Консультация для родителей на тему:

«Формирование логико-математического мышления дошкольников»

Каждый дошкольник — маленький исследователь, с радостью и удивлением открывающий для себя окружающий мир.

Задача педагогов и родителей –помочь ему сохранить и развить стремление к познанию, удовлетворить детскую потребность в активной деятельности, дать пищу для развития ума ребенка.

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. Не следует ждать, когда ребенку исполнится 14 лет, и он достигнет стадии формальнологических операций, когда его мышление приобретает черты, характерные для мыслительной деятельности взрослых. Начинать развитие логического мышления следует в дошкольном детстве.

То, что ребенку с первых дней его жизни необходимы упражнения для развития всех мышц, понимают все. Уму также необходима постоянная тренировка. Человек, который способен конструктивно мыслить, быстро решать логические задачи, наиболее приспособлен к жизни. Он быстрее находит выход из затруднительных ситуаций, принимает рациональные решения; мобилен, оперативен, проявляет точные и быстрые реакции.

Ничто так, как математика, не способствует развитию мышления, особенно логического. Особо подчеркнем роль логико—математической игры как метода обучения и развития.

Логико-математические игры развивают у детей: самостоятельность, способность автономно, независимо от взрослых решать доступные задачи в разных видах деятельности, а также способность к элементарной творческой и познавательной активности. Способствуют: освоению детьми средств

познания: эталонов (цвет, форма, эталонов мер (размер, масса, моделей образов, представлений речи; накоплению логико-математическог опыта, овладению способами познания: сравнением, обследованием, уравниванием, счетом).

Логико-математические игры конструируются на основе современного взгляда на развитие математических способностей ребенка. К ним относятся: стремление ребенка получить результат, собрать, соединить, измерить, проявить инициативу, и творчество; предвидеть результат; изменить ситуацию; активно, не отвлекаясь, действовать практически мысленно; оперировать образами; устанавливать связи и зависимости, фиксировать их графически.

Работусребенкомнеобходимовестивнесколькоэтапов.

Напервомэтапенеобходимосформироватьигровыеумения, учитьправила мигры, способамвзаимодействия (логические упражнения, шуточные задачимат ематического содержания, словесные игрыматематического характера).

Навторомэтапеработынеобходимодобиваться, чтобыполученные знания детимоглисамостоятельнои спользовать длярешения проблемно-игровых задач.

Напервомэтапедетямпредлагаютсялогическиезадачииупражненияматем атическогосодержания, спомощью которых уточняется изакрепляется представл ениедетейочислах, оботношениях междуними, огеометрических фигурах, оврем енных ипространственных отношениях.

Этиупражненияспособствуютразвитиюнаблюдательности, внимания, па мяти, мышления, речи.

Этотакиеигры,как«Скажинаоборот»,«Бывает— небывает»,«Назовичислабольше(меньше)этого»,«Ктознает,пустьдальшесчита ет»,«Чтодалеко,чтоблизко»,«Найдиошибки»идр.

Игровоеупр.«Веришь— неверишь».«Веришь, чтовсегдаколичествоугловсоответствуетколичествустор он?»; «Веришь, чточембольшеугловуфигуры, темоналучшекатится?»; «Веришь, чточисло 7 большечисла 5».

Авотигра«Даилинет?» даетвозможность выполнить многоразнообразных

заданий.

Задаваядетямвопросы, накоторыеможнобылоответить только «да» или «не т». Любые другие слова, вкачестве ответа означали, чторебёнок выбываети зигры. Вигреи спользуются вопросы-

ловушки, накоторые нельзяютветить утвердительнои лиотрицательнов этом случае и сиграющие должныбыли промолчать.

Этаиграэффективноразвиваетудетейумениевнимательновслушиватьсяв вопрос,развиваетсообразительность,логикумышления,атакжеумениеточновы полнятьигровыеправила.

Нарядусэтимииграми, детямдаются логические упражнения, основанные и азнаково-

символических средствах, понятных идоступных пониманию дошкольников.

Например, упражнение «Какизменяласьфигура?» направленонаразвитиел огическогомышления детей и построено на аналоговой зависимостиме ждупарам и илигруппами объектов – геометрических фигур.

Значительноеместопоразвитиюудетейлогическогомышлениявматемати ческомразвитииотводитсязнакомствудетейсблокамиДьенешаилогическимиф игурами.

ЛогическиеблокиДьенешапредставляютсобой48объемныхгеометрическ ихфигур.Каждаяхарактеризуется4свойствами:цвет,форма,размер,толщина.Вп роцессеразнообразныхдействийслогическимиблоками(выкладывание,разбиен ие,перестроение,поправилам)детиовладеваютразличнымимыслительнымиуме ниями:умениеанализировать,сравнивать,классифицировать,обобщать,абстраг ироватькодироватьидекодировать,логическиеоперации«не»,«и»,«или».

НарядуслогическимиблокамиДьенешаширокойпопулярностьюупедагог овпользуетсяещеодинматериал—палочкиКюизенера.

Данныйматериалпредставляетсобойнаборсчетных палочек (другоеназва ние-"числа в цвете", "цветные палочки") 10 разных цветов и разной длины от 1 до 10 см.

Одно из главных преимуществ данного пособия является то, что оно подходит для детей разного возраста – от малышей до младших школьников.

Палочки Кюизенера идеально подходят для знакомства ребенка с математикой, они помогут ребенку научиться:

- различать расположение предметов в пространстве (впереди, сзади, между, посередине, справа, слева, внизу, вверху);
- осознать математические понятия («число», «больше», «меньше», «столько же», «фигура», «треугольник» и т.д., сформировать представление о соотношении цифры и числа, количества;
- осуществлять разбор числа на составные части и определение предыдущего и последующего числа в пределах первого десятка;
 - освоить навыки сложение и вычитание;
 - с помощью палочек полезно также составлять буквы и цифры.

Также для развития логико –математического мышления используется игра «Танграм».

«Танграм» часто называют" головоломкой из картона" или" геометрическим конструктором". Это одна из несложных головоломок, состоящая из семи фигур, которые складывают определённым образом для получения другой, более сложной, фигуры (изображающей человека, животное, предмет домашнего обихода, букву или цифру и т.д.). Фигура, которую необходимо получить, при этом обычно задаётся в виде силуэта или внешнего контура.

Способствует развитию у детей умения играть по правилам и выполнять инструкции, наглядно-образного мышления, воображения, внимания, понимания цвета, величины и формы, восприятия, комбинаторных способностей.

Логико-математические игры и упражнения развивают личность ребёнка, активизируют скрытые умственные интеллектуальные возможности.