(cc) BY

Масленникова Ирина Алексеевна
педагог дополнительного образования
МБУДО «Станция юннатов»
г. Белгород, Белгородская область
Масленников Дмитрий Валерьевич
педагог дополнительного образования
ГБУ ДО «Белгородский областной Центр детского
(юношеского) технического творчества»
г. Белгород, Белгородская область
Тюфанова Татьяна Николаевна
учитель
МБОУ «Плотавская СОШ»
г. Белгород, Белгородская область

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ МЫШЛЕНИЯ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Аннотация*: в данной статье обосновывается возможность использования настольных игр, стимулирующих творческую активность, развивающих воображение, обучающих эффективному взаимодействию в команде, в процессе развития мышления детей младшего школьного возраста.*

Ключевые слова*: настольные игры, геймификация, игровые технологии, младшие школьники.*

На сегодняшний день главной целью образовательного процесса является развитие личности ребенка на основе усвоения универсальных учебных действий, познания и освоения мира. Перед образовательными учреждениями в XXI веке в приоритете находится не только функция передачи знаний, но и не менее важная задача формирования средств и способов развития мыслительной деятельности, познавательных интересов и творческого потенциала обучающихся.

Наиболее важным и подходящим для реализации этих задач является младший школьный возраст – переломный этап развития личности, когда мышление

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

ребенка постепенно совершает переход от наглядно-образного к словесно-логическому. В этот момент необходимо использование современных подходов, принципов и технологий, причём не только на уроках, но и в дополнительном образовании, а также во внеурочной деятельности. Одним из эффективных средств активизации мыслительной деятельности учащихся являются игровые технологии.

В процессе изучения ассортимента настольных игр, представленных на российском и мировом рынке, мы выделили ряд настольных игр, которые можно эффективно применять в образовательном процессе младших школьников для достижения вышеуказанных задач:

1. Классические настольные игры, такие как «Шахматы», «Домино», «Лото». Эти игры развивают логику, умение анализировать ситуацию и думать наперед.

2. Игры на составление и угадывание слов, такие как «Скрэббл», «Словодел», «Руммикуб». В этих играх детям нужно подбирать и комбинировать буквы или сочетания букв для составления разных вариантов слов. В процессе игры используются такие мыслительные процессы, как анализ, объединение, конкретизация.

3. Игры-стратегии. Успех игрока зависит от его способности правильно оценить игровую ситуацию и сделать верный ход. В настольных играх «Руины», «Агрополия», «Живая природа» необходимо постоянно анализировать поступающую в процессе игры информацию, просчитывать ходы на несколько шагов вперед, вырабатывать личную тактику и стратегию игры, следить за противниками. Это всё как нельзя лучше способствует формированию логического мышления.

4. Игры-головоломки – «Кверкл», «Убонго», «Час Пик», «Данетки», с помощью которых дети тренируют такие качества, как память, внимательность, логику, устный счет, скорость мышления, скорость реакции, координацию движений.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

5. Комбинаторные игры – «Убонго», «Соображариум», «Дуббль», «Твин». В указанных играх ставится задача выбора элементов из исходного множества и расположение их в некоторой комбинации в соответствии с заранее заданными правилами. В процессе игры её участники применяют анализируют, сравнивают, обобщают и классификацируют.

6. Игры на развитие фантазии и воображения – «Воображариум», «Активити», «Концепт». Самый ценный результат таких игр состоит в том, что каждый участник игры может убедиться, что творчество – не удел избранных, оно доступно любому человеку. Единственно-правильных ответов нет, смысл игры не в победе, важен сам процесс: чем смелее и раскованнее фантазируют участники, чем неожиданнее предложенные варианты, тем интереснее игра, тем больше она даёт поводов для дальнейшего размышления.

7. Игры на объяснение и угадывание понятий – «Крокодил», «Алиас», «Экивоки», «Остров» Такого рода игры развивают беглость, гибкость, оригинальность, разработанность мышления, а также увеличивают словарный запас, оттачивают выразительность и точность формулировок, способствуют развитию произвольного внимания, умения договариваться. На занятиях с младшими школьниками можно с успехом применять

8. Ассоциативные игры – «Концепт», «Имаджинариум», «Ассоциации». Похожи на предыдущую категорию, но здесь решения ещё более неявны, правильных ответов не существует, возможны только совпадения, когда участники в предлагаемых абстрактных рисунках видят один и тот же образ. Такого рода игры с одной стороны противоположны аналитическим, с другой стороны – дополняют их, развивая интуицию, ассоциативное мышление, умение видеть неочевидные связи между предметами.

Приведенные выше настольные игры используются авторами для работы с детьми 7–14 лет.

Настольные игры помогают обучающему развивать умение концентрироваться, расширить словарный запас, развить логическое мышление, коммуникативные способности, актерские способности, образное мышление и т. д.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Таким образом, можно уверенно заявить о том, что настольные игры в образовании способны заменить эмоционально-игровую потребность ребенка, при этом выполнять учебные установки по обучению и развитию обучающихся под контролем педагога.

Список литературы

1. Гин С. Как развивать креативность у детей. Методическое пособие для учителя начальных классов. – Litres, 2022.

2. Каткова О.А. Настольные игры как средство развития мышления детей младшего школьного возраста // Известия института педагогики и психологии образования. – 2021. – №. 2. – С. 125–129.

3. Шепеткин А.П. Настольные игры как фактор развития учащихся начальной школы / А.П. Шепеткин, Л.В. Степанова // Научный электронный журнал Меридиан. – 2018. – №. 4. – С. 315–317.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)