

## **Использование игр В. Воскобовича в развитии логического мышления детей старшего дошкольного возраста**

В настоящее время Федеральными образовательными стандартами дошкольного образования поставлены сложные задачи обеспечения высокого уровня мыслительной деятельности выпускников дошкольных образовательных учреждений, так как именно дошкольное образовательное учреждение обеспечивает базовую основу для всех остальных образовательных звеньев. Особая значимость проблемы активизации мышления состоит в том, что учение, являясь отражательно-преобразующей деятельностью, направлено не только на восприятие учебного материала, но и на формирование отношения ребенка к самой познавательной деятельности, в условиях которой развивается мышление. Увеличение учебной нагрузки на занятиях, повышение требований к умственным возможностям ребенка заставляют задуматься над тем, как поддержать у дошкольника интерес к интеллектуальным видам деятельности, обеспечить достаточный уровень развития логического мышления. Ведь именно логическое мышление определяет успешность обучения ребенка, в связи с чем, особую актуальность имеет проблема, направленная на поиск эффективных методов активизации процессов логического мышления старших дошкольников. Учитывая ведущую роль игры в это процессе, следует уточнить ее влияние на логическое мышление ребенка.

Актуальность проблемы определила выбор **темы** нашего опыта: «Использование игр В. Воскобовича в развитии логического мышления детей старшего дошкольного возраста».

**Цель** опыта: изучить особенности влияния игр В. Воскобовича на развитие логического мышления детей старшего дошкольного возраста.

**Новизна и практическая значимость** опыта заключаются в том, что в нем обобщается опыт применения игр В. Воскобовича, направленных на развитие логического мышления детей в условиях национального детского сада.

Мышление – высшая форма отражения мозгом окружающего мира, наиболее сложный познавательный психический процесс, свойственный только человеку. Мышление – это процесс опосредованного и обобщенного познания окружающего мира. Сущность его в отражении: 1) общих и существенных свойств предметов и явлений, в том числе и таких свойств, которые не воспринимаются непосредственно; 2) существенных отношений и закономерных связей между предметами и явлениями.

В работах Л.Ф. Обуховой было установлено, что ребенка 6-7 лет можно обучить полноценным логическим действиям определения «принадлежности к классу» и «соотношения классов и подклассов».

По мере развития любознательности, познавательных интересов мышление все шире используется детьми для познания окружающего мира, которое выходит за рамки задач, выдвигаемых их собственной практической

деятельностью. Ребенок начинает ставить перед собой познавательные задачи, ищет объяснение замеченным явлениям. К концу дошкольного детства у детей развивается умение решать довольно сложные задачи, требующие понимания некоторых физических и других связей и отношений, умения использовать знания об этих связях и отношениях в новых условиях.

Предпосылкой для развития логического мышления, усвоения действий со словами, числами, как со знаками, замещающие реальные предметы и ситуации, закладываются в конце раннего детства, когда у ребенка начинает формироваться знаковая функция сознания. Для того, чтобы слово стало употребляться как самостоятельное средство мышления, позволяющее решать умственные задачи без использования образов, ребенок должен усвоить выработанные человечеством понятия, то есть знания об общих и существенных признаках предметов и явлений действительности, закрепленные в словах. Имеющиеся у детей представления стихийно не могут превратиться в понятия.

Таким образом, логические операции вырастают как продукт координации действий соединения, разъединения, упорядочивания и установления соответствий, обретших форму обратимых систем. Дети приходят к интуитивному пониманию важных логических принципов, смысловых взаимосвязей между явлениями.

Психолого-педагогические труды видных учёных доказывают, что в игре своеобразными путями осуществляется поэтапное формирование психических процессов: сенсорных процессов, произвольного запоминания, припоминания; формирование мыслительных операций. «Поэтапная обработка» умственных действий и понятий в игре обычно происходит стихийно, но при соответствующих методах педагогического руководства в дидактических целях этот процесс может быть упорядочен].

В последнее время воспитатели все чаще используют игровую технологию В. В. Воскобовича. Нами также проверена эффективность данной технологии. Базой для проведения экспериментального исследования явилась старшая группа МБДОУ ЦРР № 19 «Мичил» с. Борогонцы Усть-Алданского улуса. В эксперименте участвовало 25 детей.

Вначале нами была поставлена цель: оценить первоначальный уровень развития логического мышления старших дошкольников.

Цель эксперимента определили методы исследования:

- тест «Изучение процесса классификации»;
- тест «Изучение процесса обобщения».

Анализ и обобщение результатов показали, что в целом итоги констатирующего эксперимента подтвердили соответствие экспериментальных данных по детям группы возрастным особенностям мышления детей старшего дошкольного возраста. Но такие показатели мыслительных процессов недостаточны для подготовки ребенка к школе. Отсутствие у детей игрового мыслительного опыта приводит к стереотипам мышления, возникающего в результате постоянно повторяющихся воздействий, обычно используемых при системе учебных занятий.

Эмоционально окрашенная игровая активность больше благоприятствует развитию мышления и умственным навыкам. Поэтому необходимо провести развивающую работу в этом направлении.

Цель формирующего этапа – создать психолого-педагогические условия по развитию логического мышления старших дошкольников посредством игр В. Воскобовича.

В процессе использования данных игр у старшего дошкольника развиваются следующие операции логического мышления – сравнение, анализ, упорядоченность действий, классификация, обобщение.

Методика Воскобовича (он же называет её технологией) базируется на усвоении теоретического материала с помощью практического опыта. Это своеобразный путь от практики к теории. Свою технологию Воскобович назвал «Сказочные лабиринты игры».

Игры В. В. Воскобовича имеют те же структурные элементы, что и другие современные игры, но по содержанию они проще и по продолжительности короче. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения. Выполняемые детьми упражнения не надоедают, становятся более интересными и желанными. Импровизация, заинтересованность, видение и воображение, ассоциации, речевые приказы (словесные раздражители), речевой слух, произвольное внимание, память, конкретность задач и целей делают эту форму работы наиболее выгодным из всех.

В рамках направления работы по развитию логического мышления посредством игр В. В. Воскобовича проводятся индивидуальные, групповые занятия с учетом поставленных задач.

Главной особенностью технологии В. В. Воскобовича является то, что эти методы работы очень легко внедрить в привычный учебно-игровой процесс. Его технология гармонично вплетается в существующие порядки. Тем не менее, автор рассчитывает на то, что ребёнок и взрослый будут партнёрами, взрослый не будет занимать главенствующую позицию. В таких условиях ребёнок чувствует себя более свободно, безопасно, он не боится быть раскритикованным за неправильные ответы и действия.

Сказочные лабиринты многофункциональны. Во время игры ребёнок знакомится с цифрами и буквами, цветом и формой, тренирует мелкую моторику, совершенствует устную речь, а так же развивает память, мышление, внимание, воображение и фантазию.

Лучше всего дети учатся понятливости, умению анализировать и сравнивать. Так же отлично развивается пальцевая и кистевая моторика руки. Дети, которые занимались по методике Воскобовича, рано выучивают названия цветов, рано обучаются счету, знают геометрические фигуры, ориентируются на плоскости. Они более усидчивы и целеустремлённы - 6-летние детишки уже могут выполнять сложные мыслительные операции, доводя дело до конца. Замечено, что постепенный переход от «детской» ко «взрослой» форме обучения, помогает ребёнку подготовиться к школе. Эти дети с большей готовностью идут в школу, и преуспевают в школьных делах.

Мы разработали тематический план, где игры Воскобовича выполняют роль дидактического материала как на занятиях, так и в свободное от занятий время.

Внедрение технологии шло поэтапно. На *первом этапе* знакомили детей с персонажами сказок и образной терминологией, подбирали игровые задания в зависимости от возможностей и интересов каждого ребёнка. Дети освоили следующие игры: «Двухцветный квадрат Воскобовича», «Чудо-Головоломки», «Игровизор», «Ларчик», «Пять математических корзиночек», «Шнур-малыш», «Лепестки», «Фонарики».

На *втором этапе* помогли детям освоить основные игровые приёмы, приобрести навыки конструирования, затем побуждали детей к выполнению заданий, требующих интеллектуального напряжения, волевых усилий и концентрации внимания. В самостоятельной деятельности у детей совершенствовались игровые навыки.

На *третьем этапе* появился соревновательный момент; обучали детей действовать согласованно, соблюдать очерёдность действий, проявлять выдержку и готовность к сотрудничеству. Дети полюбили играть в «Домино», «Геоконт», «Игровизор», «Ларчик», «Копилку цифр».

Эффективность формирующей работы была подтверждена на контрольном этапе: уровень развития операций классификации и обобщения у детей вырос – 100% и 84%.

Таким образом, в настоящее время имеются фактические данные, показывающие тесную связь возрастных умственных особенностей старших дошкольников и игр В. В. Воскобовича. Наличие этой связи открывает принципиальные возможности для построения детской деятельности, развертывающейся от простых структур – к их сложным сочетаниям. Эту связь можно осуществлять, периодически включая в программу занятий в детском саду данные игровые задания, которые с успехом активизируют мыслительную деятельность дошкольников, так как обладают большим развивающим эффектом. Все это обеспечивает успешность развития процессов логического мышления, интеллектуальной подготовки ребенка к школьному обучению.

Обобщение результатов эксперимента позволило нам выработать такие **рекомендации** для педагогов и родителей.

1. Учитывая дошкольный возраст детей, большую роль в активизации мыслительной деятельности должно играть широкое использование в учебном процессе игр и упражнений с элементами соревнования, а также игровых приемов обучения; при этом они носят вербальный и невербальный характер.

2. При выполнении заданий игр В. В. Воскобовича должен осуществляться индивидуальный подход в обучении, в результате которого учитываются особенности личности обучаемых, их склонности, интересы, отношение друг к другу при выполнении упражнений и заданий, а также при подборе партнеров по общению, что обеспечивает усиление мотивации в ходе образовательного процесса. Стилль общения взрослого с детьми при

этом - демократический, что способствует созданию положительных эмоций и позитивного микроклимата группы.

3. Игры В. В. Воскобовича позволяют организовать сложный процесс освоения знаний в интересной для ребёнка форме, придать умственной деятельности увлекательный, занимательный характер, что помогает в процессе игры решить даже те задачи, которые в других условиях дошкольнику кажутся невыполнимыми.

4. Организация логического мышления старших дошкольников должна учитывать: развитие структурных компонентов логического мышления; удовлетворение возрастных потребностей ребенка в познании, общении и деятельности; формирование интеллектуальной подготовки ребенка к обучению в школе.

5. Чтобы игры были интересны и доступны детям с разными уровнями развития, а задания стимулировали умственную активность каждого ребенка и, выводили его на новый понятийный уровень, в основе использования игр В. В. Воскобовича должны лежать следующие организационные требования:

- дифференцированный подход в плане представления игрового материала - каждый из уровней имеет свою степень сложности;
- наличие элемента самопроверки;
- комплексность и вариативность игровых заданий - один и тот же игровой материал предполагает несколько вариантов игр.

6. Получая в игре конкретные знания о предметах и явлениях, которые составляют содержание игры, ребенок развивает способность рассуждать, мыслить, уметь применять свои знания в разных условиях.