

РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Ефимова А.Е.¹, Николаева Л.В.¹

¹ФГАОУ «Северо-Восточный федеральный университет им. М.К. Аммосова, Якутск, e-mail: pimdo@mail.ru

В статье раскрыты педагогические условия развития логического мышления у детей старшего дошкольного возраста. Определено понятие «логическое мышление детей дошкольного возраста», предполагающее умения обобщать, сравнивать, классифицировать, систематизировать, рассуждать. Все приведенные навыки являются важнейшей предпосылкой для подготовки детей к обучению в школе. Проведен анализ опытно-экспериментальной работы на базе частного детского сада «Солнечные лучики» г. Якутска. Осуществлено исследование уровней развития логического мышления у детей старшей группы, обоснована необходимость проведения специальных занятий по развитию логического мышления дошкольников. Приведено описание организации научного кружка «Загадки сказочного леса» по апробации развивающих игр В.В. Воскобовича, дан тематический план кружка, указаны особенности развивающих игр. Практическую значимость работы представляет использование региональных материалов и сказочных персонажей сказок народов Севера. Большое значение придается ознакомлению родителей с играми Воскобовича. Для них проводятся практикумы, семинары. Взрослые должны быть партнерами в интеллектуальных играх для малышей. Результаты контрольного этапа опытной работы показали положительные результаты в экспериментальной группе. Дети показывают умения обобщать, сравнивать, классифицировать, обобщать явления и причины, доказывать и рассуждать.

Ключевые слова: логическое мышление, дети дошкольного возраста, развивающие игры, сравнение, обобщение, классификация, систематизация, рассуждение

EDUCATIONAL GAMES AS A MEANS OF DEVELOPING THE LOGICAL THINKING OF CHILDREN OF SENIOR PRESCHOOL AGE

Efimova A.E.¹, Nikolaeva L.V.¹

¹North-Eastern Federal University named after M.K. Ammosov, Yakutsk, e-mail: pimdo@mail.ru

The article reveals the pedagogical conditions for the development of logical thinking in children of senior preschool age. The concept of «logical thinking of children of preschool age», which implies the ability to generalize, compare, classify, systematize, reason is defined. All the above skills are the most important prerequisite for preparing children for school. The analysis of experimental work on the basis of a private kindergarten «Sunbeams», Yakutsk. The study of the levels of development of logical thinking in children of the older group has been conducted, the need for special classes on the development of logical thinking of preschool children has been substantiated. A description of the organization of the scientific circle «Mysteries of the Fairy Forest» on the testing of educational games by V.V. Voskobovich, a thematic plan of the circle, and features of educational games. The practical significance of the work is the use of regional materials and fairy-tale characters of fairy tales of the peoples of the North. Great importance is attached to familiarizing parents with the games of Voskobovich. For them, workshops, seminars. Adults should be partners in intellectual games for kids. The results of the control phase of the experimental work showed positive results in the experimental group. Children show the ability to generalize, compare, classify, summarize the phenomena and causes, prove and reason.

Keywords: logical thinking, preschool children, educational games, comparison, synthesis, classification, systematization, reasoning

Развитие основ логического мышления у детей дошкольного возраста является важнейшей предпосылкой подготовки к обучению в школе. Тема исследования актуальна в плане подготовки старших дошкольников к школе.

Особенностями развития логического мышления детей дошкольного возраста являются такие качества, как умение логически связывать явления и отношения

окружающего мира, логически рассуждать, сравнивать, классифицировать, обобщать понятия, явления, предметы в окружающей жизни и природе в пределах программного содержания деятельности детской образовательной организации (ДОО).

Цель работы – рассмотреть проблему развития логического мышления детей старшего дошкольного возраста посредством развивающих игр.

Логическое мышление – мышление, основанное на рассуждении и доказательстве. По мнению Е.В. Агаевой, важно, чтобы дети научились использовать в своей речи рассуждения, приводили доводы, доказательства, раскрывали причину явления, соблюдали логику высказывания [1].

Детей старшего дошкольного возраста необходимо учить сравнивать предметы и явления, классифицировать и систематизировать по видам и признакам, обобщать. Очень полезны в этом развивающие игры.

Г.А. Урунтаева утверждала, что «образовательный процесс должен быть построен таким образом, чтобы помочь ребенку овладеть высоким уровнем логики, т.е. приемами мыслительной деятельности, позволяющими самостоятельно добывать необходимую информацию, понимать ее, применять на практике, и таким образом самостоятельно продвигаться в выбранной области знаний» [2, с. 74].

Материал и методы исследования. В целях развития логического мышления детей старшего дошкольного возраста нами разработан проект научного кружка «Загадки сказочного леса» (по развивающим играм Воскобовича).

Работа по организации кружка состоит из нескольких этапов.

1. Исследование состояния развития логического мышления детей старшего дошкольного возраста.
2. Подготовка интеллектуально-игрового центра.
3. Разработка и апробация программы научного кружка «Загадки сказочного леса».

Эксперимент проводился на базе частного детского сада «Солнечные лучики» в г. Якутске. В исследовании принимали участие 20 детей старшего дошкольного возраста: экспериментальная группа – 10 детей, контрольная группа – 10 детей.

Цель исследования – определить уровни развития логического мышления у дошкольников.

Были использованы следующие диагностические методики.

1. «Нелепицы» (Р.С. Немов). Цель: выявление у детей умений выявлять связи и отношения явлений природы: с животными, их образом жизни, растениями, природными явлениями. Проверяются компетенции ребенка в языковом и логическом оформлении своих наблюдений [3].

2. Методика «Что здесь лишнее?» (В.И. Чиркова). Цель: выявление умений детей анализировать и обобщать процессы и явления и определение уровня образно-логического мышления [3].

3. Методика «Почини коврик» для детей 5–6 лет. Цель методики, основанной на прогрессивных матрицах Равена, – определить сформированность мыслительных процессов анализа, синтеза, сравнения, уровень наглядно-образного мышления, умение объединять в целое отдельные детали и части [4].

В таблице 1 и 2 даны сводные результаты деятельности экспериментальной и контрольной групп по описанным диагностикам 1–3 [3, 4].

Таблица 1

Результаты диагностики уровня развития логического мышления в экспериментальной группе

Методики	Уровни		
	Низкий	Средний	Высокий
«Что здесь лишнее?»	20%	70%	10%
«Почини коврик»	20%	80%	0%
«Нелепицы»	20%	60%	20%

Таблица 2

Результаты диагностики уровня развития логического мышления в контрольной группе

Методики	Уровни		
	Низкий	Средний	Высокий
«Что здесь лишнее?»	10%	80%	10%
«Почини коврик»	10%	90%	0%
«Нелепицы»	10%	90%	0%

По результатам исследования выявлено, что в экспериментальной группе 7 детей из 10 показали средний уровень развития логического мышления (70%), двое детей показали низкий уровень развития логического мышления (20%), двое детей находятся на высоком уровне развития логического мышления (20%).

В контрольной группе 9 детей показали средний уровень развития логического мышления (90%); выявлен один ребенок с низким уровнем развития логического мышления (10%), с высоким уровнем развития логического мышления детей не оказалось.

Таким образом, результаты диагностического исследования указывают на необходимость специальных занятий по развитию у детей логического мышления. Нами разработаны педагогические условия для организации научного кружка «Загадки сказочного леса» по развитию у детей логического мышления.

К педагогическим условиям реализации проекта относится организация интеллектуально-игрового центра, где будут представлены все игры и пособия. По нашей задумке оформление центра выглядит следующим образом: нарисованный на стене сказочный фиолетовый лес, населенный сказочными персонажами, и система развивающих игр В. Воскобовича: «Геоконт», «Квадраты Воскобовича», «Прозрачный квадрат», «Геовизор», «Конструкторы цифр и букв», «Шнур-затейник», «Чудо-цветик», «Чудо-лукошко» и другие. В таблице 3 представлен тематический план кружка, основанный на математических играх [5].

Таблица 3

Тематическое планирование кружка «Загадки сказочного леса» для детей старшего дошкольного возраста [5]

№	Тема занятия	Тип занятия	Цель занятия	Методы и приемы работы
1	«Геоконт». Работа с играми «Прозрачный квадрат», «Прозрачная цифра»	Сотрудничество педагога и ребенка в деятельности	Учить ориентироваться на плоскости игры «Геоконт», определять верхние левый и правый углы, нижние правые и левые углы, закрепить знание о геометрических фигурах (квадрат, треугольник), воспитывать интерес к играм с «Геоконтом». Развивать логическое мышление	Игровой момент: Паук Юк (персонаж сказки), словесный метод, практический метод
2	Игра «Квадрат Воскобовича двухцветный». Работа с играми «Геоконт», «Квадрат Воскобовича четырехцветный», «Прозрачный	Сотрудничество педагога и ребенка в деятельности	Учить конструировать плоскостные фигуры «мышка», «ежик», «лодочка», «рыбка». Развивать логическое мышление	Рассказывание сказки. Словесный метод, практический метод

	квадрат», «Чудо-крестики», «Чудо-соты», «Чудо-цветик»			
3	Игра «Математические корзинки», работа с играми «Прозрачный квадрат», «Прозрачная цифра», «Чудо-лукошко», «Чудо-крестики», «Чудо-соты», «Чудо-цветик»	Формировать умение считать в пределах 5, обозначать количество предметов цифровой в новой образовательной ситуации; закрепить умение различать геометрические фигуры (круг, квадрат) по величине; формировать пространственные отношения «впереди», «сзади»; развивать логическое мышление, внимание, воспитывать интерес к математике	Формировать умение считать в пределах 5, обозначать количество предметов цифрой; выявлять, где предметов больше (меньше), воспитывать интерес к занятиям с развивающими играми Воскобовича, развивать внимание, логическое мышление	Игровой момент Пятёрка, зайка Двойка (с персонажами сказки). Словесный, практический методы
4	«Веселые игры Медвежонка»	Познавательное занятие	Формировать умение считать в пределах 5, обозначать количество предметов цифровой в новой образовательной ситуации; закрепить умение различать геометрические фигуры (круг, квадрат) по величине; формировать пространственные отношения «впереди», «сзади»; развивать	Игра «Чудо-лукошко». Геометрически Фигуры (большие и маленькие круги, квадраты). Цифры. Игра «Кого куда поселить?»

			логическое мышление, внимание, воспитывать интерес к математике	
5	«Путешествие в страну математики»	Познавательное занятие	Формировать у детей умение ориентироваться на плоскости «Геоконта», закрепить умение группировать пластинки по количеству полосок, сравнивать треугольники по величине, упражнять в выкладывании простых предметных форм, воспитывать интерес к познавательным занятиям, развивать логическое мышление	Игры: «Геоконт», «Прозрачные цифры», «Квадрат Воскобовича двухцветный», «Чудо-крестики 1», «Магнолик»
6	«Пчелка Жужжа в гостях у ребят»	Познавательное занятие	Формировать умение видеть геометрические фигуры в окружающих предметах, обозначать словами положение предмета относительно себя (влево, вправо), закрепить умение собирать из частей головоломки изображение многоугольника	Пчелка Жужжа. Игры «Чудо-крестики 1», «Прозрачный квадрат», «Геоконт». Математическая тетрадь

Информационно-просветительная работа с родителями

Цель: познакомить родителей с развивающими играми В.В. Воскобовича, рассказать о роли игр в обучении детей, привлечь к оснащению интеллектуально-игрового центра.

В таблице 4 представлен план работы с родителями для приобщения их к организации кружка по математическому развитию [5].

Таблица 4

Работа с родителями

№	Тема занятия	Тип занятия	Цель занятия	Методы и приемы работы
1	«Развивающие игры В.В. Воскобовича в интеллектуальном развитии детей»	Родительское собрание в форме семинара-практикума, круглый стол	Познакомить родителей с развивающими играми В.В. Воскобовича, рассказать о роли игр в обучении детей	Рассказ педагога, показ и организация игр
2	«Мир развивающих игр Воскобовича»	Журнал для родителей	Познакомить родителей с итогами работы с детьми за год; новыми играми-головоломками («Чудотики» 1 и 2, «Чудо-соты», «Чудо-цветик», «Квадрат Воскобовича четырехцветный	Печатный материал с фотоматериалом

Развивающие игры являются чудесным материалом для развития малышей. Игры с «Волшебным квадратом» учат различать геометрические фигуры, определять их свойства и размеры, развивают моторику рук и творческие способности.

«Геоконт – Чудесная Поляна» с серебряными гвоздиками и паук с паучатами: на серебряные гвоздики натягиваются «паутинки» (разноцветная резинка), и получаются контуры геометрических фигур, предметные силуэты. Каждый гвоздик имеет свое имя (координаты), например: Ж2 – желтый «луч», второй гвоздик. Луч, отрезок, квадрат, угол – все это легко запоминается в игре.

«Геовизор» – младший брат «Геоконта», решает те же задачи, но уже на бумаге. «Геовизор» представляет собой папку с прозрачным верхом – экраном. Внутри папки вкладываются листы с заданиями. Сами задания выполняются фломастером на координатной

сетке на экране, откуда после выполнения задания удаляются салфеткой.

Игры «Чудо-соты» и «Чудо-крестики» аналогичны друг другу, созданы по принципу конструирования целых фигур из частей. Играя, дети учатся собирать целые крестики и соты из частей, различать цвета и сравнивать размеры деталей [5].

Занятия проводятся в форме сказок с привлечением сказочных персонажей. Мы дополняем игры региональными особенностями. Например, в игре «Кого где поселим?» использовали разные виды жилища – балаган, ураса, чум, дом, изба. Разработали сценарии занятий «Новый год в Заполярье», «Где медвежонок?» и др. Дети с интересом играют в эти игры, легко запоминая геометрические фигуры, цифры и действия.

Результаты исследования. Таким образом, мы апробировали в старшей группе развивающие игры Воскобовича, добавили новые сценарии занятий с привлечением местного материала на примере сказок народов Севера. В таблице 5 представлены результаты уровня развития логического мышления детей экспериментальной группы после экспериментальной работы.

Таблица 5

Результаты диагностики уровня развития логического мышления в экспериментальной группе

Методики	Уровни		
	Низкий	Средний	Высокий
«Что здесь лишнее?»	–	30%	60%
«Почини коврик»	–	42%	58%
«Нелепицы»	–	20%	80%

Результаты контрольного этапа опытной работы показали положительные результаты в экспериментальной группе. Увеличилось количество детей, показавших высокий уровень развития логического мышления. Если на констатирующем этапе таких детей было 20%, то на контрольном этапе их стало 60%. Детей с низким уровнем логического мышления не стало.

В контрольной группе результаты в основном не изменились, остались на том же уровне, поскольку в этой группе занятия кружка не проводились.

Выводы. Таким образом, цель исследования достигнута. Развитие логического мышления детей старшего дошкольного возраста осуществляется более эффективно при использовании специальных развивающих игр, а именно развивающих игр В.В.

Воскобовича. У детей экспериментальной группы появились умения сравнивать, классифицировать, обобщать явления и причины, доказывать и рассуждать.

Список литературы

1. Агаева Е.В. Формирование элементов логического мышления // Дошкольное воспитание. 2002. № 1. С.34-37.
2. Урунтаева Г.А. Дошкольная психология. Учебное пособие. М., 2009. 250 с.
3. Замбацявичене Э.Ф. Диагностика логического мышления. [Электронный ресурс]. URL: <https://podrastu.ru/metodiki/logicheskoe-myshlenie.html> (дата обращения 08.11.2018).
4. Веракса Н.Е. Диагностика готовности ребенка к школе. М.: Изд.Мозаика-Синтез. 2010. 112 с.
5. Архипенко Я.Р. Математическое развитие детей 4–5 лет «Математика в играх» // Молодой ученый. 2015. № 9. С. 1016-1018. [Электронный ресурс]. URL <https://moluch.ru/archive/89/18282/> (дата обращения 26.11.2018).