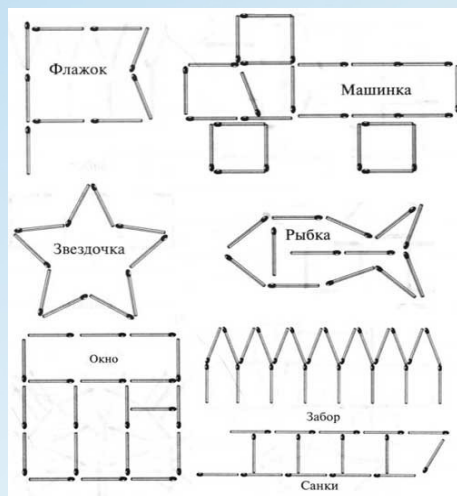
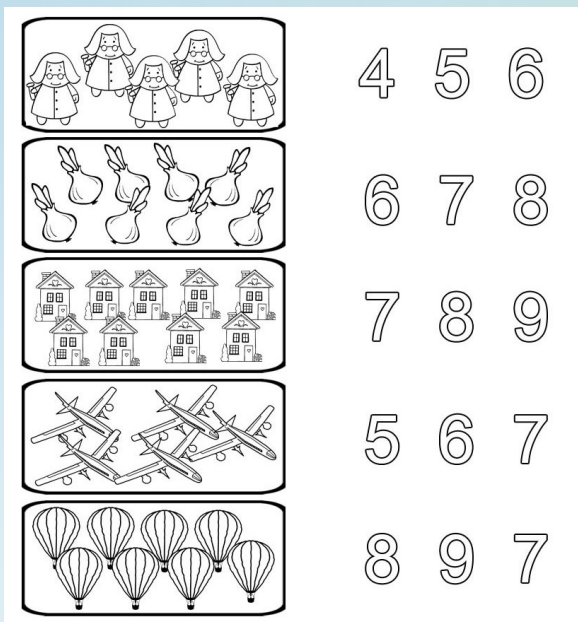
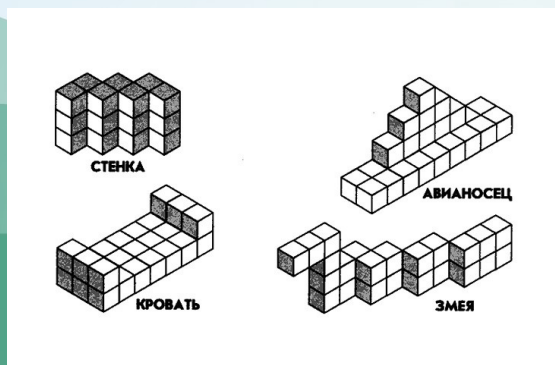


- «Составление предметов по картинкам». Перед ребенком кладется картинка с изображением какого-то предмета. Это может быть домик, скамейка. Ребенок должен, ориентируясь на образец, сложить из палочек аналогичный предмет. Впоследствии можно усложнить задание, попросив ребенка сложить показанную картинку, не имея перед глазами пример, то есть по памяти.
- «Предметы из кубиков». Глядя на














изображение предмета, дошкольник из кубиков строит такой же.



1	3	5	6	8	10
10	8	7		4	3

	2	3			7	9	
	9		6	5			1

Нарисуй, что должно быть в пустой клетке. Сосчитай сколько всего:

 - <input type="text"/>			
 - <input type="text"/>			
 - <input type="text"/>			

Развитие логического мышления старших дошкольников, средствами занимательной математики



Выполнила:
Тынку Александра Константиновна

Желаем удачи!! И проводите больше времени с ребенком!!!

Краснодар, 2017

Мышление – одна из высших форм деятельности человека. Некоторые дети уже к 4 годам способны логически формулировать свои мысли. Однако далеко не все дети обладают такими способностями. Логическое мышление нужно развивать, а лучше всего делать это в игровой форме.

Занимательная математическая игра - это целенаправленная познавательная деятельность, в процессе которой у детей наиболее эффективно проходит процесс интеллектуального развития.

Благодаря играм удаётся сконцентрировать внимание и привлечь интерес даже у самых несобранных детей дошкольного возраста. В начале их увлекают только игровые действия, а затем и то, чему учит та или иная игра. Постепенно у детей пробуждается интерес и к самому предмету обучения.

В результате освоения практических действий дети познают свойства и отношения объектов, чисел, арифметические действия, величины и их характерные особенности, пространственно – временные отношения, многообразие геометрических фигур.

Дошкольники с большим интересом воспринимают задачи-шутки, головоломки, загадки, ребусы, математические фокусы; настойчиво ищут пути решения, ведущие к результатам. Увлекаясь решением занимательной задачи, ребенок испытывает эмоциональный подъем, что, в свою очередь, стимулирует его мыслительную активность.



Каждая занимательная задача включает в себя определенную познавательную нагрузку, которая, как правило, скрыта игровой мотивацией. Умственная задача реализуется средствами игры в игровых действиях. Смекалка, находчивость, инициатива проявляются в активной умственной деятельности, основанной на непосредственном интересе. Занимательность математическому материалу придают игровые элементы, содержащиеся в каждой задаче, логическом упражнении, развлечении.

Математические развлечения - головоломки, ребусы, лабиринты - интересны по содержанию, занимательны по форме, отличаются необычностью решения, парадоксальностью результата. Математические игры отражают закономерности, отношения, зависимости, представления и понятия, формируемые у дошкольников. При решении следует проанализировать представленную ситуацию, а затем, опираясь на опыт и знания, сделать правильные выводы. Дидактические игры и упражнения направлены на развитие у детей логического мышления, количественных, пространственных, временных представлений. Их основная задача - упражнять детей в различении, назывании множеств предметов, чисел, геометрических фигур, направлений и т. д. Дидактические игры способствуют формированию новых знаний и способов действий, в связи с чем являются оптимальным средством обучения детей началам математики.

Решение занимательных задач в дошкольном возрасте способствует формированию и совершенствованию развития общих умственных способностей, интереса к изучению математики у детей в дальнейшем, смекалки, сообразительности.

Занимательные игры дома

- **«Сравни число».** Предложите ребенку назвать число, учитывая условия: оно должно быть больше 5, меньше 8. За каждый правильный ответ можно давать солнышко или флажок.
- **«Найди соответствие примерам».** На специальном бланке слева расположены серии картинок, а справа — примеры. Необходимо подобрать к картинке подходящий пример.

