

Использование игр В. Воскобовича в развитии логического мышления детей старшего дошкольного возраста

Воспитатель Барабанова Ю.А.

В настоящее время Федеральными образовательными стандартами дошкольного образования поставлены сложные задачи обеспечения высокого уровня мыслительной деятельности выпускников дошкольных образовательных учреждений, так как именно дошкольное образовательное учреждение обеспечивает базовую основу для всех остальных образовательных звеньев. Особая значимость проблемы активизации мышления состоит в том, что учение, являясь отражательно-преобразующей деятельностью, направлено не только на восприятие учебного материала, но и на формирование отношения ребенка к самой познавательной деятельности, в условиях которой развивается мышление. Увеличение учебной нагрузки на занятиях, повышение требований к умственным возможностям ребенка заставляют задуматься над тем, как поддержать у дошкольника интерес к интеллектуальным видам деятельности, обеспечить достаточный уровень развития логического мышления. Ведь именно логическое мышление определяет успешность обучения ребенка, в связи с чем, особую актуальность имеет проблема, направленная на поиск эффективных методов активизации процессов логического мышления старших дошкольников. Учитывая ведущую роль игры в этом процессе, следует уточнить ее влияние на логическое мышление ребенка.

В работах Л.Ф. Обуховой было установлено, что ребенка 6-7 лет можно обучить полноценным логическим действиям определения «принадлежности к классу» и «соотношения классов и подклассов».

По мере развития любознательности, познавательных интересов мышление все шире используется детьми для познания окружающего мира, которое выходит за рамки задач, выдвигаемых их собственной практической деятельностью. Ребенок начинает ставить перед собой познавательные задачи, ищет объяснение замеченным явлениям. К концу дошкольного детства у детей развивается умение решать довольно сложные задачи, требующие понимания некоторых физических и других связей и отношений, умения использовать знания об этих связях и отношениях в новых условиях.

Самое эффективное и естественное развитие дошкольника осуществляется через игру. Существует множество развивающих и дидактических игр, пособий, которые помогают ребенку лучшему усвоению программного материала. Игры В.В. Воскобовича способствуют эффективному развитию психических процессов, творческому развитию детей, развитию речи, социально-нравственному развитию, художественному воспитанию. С играми Воскобовича ребята осваивают основные игровые приемы,

конструируют, выполняют задания. В играх развивается не только логическое мышление, но и самостоятельная деятельность и творчество, что очень положительно влияет на ребенка. Дети самостоятельно могут придумать задание, конструировать формы и предметы, составлять к ним схемы. Занятия проходят интересно и увлекательно.

Первые игры Вячеслава Воскобовича появились в начале 90-х. В основном это игры - конструкторы и головоломки, сопровождающиеся сказочными сюжетами.

Самые известные из них – «[Геокопт](#)» и «[Квадрат Воскобовича](#)».

Игры развивают конструкторские способности, пространственное мышление, внимание, память, творческое воображение, мелкую моторику, умение сравнивать, анализировать и сопоставлять. Есть и более сложные игры, которые учат детей моделировать, соотносить части и целое.

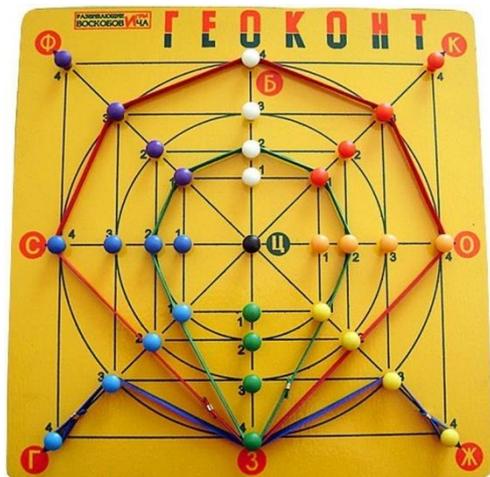
В таких играх дети через практику постигают теорию. Так же автором придуманы пособия, направленные на изучение цифр, например, «[Волшебная восьмерка](#)» и букв («[Конструктор букв](#)»); обучению чтению, например, по универсальному пособию «[Складушки](#)». Игры Воскобовича многофункциональны и предназначены для детей от 2 до 10 лет (хотя можно



и до 99 лет).

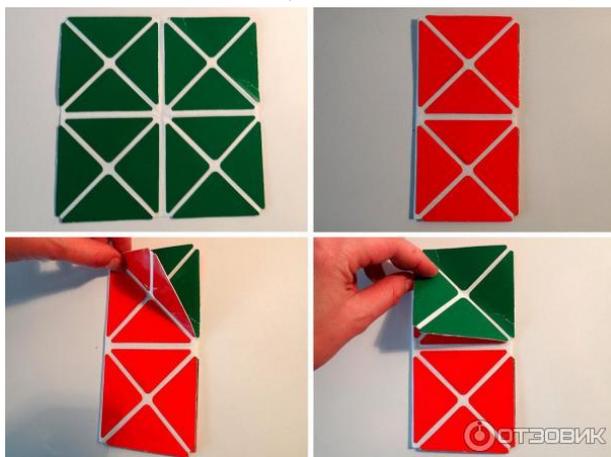
Чуть позже был создан центр ООО «Развивающие игры Воскобовича» по разработке, производству, внедрению и распространению методик и развивающих и коррекционных игр.

Самые популярные игры Воскобовича



«**Геоконт**» - её еще называют «дощечкой с гвоздиками» или «разноцветные паутинки». «Геоконт» представляет собой фанерную дощечку с нанесенной на неё координатной пленкой. На игровом поле закреплены пластмассовые гвоздики, на которые натягиваются разноцветные «динамические» резинки. В результате такого конструирования по показу взрослого, по схеме-образцу, словесной модели, словесному алгоритму или собственному замыслу получаются предметные силуэты, геометрические фигуры, узоры, цифры, буквы.

Игровой набор сопровождается методической сказка «Малыш Гео, Ворон Метр и Я, дядя Слава» (в названии сказки зашифровано слово «геометрия»).



«**Квадрат Воскобовича**» одна из наиболее любимых детьми игр он легко трансформируется, его можно складывать и придумывать свою историю, что очень нравится нашим ребятам. При помощи «Квадрата Воскобовича» можно получить плоские и объемные геометрические фигуры. Игру сопровождает методическая сказка «Тайна Ворона Метра, или сказка об удивительных превращениях-приключениях квадрата». Этот квадрат-головоломка позволяет не только поиграть, развить логическое мышление, развить пространственное воображение и тонкую моторику, но и является материалом, знакомящим с основами геометрии, пространственной координацией, объемом, счетным материалом, основой для моделирования и творчества.



«Игровизор» - это незаменимый игровой тренажёр, который мы используем практически на всех занятиях. При помощи «Игровизора» можно не только развивать логическое мышление, виды заданий разнообразны, их можно использовать несколько раз, проверять себя и исправлять ошибки.

Игры Воскобовича – необыкновенные пособия, которые нравятся и детям, и взрослым. Таким образом используя логические игры В.В. Воскобовича можно достичь очень хороших результатов в интеллектуальном развитии детей. В.А. Сухомлинский писал: «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.»

