

# ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНИКА

Андриевский А.В.

Научный руководитель – Бекузарова Н.В., к.п.н., доц.

Проблема развития логического мышления младшего школьника является одной из наиболее важных задач, от решения которых зависит совершенствование всего учебно-воспитательного процесса школы, направленного на формирование продуктивного мышления, внутренней потребности и способности к самостоятельному добыванию знаний, умения применять имеющийся багаж знаний на практике, в творческом преобразовании действительности. С другой стороны, умение активно перерабатывать в уме информацию, использовать приёмы логического мышления, позволяет ребёнку получить более глубокие знания и понимание учебного материала в отличие от тех, кто обладая невысоким уровнем развития логики, постигает образовательный курс, полагаясь лишь на память. В современных условиях никакое расширение программного материала не способно охватить весь накопившийся и необходимый детям в их будущей жизни опыт современного общества. В связи с этим образовательный процесс должен быть построен таким образом, чтобы помочь ребёнку овладеть высоким уровнем логики, т.е. приёмами мыслительной деятельности, позволяющими самостоятельно добывать необходимую информацию, понимать её, применять на практике, и самостоятельно продвигаться в выбранной области знаний.

Если говорить о наиболее эффективных формах и методах развития логического мышления младших школьников, то в современной научной литературе этот вопрос остаётся спорным. Возможности формирования приемов мышления не реализуются сами собой: учитель должен активно и умело работать в этом направлении, организуя весь процесс обучения так, чтобы, с одной стороны, он обогащал детей знаниями, а с другой, всемерно формировал приемы мышления, способствовал росту познавательных сил и способностей школьников. Мы предположили, что дидактические игры выступают средством развития логического мышления младшего школьника.

Игра в жизни ребенка 8-9 лет все еще занимает значительное место, использование их на уроках приучает детей самостоятельно мыслить, использовать полученные данные в различных условиях в соответствии с поставленной задачей. Более того, игры – это всегда интересно и познавательно, и они способны внести в учебный процесс стремление к знаниям и желание учиться.

По мнению психологов, педагогов игра является и методом обучения, и формой обучения, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания личности ребенка. Эмоционально насыщенные, яркие и разнообразные по содержанию, игры социальны по своей сущности, так как отражают опыт общественных отношений. В. А. Сухомлинский сравнивал игру с огромным светлым окном, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире.

Дидактическая игра является игровой формой обучения, в которой одновременно действуют два начала: учебное, познавательное и игровое, занимательное. Это обусловлено потребностью смягчения перехода от одной ведущей деятельности к другой, а также тем, что в процессе игры дети легче усваивают знания, получают представления об окружающей жизни. В отличие от учебных занятий, в дидактической игре учебные, познавательные задачи ставятся не прямо, когда педагог объясняет, учит, а косвенно -- учащиеся овладевают знаниями, играя. Обучающая задача в таких играх как бы замаскирована на первом плане для играющего, мотивом ее выполнения становится естественное стремление ребенка играть, выполнять определенные игровые действия.

Дидактические игры многофункциональны. Можно утверждать, что они реализуют следующие функции – развивающую, социализирующую, коммуникативную, психотерапевтическую (могут оказывать влияние на психическое самочувствие ребенка, снимать психологические барьеры в общении), гедонистическую (игры доставляют удовольствие, наслаждение; способствуют установлению добрых отношений между детьми; снимают психические перегрузки; учат отдыхать и веселиться обеспечивают радостное самочувствие и душевный комфорт), диагностическую (во время игр ярко проявляется уровень развития мышления, памяти, внимания, воображения), функцию коррекции (т.е. внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей ребенка).

Дидактические игры должны быть построены на одном из игровых элементов.

*Элемент загадки и разгадки.* Загадка, присутствующая в игре, интригует детей, стимулирует творческую фантазию, мобилизует детский опыт. Загадка заключается уже в постановке различных вопросов: что изменилось? Какого цвета не стало? Какой предмет больше, а какой меньше?

*Элемент поиска и находки.* Задача искать и находить что-то неизвестное также увлекает детей, проявляющих в этом поиске свои творческие силы, наблюдательность, опыт. Это могут быть схожие по форме, цвету, величине предметы и их свойства.

*Элемент игрового движения.* Дети испытывают органическую потребность в движениях, поэтому во многих играх предусмотрена их двигательная активность.

*Элемент ожидания и неожиданности.* В некоторых играх могут быть неожиданные исчезновения или появления каких-то материалов, непредусмотренное повторение действий.

*Элемент соревнования.* Элемент соревнования стимулирует детей на правильное, точное и быстрое выполнение задач, поставленных педагогом. Кто быстрее соберет? Кто первый сделает? Кто точнее определит?

Игры включает в себя несколько компонентов: задачу, игровой замысел, игровое начало, игровые действия, правила игры, подведение итогов.

*Задача игры* определяется, исходя из конкретных задач. Например, способствовать формированию у детей понятий о натуральном ряде чисел от 1 до 10, определять форму предметов и т.д.

*Игровой замысел* – следующий обязательной структурный элемент игры. Дидактическая задача в игре преднамеренно замаскирована, она предстает в виде того, что интересно детям: воссоздание воображаемого сюжета, активные действия с предметами, что-то загадочное, таинственное, проверка своих возможностей соревнованием, ролевое перевоплощение, общая двигательная активность и т.д.

На создание игровой атмосферы существенно влияет *игровое начало*. Атмосфера игры возникает при своеобразных способах деления на команды, выбора ведущего и определения права первого хода. Это можно сделать с помощью считалок, различных жеребьевок использования музыки, сказочных отрывков и пр.

*Игровые действия* взаимосвязаны с игровым замыслом, исходят из него, являются средством реализации игрового замысла и выполнения поставленной задачи. Игровые действия очень разнообразны. Это может быть отгадывание загадок, действия по воображаемой ситуации; рисование, перевоплощение и т.д.

Невыполнение *правил игры* делает ее неинтересной. Играя, дети осознают, что, придерживаясь правил, скорее достигнешь результата. Правила дисциплинируют, формируют выдержку, терпение. Кроме того, они влияют и на решение задач – незаметно ограничивают действия детей, направляя их внимание на выполнение конкретной задачи.

*Подведение итогов* игры в связи с такой возрастной особенностью детей, как нетерпеливость в ожидании результатов деятельности, проводится сразу после ее окончания. Подведение итогов игры заключается в подсчете очков и определении команды победительницы, выявлении тех детей, кто наиболее правильно выполнил игровое задание. Что касается воспитательной цели, то при этом нужно отметить достижения каждого ребенка, подчеркнуть успехи отстающих ребят, проявить оптимистическое отношение к их возможностям, деликатность при формулировке суждений.

Дидактические игры следует отличать от собственно детских игр, в которых свободная игровая деятельность выступает как самоцель. Специфическими признаками дидактических игр является их преднамеренность, планируемость, наличие учебной цели и предполагаемого результата, которые могут быть обособлены, выделены в явном виде. В рамках дидактических игр цели обучения достигаются через решение игровых задач. При проведении игры учитель выступает одновременно как организатор двух взаимосвязанных, но существенно различающихся видов деятельности учащихся – игровой и учебно-познавательной, стремится не только достичь дидактической цели, но и сохранить и развить увлеченность, заинтересованность, самостоятельность детей.

При подборе игр важно учитывать наглядно-действенный характер мышления младшего школьника.

Рассмотрим некоторые из используемых нами игр.

*Поиск общего.* В двух-трех взятых наугад словах отыщите как можно больше общих признаков. Например, тарелка и лодка имеют глубину, являются изделием человеческих рук, в летающей тарелке инопланетяне могут плавать по земным рекам, как в лодке, и т.п.

*Исключение лишнего слова.* Из каждых предложенных трех слов необходимо оставить два, между которыми есть какое-либо сходство. Например, собака, помидор, солнце. Лишнее – собака, так как остальные обозначенные предметы имеют круглую форму. Найти как можно больше вариантов.

*Во время прилива.* Недалеко от берега стоит корабль со спущенной на воду веревочной лестницей вдоль борта. У лестницы 10 ступенек. Расстояние между ступеньками 30 см. Самая нижняя ступенька касается поверхности воды. Океан сегодня спокоен, но начинается прилив, который поднимает воду за каждый час на 15 см. Через сколько времени покроется водой третья ступенька веревочной лестницы?

Пояснение. Вода никогда не покрывает третью ступеньку, потому что с водой поднимаются и корабль, и лестница.

*Загадывание предмета с помощью пары других предметов.* Называется какой-либо хорошо известный всем предмет (явление, существо), например змея. Нужно назвать два других предмета, в целом мало похожих на заданный, но таких, сочетание признаков которых по возможности однозначно бы его определяло, т. е. как бы замаскировать, закодировать его другими предметами. В данном случае могут быть названы, например, горная дорога и кожаное портмоне (синтез некоторых их признаков: удлиненности, узости и извилистости дороги и особенностей поверхности портмоне – являются признаками змеи) или ручей и мыш (длинное извивающееся и подвижное, живое, с головой, глазами), или веревка и ветер (удлиненное и извивающееся) и т. д. В течение ограниченного времени (5 или 7 мин) следует найти как можно больше вариантов такого загадывания и выбрать наилучший. Предложенные участниками игры ответы обязательно обсуждаются и обосновываются. По результатам обсуждения определяется победитель, а также формулируется наиболее точный и оригинальный ответ, который может быть продуктом коллективного творчества.

Эта игра развивает способность быстро выделять в предмете наиболее характерные для него признаки и находить другие предметы, имеющие как сходные, так и не

сходные с ним признаки. Указанные операции составляют основу комбинирования, являющегося одним из основных приемов воображения.

*Отгадывание предмета по паре других предметов.* Описываемая игра противоположна предыдущей. Руководитель игры (а в дальнейшем и сами игроки) называют пары предметов, которые, по их мнению, однозначно кодируют некоторый третий задуманный ими предмет (например, задумав «фонтан», говорят: «дерево» и «ливень»), предлагая участникам игры отгадать задуманное. При этом задачей игроков является записывание как можно большего числа разнообразных предметов и явлений, представляющих собой возможные расшифровки заданной пары, т. е. образующих синтезы различных признаков этих предметов (так, в нашем примере это может быть дельта реки: вода «ветвится» подобно дереву, сыплющиеся на голову древесные опилки и т. д.). Побеждает тот, кто наряду с задуманным предметом назовет наибольшее число других, особенно неожиданных предметов и четко обоснует свои ответы.

Эта игра формирует умение быстро и точно оперировать с разнообразными характерными признаками предметов: выделять их, сопоставлять друг с другом, образовывать всевозможные их сочетания, а также создавать целостные образы и понятия по отдельным, разрозненным их характеристикам.

Дидактические игры должны содействовать полноценному всестороннему развитию психики детей, их познавательных способностей, речи, опыта общения со сверстниками и взрослыми, прививать интерес к учебным занятиям, формировать умения и навыки учебной деятельности, помогать ребенку овладевать умением анализировать, сравнивать, абстрагировать, обобщать. В процессе проведения игр интеллектуальная деятельность ребенка должна быть связана с его действиями по отношению к окружающим предметам.