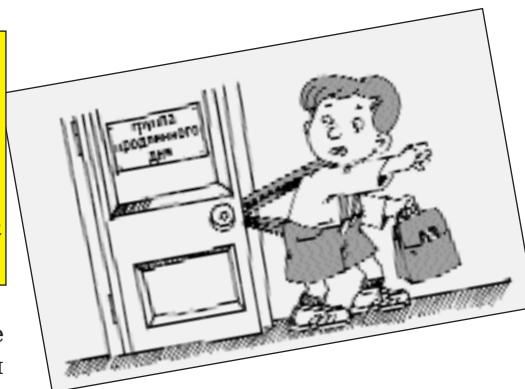


Развитие логического мышления на занятиях в группе продленного дня

Е.Г. Занозина



Существует мнение, что логическое мышление учащихся развивается только на уроках математики.

Однако не следует забывать, что искусство рассуждений одинаково необходимо во всех науках и сферах мыслительной деятельности человека, а следовательно, умение рассуждать, доказывать и опровергать сказанное должно формироваться не только на уроках математики, но и во внеурочной деятельности, на более богатом и разнообразном материале, чем может предоставить традиционный курс математики. Поэтому целесообразно проводить занятия, на которых учащиеся получали бы элементарные знания законов логики и учились их использовать.

Цели и задачи занятий и группы продленного дня (далее ГПД): развивать познавательные процессы, память, внимание, наблюдательность, логическое мышление, речь, творческие способности.

Для осуществления этих целей проведу кружки «Моделирование», «Мягкая игрушка», литературные часы, экскурсии, беседы, конкурсы и т.д.

Остановимся подробнее на работе кружка «Моделирование».

Теоретические занятия включают задания, направленные на развитие творческого и логического мышления младшего школьника: умения наблюдать, сравнивать, обобщать, находить закономерности, проверять их, делать выводы, иллюстрировать их на примерах. Это задания с формулировками: «Разгадай правило, по которому расположены фигуры в каждом ряду»; «Найди лишнюю фигуру»; «Что изменилось?»; «Чем похожи эти предметы? Чем отличаются?»; «Назови признаки, по которым изменяются фигуры в

каждом ряду»; «Выбери фигуру, которую нужно дорисовать»; «По какому признаку можно разбить фигуры на группы?»; «Разгадай закономерность и нарисуй следующую фигуру», задачи на сообразительность и задачи-шутки.

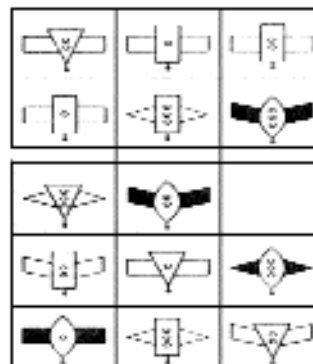
1. Упражнение «Найди признаки сходства и отличия».



2. Упражнение «Логические связи».

Корова/теленок. Лиса/нора – волк – охотник – лисенок – хвост.

3. Упражнение «Поиск недостающих фигур».



На занятиях по моделированию дети выполняют задания, которые дают возможность на практике применять полученные знания. Это оригами, работа с проволокой, с линейкой и угольником, с шаблоном и трафаретом, аппликация из геометрических фигур, паззлы, конструкторы, танграммы.

Обучение в группе должно быть занимательным по форме. Это обусловлено возрастными особенностями детей. В занятия включаются игровые ситуации, сказочные персонажи, сюрпризные моменты и даже **подвижные игры**, которые тоже учат думать: игры на развитие внимания и закрепление терминологии; игры-конкурсы (с делением на команды); сюжетные игры на закрепление пройденного материала; интеллектуально-познавательные игры.

Приведем несколько примеров.

1. «Разложи по порядку». Предлагается ряд картинок, связанных одной темой, но неверно разложенных. Дети должны определить, какая из картинок изображает произошедшее раньше или позже, т.е. разложить их по порядку.

2. «Закрепляем терминологию». Учитель называет геометрическую фигуру (четные и нечетные числа, гласные и согласные звуки и т.д.). Если это многоугольник, дети делают упражнения вслед за учителем. Если не многоугольник – приседают.

3. «Хлопаем, топаем». Учитель задает детям вопрос и предлагает варианты ответов – верные и неверные. Если ответ верен, дети хлопают, если неверен – топают. Эта игра помогает снять напряжение и немножко размяться.

4. «Что, где, когда?» Дети делятся на две команды. Преподаватель назначает капитанов. Задача команды – придумать вопрос по пройденной теме и ответить на вопрос другой команды. Капитан выбирает, кто задает вопрос, а кто отвечает.

5. «Поймай мяч». Дети становятся в круг, а преподаватель бросает мяч вверх и задает вопрос, по оговоренной заранее теме. Ребенок, который поймал мяч, отвечает на вопрос.

Подвижные игры на развитие внимания.

1. «Ухо-нос». По команде «Ухо!» дети должны схватиться за ухо, по команде «Нос!» – за нос. Учитель выполняет действия по команде вместе с детьми, но через некоторое время начинает намеренно делать ошибки.

2. «Карлики и великаны». Аналогичная игра: по команде «Карлики!» дети приседают, по команде «Великаны!» – встают. Учитель выполняет движения вместе со всеми. Команды даются в разбивку и в разном темпе.

3. «Что изменилось?» Учитель раскладывает на столе несколько предметов, дает детям несколько секунд на их запоминание, а затем меняет предметы местами. Постепенно набор предметов увеличивается, а время на их запоминание сокращается.

Сказки всегда обогащают занятия и делают их увлекательнее, поэтому мы используем сказочные сюжеты занятий, организуем поиск основных алгоритмических конструкций на материале хорошо знакомых сказок, сочиняем свои сказки.

Приведем пример **математического путешествия по сказке «Репка»**.

Распределяем роли: Дед, Бабка, Внучка, Жучка, Кошка, Мышка.

Ведущий: Посадил дед репку. Выросла репка большая-пребольшая. Решил дед вытянуть репку, накормить всю свою семью. Пошел он на огород. Тянет-потянет, вытянуть не может. Вытянул дед один только листик. (На каждом листе ботвы и на самой репке написаны задания. Дети выполняют их по ходу сюжета.) Позвал дед бабку. Дедка за репку, бабка за дедку. Тянут-потянут, вытянуть не могут. Вытянула бабка один только листик. (Дети выполняют задание.) Позвала бабка на помощь внучку. ...И т.д. до конца сказки.

Задание на репке: «Сделай меня». Делаем репку, например, в технике оригами. На доске появляется целый огород.

Ведущий: Спасибо всем за работу. Без вас трудно пришлось бы сказочным героям. В благодарность за это репка приготовила вам сюрприз. Давайте посмотрим, что у нее внутри. (А внутри – дольки настоящей репки. Все угощаются.)

Задания на сообразительность.

1. Рассмотрите рисунок, покажите на нем все геометрические фигуры. Сколько их?

2. Тройка лошадей пробежала 3 км.

Сколько километров пробежала каждая лошадь?

3. Сколько горошин может войти в один стакан?

4. На столе лежало 4 яблока. Одно разрезали пополам. Сколько яблок стало на столе?

5. Что тяжелее – 1 кг гвоздей или 1 кг ваты?

6. Вставьте недостающие числа.

$$6 + 2 = _ \quad 5 + 4 = _ \quad 3 + _ = 7 \quad 8 - _ = 5$$
$$_ + 4 = 8 \quad _ - 3 = 6 \quad 5 + _ = 7 \quad 6 - _ = 2$$

7. Прочитайте слова.

ФАШК КАЛОШ МРИПЕР
ЛУТС АПАТР ТЬЯП

Не у каждого есть талант к сочинительству. Игры помогут не только раскрыть его, но и развить.

Игры на развитие творческих способностей

1. «Чайнворд». Придумать слово, которое начинается на последнюю букву предыдущего.

2. «Ягодные сказки». Можно придумывать сказки, которые объясняли бы явления из какой-либо области.

Почему вишни растут парами?

Почему ежевика колючая?

Откуда у земляники крапинки?

3. «Буриме». В этой игре нужно сочинить стихотворение по заданным рифмам. Например, по таким: *конь-гармонь-огонь-ладонь; бег-снег-век-человек*.

4. «История одной буквы». Составление связного рассказа из слов, начинающихся на одну букву, например «Академик астрономии Антон Алексеевич Арбузов арендовал автобус ароматных апельсинов. Артист Алексей Антонович Ананасов арестован атаманом аборигенов».

5. «Мемуары». Участникам игры предлагается написать мемуары от имени: старого футбольного мяча, старой куклы, старой чайной чашки и т.д.

6. «Расшифруй слова». Представьте, что простые слова – это аббревиатуры. Кто придумает самые смешные расшифровки: ГАЗ, ВОДА, ЗЕМЛЯ, НЕТ, ДА, УРА; ЗАТО, ПОТОМ, ЧТО.

Например: ГАЗ – громкий автомобильный звук.

Ребятам очень нравится самим сочинять сказки. На одном из теоретических занятий мы с детьми изучали углы. На практическом занятии сделали из проволоки пятиконечную звезду. После этого детям было предложено ее «оживить». В результате получилась книга сказок. Вот одна из них.

В подводном царстве

В лунном городке жила-была Звезда, которая любила путешествовать по сказкам. Однажды оказалась она в подводном царстве. На ракушечном великолепном троне восседал Морской царь, которого любили и почитали все подводные жители. Царь был очень печальный. «Заплыла в наше царство Саблезубая акула. Хочет проглотить принцессу на ужин», – поведал он. «Не печалься, царь, владыка морей, помогу я тебе. Пусть приходит Саблезубая на ужин», – сказала Звездочка.

Настал вечер. Темно стало в подводном царстве. Забурлило море черное, нахлынули волны грозные. Это акула хищная ворвалась в ворота. Только приблизилась Саблезубая к принцессе, вытянул Звездочка свой лучик яркий и ослепила акулу. Испугалась та и бросилась наутек. С тех пор ее никто не видел. А в подводном царстве устроили пир горой. Царь морской за спасение своей дочери предложил Звездочке самое почетное место на своем троне. Звездочка по сей день живет там и освещает морское царство.

Егор Шпинь, 1-й класс

Систематическое использование на внеурочных занятиях разнообразных специальных заданий развивает логическое мышление, внимание, память, расширяет кругозор учащихся, позволяет им уверенно ориентироваться в окружающей действительности и активнее использовать полученные знания в повседневной жизни.

Елена Георгиевна Занозина – воспитатель высшей категории группы продленного дня, прогимназия № 60, г. Мурманск.