

Казус 2 (Логическа обосновка)

Логическите разсъждения включват мислене, подреждане на идеи и концепции, за да се стигне до заключение. Това включва коригиране и вземане на решения, конструиране на нови знания и тестване на научни хипотези. Следователно това е умствен процес, който включва прилагането на логиката.

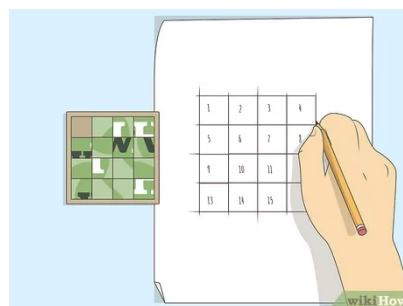
- **Описание:** Хелена е 10-годишно момиче, което показва трудности при идентифицирането, разпознаването и дефинирането на свойства, както и при установяването на връзки и операции между тях.
- **Ключови думи:** размисъл, класифициране, посредничество, решаване на проблеми, сортиране, коригиране и проверка.

Инструмент 1

1. **Заглавие:** Пъзели
2. С този инструмент можете да откриете проблеми с разпознаването на форми и цветове, концентрацията и паметта. Той също така упражнява упоритост и толерантност към разочарование. Повишава способността за концентрация и решаване на проблеми. Помага в борбата със стреса. Следователно фактът на разсъждение кое парче пасва на друго или кои различни линии или форми се дължат на целия пъзел помага за развитието на логическо разсъждение.
3. **Инструкции / Методология / Препоръки как да използваме инструмента**

Играчът трябва да постави фигурите правилно, за да получи решението. Пъзелът има различни части, които трябва да се сглобят. Всяко парче има малка част от картина, която се появява, когато всички части са правилно събрани.

4. **Обяснение на резултатите**
Puzzles принуждава мозъка да работи с двете мозъчни полукълба. Следователно, ако получените резултати не са според очакванията, ще се сблъскаме със случай на трудности в развитието на креативността, координацията, експертизата, двигателните умения и страничността.
5. **Ключови думи:** концентрация, решаване на проблеми, разсъждение и памет



Инструмент 2

1. **Заглавие:** Работа със серии
2. С помощта на този инструмент могат да бъдат открити проблеми в сравнителните връзки между елементите на колекция и в подреждането по един или няколко критерия. Работа по серии, чрез която субектът се

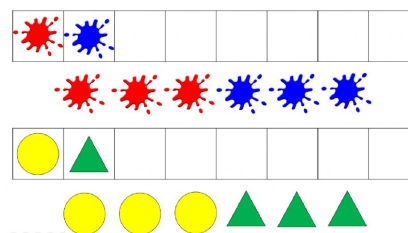
научава да сравнява няколко елемента от едно и също множество, така че чрез прилагане на „проба и грешка“ той/тя получава правилния отговор.

3. Инструкции / Методология / Препоръки как да използваме инструмента

Идеята е да се установи йерархичен ред според характеристики като размер, цвят, дебелина, възраст, полезност, функция и т.н..

4. Обяснение на резултатите

Имайки предвид, че подреждането означава установяване на ред и че следователно е основно и пре-логическо понятие, резултатът от всяко едно от тях ще зависи от неговия модел. След това, след интерпретация на получените резултати, ще се определи способността на субекта да установи сравнителни връзки между елементите на набор и реда според техните различия.



5. Ключови думи: откриване, критерии, сортиране и сравнение.

Инструмент 3

1. Заглавие: Тантрикс

2. Този инструмент може да се използва за откриване на проблеми в развитието на стратегическо мислене, пространствено възприемане, умения за планиране и памет, както и способности за решаване на проблеми.

3. Инструкции / Методология / Препоръки как да използваме инструмента

Целта на играта е при дадени фигури верига от даден цвят да се затвори, съединявайки наличните шестоъгълници.

Следователно, за да започне дейността, ученикът или учителят трябва да избере 14 парчета от един вид, например нито червено, нито зелено, нито жълто, нито синьо. (както можете да видите на изображението)



След това той/тя ще трябва да постави само тези

14 парчета в торбата, да извади едно парче и да го постави на масата.

След това трябва да изваждате едно парче след друго и да ги поставяте по такъв начин, че да съвпадат с парчетата на масата. Трябва да опитате да затворите верига с 14 плочки от един от трите цвята.

Съветът е да не избирате твърде рано един от трите цвята и да оставите няколко опции отворени от самото начало. Поставените плочки вече не могат да се променят или местят.

4. Обяснение на резултатите

Ако ученикът не може да събере трите избрани цвята, ще се сблъскаме с трудности в развитието на стратегическо мислене, пространствено

виждане, решаване на абстрактни проблеми и трудности при планиране и умения за памет.

5. **Ключови думи:** пространствено възприятие, планиране, памет и логика.

Инструмент 4

1. **Заглавие:** Пикси кубове

2. С този инструмент могат да бъдат открити проблеми с пространственото мислене, логиката и паметта. Следователно, този инструмент подобрява зрително-пространствените способности, упражнява вниманието и концентрацията, развива паметта и насърчава креативността.

3. **Инструкции / Методология / Препоръки как да използваме инструмента**

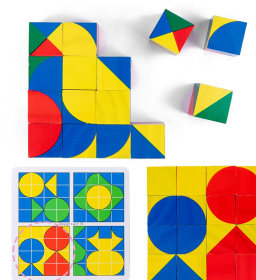
Субектът може да избере да копира вече съществуващи модели или да създаде свои собствени.

Включва 16 кубчета, 10 дизайна на карти, 13 карти с предизвикателства и илюстрирани правила.

4. **Обяснение на резултатите**

Резултатите ще бъдат проверени с помощта на шаблона, който ученикът е следвал. Ако резултатите не са според очакванията, ще се сблъскаме със случай на затруднения в разсъжденията, пространствената ориентация и зрителното възприятие.

5. **Ключови думи:** ловкост, визуално възприятие, памет и креативност.



Инструмент 5

1. **Заглавие:** 2 в 1

2. Този инструмент може да се използва за откриване на проблеми в концентрацията, координацията и разсъжденията.

3. **Инструкции / Методология / Препоръки как да използваме инструмента**

На една и съща карта има две действия, които субектът трябва да извърши едновременно. Една от задачите се състои в представяне с една ръка на посочения брой пръсти (ако картата е червена с дясната ръка и ако е синя с лявата ръка) и в същото време субектът трябва да каже другото число, което излиза на зарчето.

4. **Обяснение на резултатите**

Учителят ще отговаря за тълкуването на резултатите. Ако ученикът се провали, можем да потвърдим, че има затруднения в координацията око-ръка и разсъждението.

5. **Ключови думи:** координация на концентрацията и разсъждение.