

**Развитие мышления детей 4–6 лет  
на основе дидактической игры  
в условиях проблемно-диалогической  
технологии**

*С.А. Козлова*

Авторами Образовательной системы «Школа 2100» решается задача создания условий для максимального раскрытия индивидуального возрастного потенциала ребенка-дошкольника. Использование при работе с детьми 5–7 лет новой модели занятия, созданной на основе проблемно-диалогической технологии при сохранении игры как ведущего вида деятельности, позволяет активизировать совместную познавательную деятельность детей и создать психологические условия для развития их мышления, так как структура дидактической игры предполагает целеполагание, планирование, реализацию цели, а также анализ результатов, в которых личность себя реализует.

*Ключевые слова:* новый образовательный результат, функционально грамотная лич-

ность, интеллектуальные умения, логические приемы мышления, проблемно-диалогическая технология, новая модель дошкольного занятия, эффективные средства развития дошкольников, дидактическая игра, основанная на математическом содержании.

Изменения в российском образовании, связанные с достижением нового образовательного результата, заставляют нас еще раз уточнить приоритеты педагогической деятельности на всех ее этапах, выделив при этом ее личностную направленность.

В этой связи чрезвычайно актуальность приобретают идеи развивающего образования и современные образовательные технологии, ориентированные на выращивание **функционально грамотной личности**.

«Всестороннее развитие личности ребенка обеспечивается единством нравственного, умственного, эстетического и физического воспитания. Умственное воспитание при этом выступает не только как овладение знаниями и способами мыслительной деятельности, но и как формирование определенных качеств личности ребенка» [4, с. 151]. Одним из важнейших направлений такого формирования является развитие у детей интеллектуальных умений, в состав которых входят логические приемы мышления, формируемые, в том числе, и при обучении математике: ей отведено особое место в этом процессе. Сами правила конструирования математических умозаключений способствуют развитию умения формулировать четкие определения, обосновывать суждения, развивают логическую интуицию, позволяют присвоить механизм логических построений и применять его.

Математика обеспечивает осмысленный переход от наглядно-действенного мышления к наглядно-образному, затем к наглядно-схематическому и, наконец, к логическому, формируя процессы анализа и синтеза через классификацию, группирование, сравнение. Овладевая этими процессами, ребенок получает возможность ориентироваться в имеющихся у него знаниях и выводить новые знания из уже известных или вновь узнаваемых.

Различные направления исследования становления логических

структур мышления, существующие в современной психологии, сходятся в признании того, что основы логических приемов мышления закладываются в дошкольном возрасте. Способность к системному усвоению логических знаний и приемов детьми старшего дошкольного и младшего школьного возраста доказана в психологических исследованиях, однако при этом продолжает оставаться актуальным **вопрос о приемлемых и действенных формах и эффективных средствах развития дошкольников, позволяющих решать проблему целенаправленного формирования логического мышления**.

В этом плане существенный интерес представляет использование технологий, основанных на теории проблемного обучения, согласно которой формирование мышления состоит не только в усвоении какого-либо объема знаний, или суммы навыков, или определенных умственных действий, но и в развитии собственной познавательной активности ребенка, которая возникает в деятельности при особых условиях [4, с. 29]. Для дошкольников она возможна лишь при **сохранении игры как ведущего типа деятельности** [3, с. 7].

Игра – одно из главных составляющих детства. Интерес к ней испытывают и малыши, и подростки, однако для ребенка дошкольного возраста она становится буквально формой существования. По мнению известных педагогов и психологов, игровая деятельность обнаруживает особенности мышления, воображения, эмоционального состояния каждого ее участника и, таким образом, является **непременным условием личностного развития ребенка**.

Говоря о специфике игр детей дошкольного возраста, Л.С. Выготский обращал внимание на то, что свобода и самостоятельность участников игровой деятельности сочетается с необходимостью выполнения строгих правил. Причем добровольного соблюдения условий игры можно ожидать лишь в том случае, если они органично основываются на интересе к ее содержанию и задачам, а не навязываются извне.

Организация игры предполагает выделение определенных этапов овла-

дения ребенком игровой деятельностью. На первом этапе ребенок должен уметь принять воображаемую ситуацию, созданную взрослым. На втором – выделить ее основные признаки: должен сработать механизм возникновения воображаемой ситуации. На третьем этапе ребенок воссоздает воображаемую ситуацию по существенным признакам. Эти три этапа соответствуют овладению любым видом игр.

В соответствии с вышеизложенным, авторами основных предметных курсов в Образовательной системе «Школа 2100» была разработана модель дошкольного занятия на основе предметной деятельности с использованием дидактической игры и подводящего диалога [2, с. 97].

Здесь следует остановиться на взаимосвязи игры и обучения, которые появляются к концу дошкольного возраста и имеют непреходящее значение в плане формирования высших форм мышления. Эти особенности касаются игры с правилами (дидактической игры). Она непосредственно предшествует учебной деятельности.

Участвуя в дидактических играх на этом возрастном этапе, ребенок уже меньше увлекается процессом деятельности и начинает руководствоваться учебными интересами, стремлением приобрести новые знания и умения.

Игра в образовательном процессе обладает существенным признаком: четко поставленной целью обучения и соответствующим ей результатом, которые могут быть обособлены, выделены в явном виде. Кроме того, дидактическая игра включает в себя несколько компонентов: содержание, игровые действия, правила, **дидактическую задачу**. Последняя имеет важнейшее значение в процессе формирования логического мышления, поскольку уже само ее выделение представляет собой логическое действие.

Игры позволяют организовать сложный процесс освоения нового в интересной для ребенка форме, придавая умственной деятельности увлекательный, занимательный характер. Именно поэтому в процессе игры ребенок может решить

даже те задачи, которые в других условиях кажутся невыполнимыми.

Однако результат отдельной психолого-дидактической игры всегда является частным. Более общий результат – формирование логического мышления – достигается лишь при **систематическом** использовании дидактических игр.

Специально для курса «Моя математика» нами была разработана **серия дидактических игр**, цель которой – развитие совокупности организационных, коммуникативных и интеллектуальных умений детей дошкольного возраста.

В частности, к интеллектуальным умениям здесь относятся умения определять соотношение частей и целого, взаимосвязи между объектами и явлениями; видеть их изменение во времени; производить простейшие логические операции, осознанно их аргументируя.

Следует также отметить, что в предлагаемые нами дидактические игры включены игровые приемы сюжетно-ролевой игры, связанные с моделированием воображаемых или реальных ситуаций, когда предполагается распределение функций между участниками, обсуждение хода игры.

Для иллюстрирования вышеизложенного приведем фрагмент начала одного из занятий для детей 5 лет. Он дает представление о способах создания проблемной ситуации на основе дидактической игры и подведения детей к самостоятельному формулированию нового способа действия (в этом случае деятельность педагога направлена на развитие у детей умений решать продуктивные задачи в новых, специально созданных условиях).

Работа строится в соответствии с авторской программой дошкольного курса математики, общей моделью дошкольного занятия, принятой в Образовательной системе «Школа 2100», и пособием «Моя математика» для детей 5–6 лет [1; 2; 4].

Как основа деятельности в данном случае предлагается **дидактическая игра «Пограничники»**. Она заключается в следующем:

– на полу шнурами разного цвета выкладываются границы;

– внутри каждой границы находится страна, у каждой из которых есть свое название, например Страна игрушек, Страна книг, Страна инструментов;

– дети в группе делятся на «туристов» и «пограничников» (роли распределяются по желанию, и, следовательно, могут найтись дети, которые выберут для себя роли наблюдателя и помощника).

Следуя правилам игры, «пограничники» выбирают страну, которую они будут охранять, а «туристы» произвольно делятся на группы по 3–5 человек, при этом каждой группе выдается «паспорт» (карточка разрезного лото с изображением какого-либо предмета). При этом «туристы» с помощью «паспорта» определяют, какую страну им разрешено посетить, а «пограничники» их проверяют. Перед началом игры педагог просит детей дать название каждой стране, и в ходе обсуждения выясняется, что оно дается по общему названию ее жителей. Далее, через некоторое время после начала игры обнаруживается, что несколько групп «туристов» получили «паспорта», которые не дают им возможности посетить ни одну из имеющихся стран. Например, это карточки с изображением красного яблока, красного платья и красной пожарной машины. Создается проблемная ситуация, основанная на том, что дети хотят продолжить игру, но не могут сделать этого, пока не придумают новые правила. Педагог подводит детей к мысли о том, что им надо «открыть» новую страну, которую можно посетить с помощью имеющихся у них паспортов. Для этого они должны дать ей название. Вспоминаем, как мы давали название странам в начале игры, делаем вывод, что надо сначала понять, есть ли что-то общее у предметов, изображенных на «паспортах». Выясняется, что есть, – это красный цвет, значит, можно «открыть» Страну красных предметов. После этого педагог подводит детей к формулированию нового знания: предметы можно собирать в группы по цвету.

Как мы видим, целью данного занятия с точки зрения развития логического мышления является создание педагогом условий для

перехода детьми от известного им способа классификации заданной группы объектов по общему названию к новому для них способу классификации по цвету, а также фиксации этого способа в речи.

Таким образом, использование при работе с дошкольниками новой модели занятия на основе игры как ведущего вида деятельности позволяет педагогу активизировать совместную познавательную деятельность детей и, как следствие, процессы мышления.

При этом следует обратить внимание на то, что подавляющее большинство математических игр, входящих в предлагаемую нами серию, представляют собой, по существу, **систему логических задач**: выделение отдельных признаков предметов; изучение предметной структуры изнутри; объединение воспринимаемых признаков предметов; словесный анализ признаков объекта; группировка объектов на основе выделенных признаков.

Кроме того, все игры сконструированы с учетом возрастных особенностей детей: для раннего и младшего дошкольного возраста предлагаются предметные, конкретные игровые действия, а с возрастом степень их обобщенности растет.

## Литература

1. Козлова, С.А. Моя математика : пос. для дошкольников / М.В. Корепанова, С.А. Козлова, О.В. Пронина. – М. : Баласс, 2008.
2. Образовательная система «Школа 2100» : сб. программ : Дошкольное образование : Начальная школа / Под науч. ред. Д.И. Фельдштейна. – М. : Баласс, 2008.
3. Предшкольное образование (образование детей старшего дошкольного возраста) : метод. реком. / Е.В. Бунеева [и др.]. – М. : Баласс, 2008.
4. Развитие мышления и умственное воспитание дошкольника / Под ред. Н.Н. Подьякова, А.Ф. Говорковой. – М. : Педагогика, 1985.

*Светлана Александровна Козлова – автор непрерывного курса математики, ведущий методист Образовательной системы «Школа 2100», г. Москва.*