

Бобрикова Елена Васильевна

воспитатель

Бочарникова Светлана Дмитриевна

воспитатель

МБДОУ Д/С КВ №60

г. Белгород, Белгородская область

СЛОВЕСНАЯ ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

***Аннотация:** в статье рассказывается о том, как важно развивать логическое мышление у детей дошкольного возраста. В работе также приведены дидактические игры, помогающие развивать логическое мышление у детей старшего дошкольного возраста.*

***Ключевые слова:** дидактическая игра, мышление, память, внимание, ребенок, развитие.*

Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.

В.А. Сухомлинский

Дидактическим играм всегда придавалось огромное значение в развитии у детей умственной активности. Мышление и речь находятся и развиваются в неразрывной связи. В процессе многих игр у детей активизируется речь, развивается способность аргументировать свои утверждения, они упражняются в правильном звукопроизношении. Посредством словесных дидактических игр дети приучаются размышлять по поводу увиденного и услышанного. Их внимание

направляется на самостоятельное умение правильно организованно мыслить, находить характерные признаки в предметах и явлениях окружающего мира, сравнивать, группировать, классифицировать предметы по определенным признакам, делать правильные выводы, обобщения.

В старшем дошкольном возрасте мышление ребенка и входит в новую фазу своего развития, увеличивается круг представлений, понятий, расширяется умственный кругозор ребенка и идет перестройка всей его умственной деятельности. У ребенка складываются простейшие формы логического мышления. Именно в этот возрастной отрезок необходимо дальнейшее развитие мышления и в этом могут помочь словесные дидактические игры.

Предлагаемые словесные игры, развивающие логическое мышление не только интересны, но и полезны, они способствуют положительному умственному развитию старших дошкольников и в целом и влияют на общую подготовку к школе. Если в воспитательно-образовательном процессе использовать словесные дидактические игры для развития внимания, памяти, мышления, то у детей будет воспитываться желание заниматься умственным трудом и трудности умственной работы ребенок преодолеет легко, не замечая, что его учат.

«Слово заблудилось!»

Цель: развитие внимания, памяти, мышления.

Описание: Среди слов каждой строки есть одно слово, о котором не шла речь в данной сказке. Задача детей: узнать это слово, объяснить свой выбор, а также назвать сказку.

1. Медведь, пенек, пирожок, *яйцо*, девочка, короб. (*«Маша и медведь»*.)
2. Яблоки, пирожки, река, сестра, брат, *волк*, избушка на курьих ножках, Баба Яга. (*«Гуси – лебеди»*.)
3. Снег, дед, баба, девочка, Кощей Бессмертный, костер, облако. (*«Снегурочка»*.)
4. Девочка, мама, бабушка, *заяц*, волк, лес, корзинка, пирожки, дровосек. (*«Красная шапочка», III. Перро.*)

5. Иванушка, Аленушка, след от копытца, *сокол*, козленок, ведьма, купец.
(«*Сестрица Аленушка и братец Иванушка*».)

«Расшифруй анаграммы»

Цель: развитие внимания, мышления.

Описание: детям предлагаются картинки с анаграммами. Требуется перестановкой всех имеющихся букв составить слово, на заданную тему.

Анаграммы для детей:

1. *Овощи:* улк (лук), ваткы (тыква), хогор (горох), роцуге (огурец), моропид (помидор), патуска (капуста).

2. *Животные:* окт (кот), исал (лиса), язац (заяц), колв (волк), ьсры (рысь), вокора (корова), дведемь (медведь), абкоса (собака).

3. *Цветы:* кам (мак), заро (роза), ниоп (пион), ялили (лилия), тюлки (лютик) (замимо (мимоза), шакаорма (ромашка).

4. *Фрукты:* номил (лимон), шугра (груша), санана (ананас), рагтан (гранат).

«Я – Луна, а ты – Звезда»

Цель: развитие внимания, памяти, мышления.

Описание:

Вариант для игры вдвоём: Один говорит, например, «Я – гроза!». Другой должен быстро ответить, что-либо подходящее, к примеру: «А я – дождь». Первый продолжает тему: «Я – большая туча!». Ему можно быстро ответить:

«Я – осень». И так далее...

Вариант для игры группой: В игре должно быть не меньше шести человек.

Все, кроме одного садятся на стулья в кружок. В середине стоят три стула, на одном из них сидит кто-то из детей. Он говорит, например, «Я – пожарная команда!». Кто-нибудь из детей, кому первому придет в голову что-нибудь подходящее, садится рядом на свободный стул и говорит: «Я – шланг». Другой спешит на второй стул и говорит: «А я – пожарник». Ребёнок – пожарная команда должен выбрать одного из двух, например, «Я беру шланг». Он обнимает

«шланг», и они садятся на стулья к другим детям. Оставшийся один ребёнок должен придумать что-нибудь новое, например, «Я – швейная машина!» и игра продолжается...

В приведенных примерах игр можно использовать разные варианты слов, сказок, обобщающих понятий.

«Вычеркни все буквы К»

Цель: развивать устойчивость, распределение и переключение внимания.

Игровой материал: небольшой текст (из газеты или журнала), карандаш.

Описание: предложить ребенку внимательно рассмотреть буквы в тексте и вычеркнуть все буквы «К». Задание можно усложнить, попросив ребенка зачеркнуть все буквы «Ж» и подчеркнуть все буквы «У».

«Волшебная палочка феи Словарины»

Цель: развитие внимания, мышления, правильного звукопроизношения.

Игровой материал: палочка, на концах которой контрастного размера цветы. Один конец – уменьшает слова, другой – увеличивает.

Описание: группа детей встает в круг. Фея (педагог) подходит к ребенку, и касаясь концом волшебной палочки с большим цветком – увеличивающим, говорит: «Был ты домом, а стал...». Ребенок должен сказать домищем, а если уменьшающим с маленьким цветком – домиком.

<i>Ты был</i>	<i>Стал маленьким</i>	<i>Стал большим</i>
домом	домиком	домищем
дождем	дождиком	дождищем
котом	котиком	котищем

«Зашифрованные слова»

Цель: развитие внимания, мышления.

Описание: педагог предлагает детям расшифровать слова, составленные из букв данного слова с помощью кода.

Слово «Конфета»

Код

К	О	Н	Ф	Е	Т	А
1	2	3	4	5	6	7

Зашифрованные слова:

3, 2, 6, 7; 1, 2, 4, 5; 6, 7, 3, 1.

Ответы: нота; кафе; танк.

«Логическая цепочка»

Цель: развитие логического мышления, сообразительности.

Описание: детям предлагается первое и последнее слово смысловой цепочки. Они должны вставить ряд слов, логически связывающих предыдущее и последующее между собой, так, чтобы первое и последнее тоже оказались связанными по смыслу.

Например: река – обезьяна.

Река – море – остров – пальма – обезьяна.

Пары слов могут быть следующими:

Трава – сметана.

Девочка – приключения.

Елка – Новый год.

«Лодочник, коза, волк и капуста»

Цель: развитие логического мышления, сообразительности.

Игровой материал: фланелеграф, плоскостное изображение козы, волка, капусты, лодки, реки.

Описание: Педагог объясняет задачу: «Лодочнику необходимо перевезти на противоположный берег реки козу, капусту и волка. Как ему это сделать, если в лодку можно взять не более одного пассажира?».

Проследите за ходом мыслей ребенка, они могут быть самыми неожиданными. Если малыш не может решить задачу, не спешите бросаться на помощь, пусть он немного подумает и найдет решение самостоятельно.

Если же он длительное время не может найти решения, даже после прерыва, дайте ему намек: лодочник ездит несколько раз: если взять волка – коза съест капусту, если капусту – волк съест козу, а если козу – ?

Значит, решение: лодочник берет козу и первой ее перевозит на другой берег, потом едет за волком и перевозит его, забирает козу обратно, оставляет козу на противоположном берегу и берет капусту. После того как капуста доставлена по назначению, лодочник возвращается за козой.

Исходя из всего выше перечисленного, можно сделать вывод о том, что, развивая логическое мышление в старшем дошкольном возрасте посредством дидактических игр, необходимо соблюдать психолого-педагогические требования:

1. Осуществлять педагогическое руководство дидактическими играми (применяя систему активизирующих вопросов, дозированную систему помощи взрослого).
2. Поэтапно использовать многообразие дидактических игр.
3. Применять опору на сформированные формы мышления (применение наглядного материала, системы сенсорных действий).
4. Одновременно воздействовать на эмоциональную, когнитивную, мотивационную сферы ребёнка.
5. Игры проводить в системе и в тесном контакте с семьёй.

Список литературы

1. Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду: Кн. для воспитателя дет.сада. – 2-е изд., дораб. – М.: Просвещение, 1991. – С. 121.
2. Преемственные связи ДООУ, школы и родителей будущих первоклассников: Методическое пособие / Е.П. Арнаутова, Г.Г. Зубова, Л.А. Ермакова, Е.А. Кулакова; Под ред. Е.П. Арнаутовой. – М.: Сфера, 2006. – 128 с.
3. 365 увлекательных занятий для дошкольников. – М.: Рольф, 2000. – 256 с.