***Консультация «Игры и упражнения на развитие логического мышления у дошкольников»***

Умственное **развитие дошкольника** - важнейшая составная часть его общего психического **развития**; подготовки к школе и ко всей будущей жизни.

Что же такое **мышление**? Прежде всего, **мышление** является высшим познавательным процессом. Отличие **мышления** от других психических процессов состоит в том, что оно почти всегда связано с наличием проблемной ситуации, задачи, которую нужно решить.

 С известным правом можно было бы сказать, что дети мыслят больше, нежели взрослые: мы слишком много знаем, имеем слишком много готового знания, готовых мыслей. Ребенок же находит себя в совершенно незнакомом мире, в котором все еще не понятно, все занимательно и интересно, - и он с чрезвычайным возбуждением и жаром стремится все узнать, со всем познакомиться. Центр психической работы у ребенка лежит не в его интеллекте, а в эмоциях, но это вовсе не ослабляет работы **мышления**, а только придает другой характер.

Конечно, детское **мышление могло бы развиваться** без влияния социальной среды, - но в этом случае оно **развивалось** бы медленно и односторонне. Фактически же всякий ребенок находится в постоянном взаимодействии с окружающими его людьми, с их вопросами и их ответами на собственные вопросы ребенка. Ребенок не **развивается в пустоте**, - его мысли вызывают иногда одобрение, иногда смех; иногда взрослые подтверждают и истолковывают мысль ребенка, иногда показывают ее ошибочность.

У детей старшего **дошкольного** возраста освоение языка и особенности грамматического строя дают возможность детям свободно говорить, рассуждать, спрашивать, планировать и делать выводы. Им становится все более доступно установление самых разнообразных связей, существующих между предметами и явлениями внешнего мира. Мысль ребенка напряженно работает над решением поставленного вопроса, хотя ответ может быть ошибочным. Накопленный опыт повышает возможности понимания ребенком содержания различной сложности, что является одним из показателей **развития логического мышления**.

Для **развития логического мышления** ребенка особое значение приобретают вопросы. Вопрос - это сформулированная в речи задача. При проведении занятий, игр, при общении ребенка с другими детьми, вопрос побуждает детей к **логическому мышлению**. Но большое количество вопросов часто приносит вред. У детей ослабевает внимание, они становятся неинтересными, дети отвлекаются, начинают шалить, так как думать им совсем не над чем. Это особенно видно, когда вопросы очень легкие, элементарные. Например, при разговоре о погоде : *«Что надевают на ноги?»*, *«Куда улетают птицы?»*, *«Как оделись люди?»* Дети это хорошо знают, поэтому они просто выдают готовые знания. Активна только память детей, для работы **мышления пищи нет**. Мыслительный процесс возникает в том случае, если поставленная задача требует от ребенка перегруппировки имеющих знаний. Там, где нет *«ломания головы»*, где нет усилия, напряжения, вызванного поисками решения, - там нет и **мышления**.

Для того, чтобы вызвать у детей активную мыслительную деятельность, необходимо знать возможности каждого ребенка. Надо сформулировать так вопросы, чтобы они требовали от ребенка умственной активности и вместе с тем привели их к пониманию и решению поставленной задачи. В оформлении у детей математических представлений широко используются занимательные по форме и содержанию дидактические **игры и упражнения**. Они отличаются необходимостью постановки задачи *(найди, догадайся, сравни)*. При закреплении у детей пространственной ориентировки используются головоломки из спичек, с чем дети достаточно хорошо справляются. Но стоит предложить большие гимнастические палки и построить любую фигуру, любой предмет на полу, дети теряются, боятся большого пространства. По этому, в области **развития логического мышления** и вместе с тем для тренировки мыслительной деятельности детей используются такие приемы, как: сравнение, обобщение, классификация, систематизация.

Из всего сказанного можно сделать вывод, что **развитие логического мышления** у ребенка играет большую роль в дальнейшем обучении его в школе. Эта работа очень кропотливая и сложная. Но, не смотря ни на что, очень интересная работа. Ведь самые незначительные результаты приносят неизмеримую радость и желание работать, зажигать детские глаза и выбирать различные эффективные средства для всестороннего **развития каждого ребенка**.

**Игры**, способствующие **развитию мышления**

Далее мы рассмотрим **упражнения и игры**, направленные на **развитие логического мышления у детей дошкольного возраста** :

**Кто, что любит?**

Взрослый подбирает картинки с нарисованными животными и пищей, которой они питаются. Затем он раскладывает картинки перед ребенком, отдельно с изображением пищи, отдельно с животными, и предлагает малышу *«накормить»* животных.

**Назови одним словом.**

Ребенку говорят слова, объединенные общим признаком, а затем просят назвать эти слова одним словом. Например: слива, банан, яблоко, лимон – фрукты; волк, медведь, заяц, лиса – дикие животные. Когда ребенок освоит эту игру, ее можно будет немного видоизменить: взрослый говорит обобщающее слово, а малыш должен назвать предметы, которые к нему относятся. Например: птицы – воробьи, голуби, синицы.

**Классификация. (*«Логический поезд»*)**

Взрослый дает ребенку набор картинок, на которых изображены различные предметы. Затем просит малыша внимательно их рассмотреть и разложить на группы *(собрать поезд)* по какому-либо признаку.

**Найди лишнюю картинку.**

Взрослый подбирает картинки так, чтобы три из них можно было объединить в группу по общему признаку, а четвертая была бы лишняя. Далее надо предложить ребенку отыскать лишнюю картинку, при этом малыш должен объяснить свой выбор и сказать, что общего в картинках, которые он выделил в группу.

**Найди лишнее слово.**

Взрослый читает малышу серию слов, а затем спрашивает, какое слово лишнее. Например: сосна, дуб, земляника, береза; секунда, лето, минута, час; отважный, смелый, злой, храбрый.

**Чередование.**

Предложите ребенку нанизать, раскрасить или нарисовать бусы. Обратите внимание малыша на то, что бусинки должны чередоваться по цвету или в какой-либо другой последовательности. Используя тот же принцип можно сложить забор из разноцветных палочек.

**Слова противоположные по смыслу.**

Предложите ребенку игру, в которой взрослый будет говорить ему слово, а малыш должен в ответ сказать слово противоположное по значению, например: маленький – большой, глупый – умный, ленивый – трудолюбивый.

**Бывает – не бывает.**

Взрослый называет ребенку какую-нибудь ситуацию и кидает ему мяч. Если такая ситуация бывает, то малыш ловит мяч, а если нет, то отбивает его. Можно предлагать примерно такие ситуации: туфли стеклянные, кошка хочет есть, дом пошел гулять, папа ушел на работу.

**Сравнение понятий и предметов.**

Малыш должен иметь представление о предметах, которые он будет сравнивать. Взрослый спрашивает *«Ты видел бабочку? А муху?»*, после получения утвердительных ответов он задает следующие вопросы: *«Чем отличается бабочка от мухи? Чем они похожи?»*. Ребенок 6-7 лет уже должен уметь сравнивать предметы: находить в них общие черты и различия по существенным признакам. Для примера пары слов для сравнения: деревня и город, драка и шалость, скрипка и пианино, молоток и топор.

**Угадай по описанию.**

Взрослый произносит прилагательные, которые характеризуют определенный предмет, и предлагает ребенку угадать, о каком предмете он говорит. Например, сочный, круглый, красный *(помидор)*. Если малыш не может угадать помидор, то перед ним выкладывают несколько картинок с овощами, и предлагают найти нужную картинку.

**Игры-головоломки**.

Головоломка-это непростая задача, для решения которой требуется сообразительность, а не специальные знания высокого уровня. Головоломки **развивают логическое и пространственное мышление**, воображение, внимание и зрительную память, а также учат аккуратности и точности, умению анализировать, воспитывают усидчивость и самостоятельность. Знакомство детей **дошкольного** возраста с головоломками лучше начинать с головоломок на складывание или геометрических **конструкторов** : *«Танграм»*, *«Пифагор»*, *«Пентамино»*, *«Колумбово яйцо»*, *«Листик»* и другие.