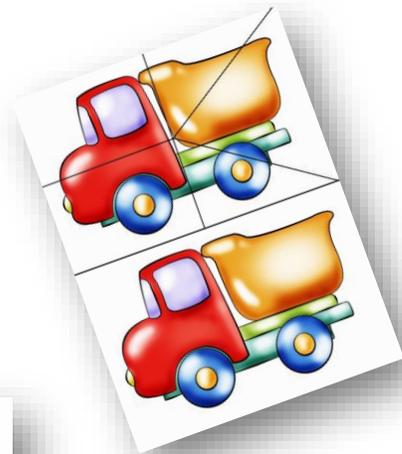
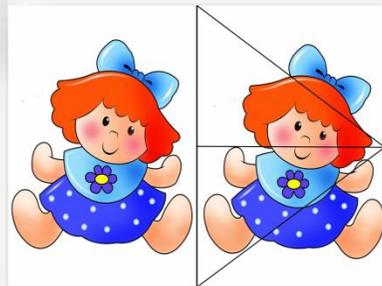
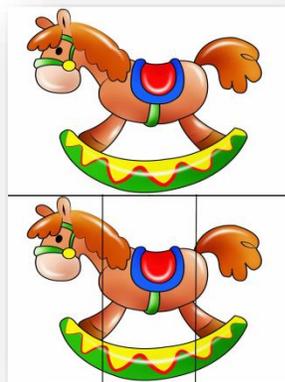
*Цель: Подбирать слова с противоположным значением. Учить детей называть предметы, противоположного качества.*

*Ход игры: Воспитатель показывает картинку и говорит: «Эта машинка едет далеко, а наоборот как сказать?» Ребенок находит картинку и говорит: «А эта машинка едет близко» и т. д.*



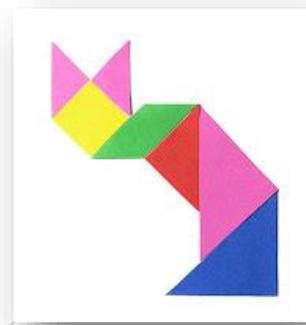
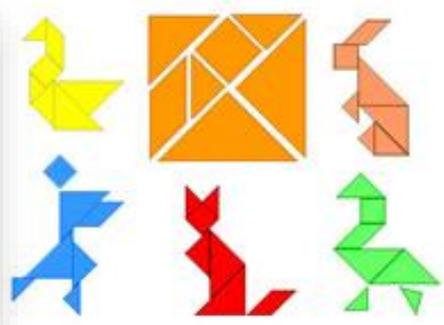
## *Дидактическая игра «Разрезные картинки».*

*Цель: Научить ребенка составлять целое из нескольких частей. В процессе игры с картинками ребенок знакомится с окружающим миром, расширяет словарный запас, активизируется речь, развивается логическое мышление, мелкая моторика.*



## *Логическая игра-головоломка «Танграм»*

*Танграм - старинная восточная головоломка из фигур, получившихся при разрезании квадрата на 7 частей особым образом. В результате складывания частей друг с другом получаются плоские фигуры, контуры которых напоминают всевозможные предметы, начиная от человека, животных и заканчивая предметами обихода. Такого рода головоломки часто называют "геометрическими конструкторами", "головоломками из картона" или "разрезными головоломками". Ребенок научится анализировать изображения, выделять в них геометрические фигуры, научится визуально разбивать целый объект на части, и наоборот - составлять из элементов заданную модель, а самое главное - логически мыслить.*



Спасибо за внимание!

