

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №40»**

**Методические рекомендации по использованию авторского
полифункционального игрового дидактического пособия «Логическая
пирамида»**

(4 – 7 лет)

**Выполнили: Казанцева Ирина Викторовна
воспитатель I категории**

ГО Верхняя Пышма,

Декабрь 2023г

Игровое пособие «Логическая пирамида» состоит из трех полей

- Мягкое поле
- Магнитное поле с таблицей
- Магнитное поле

Полифункциональность игрового пособия обеспечивается как возможностью разнообразного использования составляющих его элементов, так и возможностью выбора вариантов игры.

Цель: развитие логического мышления у детей дошкольного возраста.

Задачи: развивать понимание простых причинно-следственных отношений; научиться систематизировать полученные знания.

Развитие логического мышления следует начинать уже в дошкольный период. Ежедневно мы сталкиваемся со множеством задач, для решения которых требуется задействовать логическое мышление. Данное пособие как раз этому способствует. Это развивающая игра для дошкольников. Она рассчитана на детей среднего дошкольного возраста. При занятии с пособием развитие дошкольника становится наиболее продуктивным и наглядным. «Логическую пирамиду» можно применять при индивидуальной, так и на групповой работе. Выполняя развивающие задания, ребенок учится ориентироваться в пространстве, и развивает мышление, внимание, восприятие.

МЯГКОЕ ПОЛЕ Игра «Что сначала? Что потом?»

Цель: формирование навыка определения последовательности явлений и событий.

Задачи:

- развивать логическое мышление;
- связно выражать свои мысли;
- составлять сложные предложения, определять причину и следствие в

предложенной ситуации;

- развивать понимание простых причинно-следственных отношений;
- помогает составлять рассказ;
- расширять словарный запас ребенка;
- формировать связную речь;
- научиться систематизировать полученные знания.

Набор включает серию картинок с изображением простых бытовых сюжетов. Ребёнок должен понять, что является причиной, а что – следствием изображенного на картинках.

Вариант 1

Начинать следует с двух карточек, выстраивая картинки в прямой последовательности: сначала причина, а потом следствие, и соответственно первым нужно использовать союз «поэтому». И лишь после того, как ребёнок освоит эти конструкции, можно переходить к предъявлению обратной последовательности: сначала следствие, а потом причина: «На столе лужа, потому что Миша неаккуратно налил сок».

Вариант 2

«Составь рассказ»

Картинки выкладываются перед ребёнком в случайной последовательности и даётся задание разложить их по порядку. Можно выкладывать ряд с пропуском картинки или включать в него картинку из другой последовательности.

Игра «Логические цепочки»

Цель: развитие логического мышления у детей среднего и старшего возраста

Задачи:

- развитие памяти,
- формировать усидчивость
- формирование анализировать информацию (в особенности визуальную)

-развитие связной устной речи, умения выражать свои мысли

Вариант 1

Ребенок, глядя на картинку должен составить цепочку из каких геометрических фигур состоит тот или иной предмет. Определить количество фигур и показать это цифрой. По контуру определить и назвать геометрические фигуры и их цвет.

Вариант 2

Ребенок может начать с любой карточки, но в цепочке должно быть 4 картинки.

Если ребенок затрудняется, то взрослый сам выкладывает «цепочку» и просит внимательно рассмотреть (проанализировать) и рассказать о каждой картинке, и в дальнейшем найти связь.

МАГНИТНОЕ ПОЛЕ

Данное поле используется для игр: «Танграм», «Сложи узор» (на основе кубиков Никитина)

«Танграм».

Задачи: -развивать память, внимание, конструктивное мышление, сообразительность,

-воспитывать терпение,

-формировать усидчивость.

Дидактический материал: игровое магнитное поле набор магнитных геометрических фигур, образцы фигур.

Ход игры: собрать фигуру какого-либо предмета, животного или вещи по образцу

Правила игры танграм:

—В собранную фигуру должны входить все семь частей.

—Части не должны налегать друг на друга.

—Части должны примыкать друг к другу.

«Сложи узор»

Задачи: -развивать ориентацию в пространстве, образное мышление, цветовосприятие.

-учится видеть в абстрактных рисунках силуэты конкретных предметов.

Дидактический материал: игровое магнитное поле, магнитные квадраты раскраски кубиков Никитина, таблица-инструкция

Ход игры:

Вариант 1

При помощи таблицы-инструкции выложить узор.

Вариант 2

Выкладывать узор без помощи таблицы-инструкции, по образцу

МАГНИТНОЕ ПОЛЕ С ТАБЛИЦЕЙ

Данное поле используется для игр: «Логические таблицы», «Судоку» «Пройди путь»

«Логические таблицы» Задачи:

- Улучшить зрительное восприятие;
- Развивать наблюдательность;
- Развивать умение ориентироваться на плоскости;
- Воспитывать усидчивость, стремление к достижению результата;
- Формировать игровые умения;
- Воспитывать бережное отношение к игровому материалу;
- Способствовать воспитанию у обучающихся чувства товарищества и дружбы.

Дидактический материал: игровое магнитное поле, магнитные карточки с

рисунками.

Ход игры: На игровом поле размещаются первоначальные данные. Ребенку предлагается рассмотреть рисунки в верхнем и левом рядах. Обратит внимание, что они все разного цвета, узора, формы. Предлагается совместить рисунки верхнего и левого ряда в пустых клетках игрового поля в соответствии с цветом и выбрать нужные карточки.

«Судоку»

Задачи:- Развивать умение структурировать шаги алгоритма решения судоку;

- формировать умение планировать свою деятельность;
- развивать умение ориентироваться на плоскости и чувство

времени;

- развивать память, внимание;
- воспитывать стремление к достижению результата,
- формировать усидчивость

Дидактический материал: игровое магнитное поле, магнитные карточки с рисунками.

Ход игры:

1 Вариант. Используя первоначальные картинки – подсказки на поле, необходимо заполнить оставшиеся свободные клетки так, чтобы в каждой строке и в каждом столбце каждая картинка встречалась только один раз. Для начала нужно рассмотреть карточку с заданием, затем найти ряды, в которых уже по условию известны фигуры. Найти необходимые карточки и положить на пустую клетку игрового поля. Проверить и потом двигаться дальше. И так до тех пор, пока не заполнятся все пустые клетки на карточке.

2 Вариант. У детей только пустое игровое поле. Нужно разложить

квадратики по своим местам, опираясь на ранее полученные знания.

«Пройди путь»

Задачи: закрепить умение ориентироваться в пространстве относительно себя и передвигаться в заданном направлении; развивать умение соотносить дорожку на схеме с игровым пространством; развивать умение слушать команду ведущего и выполнять действие; развивать внимание, зрительную память, пространственное мышление.

Дидактический материал: игровое магнитное поле, магнитные карточки с рисунками.

