

Интеллектуальные игра как средство развития словесно-логического мышления у старших дошкольников

Дидактическая игра - одна из форм обучающего воздействия взрослого на ребенка. В тоже время игра - основной вид деятельности детей. Таким образом дидактическая игра имеет две цели: одна из них обучающая, которую преследует взрослый, а другая - игровая, ради которой действует ребенок. Важно чтобы эти две цели дополняли друг друга и обеспечивали усвоение программного материала. Дидактическая игра – средство обучения, поэтому она может быть использована при усвоении любого программного материала и проводится на индивидуальных и групповых занятиях как воспитателем так и учителем-дефектологом. Кроме того, игра включается в музыкальные и физкультурные занятия, является одним из занимательных элементов на прогулке.

В дидактической игре создаются такие условия, в которых каждый ребенок получает возможность самостоятельно действовать в определенной ситуации или с определенными предметами, приобретая собственный действенный и чувственный опыт. Это особенно важно для проблемных детей, у которых опыт действий с предметами значительно обеднен, не зафиксирован и не обобщен.

Ребенку для усвоения способов ориентировки в окружающем мире, для выделения и фиксирования свойств и отношений предметов требуются многократные повторения. Дидактическая игра позволяет обеспечить нужное количество повторений на разном материале при сохранении эмоционально положительного отношения к заданию. Таким образом, особая роль дидактической игры в обучающем процессе определяется тем, что игра должна сделать сам процесс обучения эмоциональным, действенным, позволить ребенку получить свой собственный опыт.

У детей наглядно-действенное мышление возникает рано и совершенствуется в течении всей его жизни, участвуя во всей практической деятельности. Одновременно оно лежит в основе творческого решения задач, помогает человеку ориентироваться в любой незнакомой ситуации. Именно в старшем дошкольном возрасте закладываются основы логического мышления - способность к переносу одного свойства предметов на другие (первые виды обобщения), причинно-следственное мышление, способность к анализу, синтезу и др. В играх, способствующих формированию мышления, выделяют два направления: от восприятия к мышлению и от наглядно-действенному к наглядно-образному и логическому мышлению. Важным условием результативного использования дидактических игр в обучении является соблюдение последовательность в подборе игр. Прежде всего должны учитываться следующие дидактические принципы: доступность, повторяемость, постепенность выполнения заданий.

Вся познавательная деятельность ребенка дошкольного возраста связана с его практической деятельностью и ориентировкой в окружающем предметном мире. В свою очередь и развитие мышления в этом возрасте связано с практическими действиями ребенка и восприятием свойств и восприятие предметов, их свойств и отношений, необходимо одновременно развивать представления, которые могут быть вызваны в памяти ребенка (актуализированы) и в отсутствии самих предметов. Ребенок учится оперировать этими образами в представлении, действовать на основе этих образов, опираться на них в своей деятельности. А это и есть одна из важнейших задач наглядно-образного мышления.

Таким образом, сенсорное воспитание ребенка непосредственно смыкается с формированием его мышления, ложится в основу наглядно-образного мышления.

В процессе развитие восприятия происходит упорядочивание и систематизация свойств и отношений предметов, которые ложатся в основу так называемой сериации, обобщения и классификации.

С физическими явлениями дети встречаются в своей практической деятельности, но далеко не всегда то, что видят, осмысливают. Интерес к явлениям, поиски их причин возникают у ребенка тогда, когда нарушается привычный ход явлений. Другими словами, интерес к причине того или иного явления связан с возникновением ориентировочной реакции. Поэтому в играх и упражнениях на развитие причинно-следственного мышления нужно создавать такие ситуации, где вначале все идет привычно, а затем происходит что-то необычное, нарушается привычный ход явлений.

Произвольная активность детей старшего дошкольного возраста проявляется в творческих сюжетно-ролевых играх. Сюжетно-ролевая игра – это осмысленная деятельность с наличием замысла. Она требует от ребенка умения ставить цель, планировать ход действия, выбирать средства достижения цели, подчинять свои действия цели, преодолевать трудности, достигать поставленной цели. В игре старшего дошкольника появляются произвольные действия, совершаемые в уме. Развитие сюжета игры происходит по мере того как ребенок сознает цель своих действий, входит в роль.

Развитие произвольного поведения в игре идет от подражательной активности – к самостоятельному творчеству, от простых игр, имеющих короткую временную перспективу, до сложных игр с длительной временной перспективой.