

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Глухівський національний педагогічний університет
імені Олександра Довженка

Кафедра дошкільної педагогіки і психології

МАГІСТЕРСЬКА РОБОТА

«РОЗВИТОК МИСЛЕННЯ ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО
ВІКУ ЗАСОБОМ ГРИ-СТРАТЕГІЇ»

Виконала: Книжатко Н. В.
магістрант спеціальності
012 Дошкільна освіта
ОПП Дошкільна освіта
Допущено до захисту
" ____ " _____ 2023_р.

Науковий керівник:
асистент Л. Я. Гриценко

Науковий консультант:
к. п. н.,
доцент Т.В. Марєєва

Завідувач кафедри
_____ Л.П. Загородня

Дата захисту: «__» грудня 2023_р.

Оцінка _____

Підписи членів ЕК:

Глухів – 2023р.

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ РОЗВИТКУ МИСЛЕННЯ ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ ЗАСОБОМ ГРИ-СТРАТЕГІЇ.....	6
1.1 Проблема розвитку мислення дітей дошкільного віку у психолого-педагогічній літературі.....	6
1.2 Гра-стратегія та її роль у процесі розвитку мислення старших дошкільників.....	15
1.3 Особливості застосування ігор-стратегій для розвитку мислення старших дошкільників.....	18
Висновки до першого розділу.....	25
РОЗДІЛ 2. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ РОЗВИТКУ МИСЛЕННЯ ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ ЗАСОБОМ ГРИ-СТРАТЕГІЇ.....	27
2.1 Діагностика рівнів розвитку мислення дітей старшого дошкільного віку.....	27
2.2 Методика роботи з розвитку мислення старших дошкільників засобами ігор-стратегій.....	38
2.3 Аналіз ефективності результатів упровадженої методики з розвитку мислення дітей старшого дошкільного віку засобами ігор-стратегій.....	46
Висновки до другого розділу.....	51
Загальні висновки.....	53
Список використаних джерел.....	56
Додатки	59

ВСТУП

Важливе місце у життєдіяльності кожної людини займає мислення, оскільки є засобом пізнання навколишньої дійсності. За допомогою цього пізнавального процесу індивід може виділити більш значущі ознаки предмета, по-іншому усвідомити свій чуттєвий досвід, встановити між предметами та явищами причинно-наслідкові зв'язки, зробити певні висновки. Здійснюючи такі операції мислення як аналіз, синтез, порівняння, узагальнення, конкретизація, класифікація діти набувають нових знань.

Розвиток інтелектуального потенціалу є обов'язковою умовою для якісного розвитку суспільства, а реалізація цього завдання здебільшого обумовлюється організацією процесу навчання. Більшість освітніх програм спрямовано на передачу дітям суспільно необхідного багажу знань, який вимірюється у певній кількості знань, умінь опрацювання того, що дитина вже навчилася робити. Проте вміння оперувати інформацією залежить від розвитку розумових операцій і, особливо, від ступеня їхньої узгодженості в єдину систему. Психологами та педагогами визнається необхідність цілеспрямованого розвитку мислення під час освітнього процесу.

Методологічну основу дослідження складають праці таких психологів та педагогів як Л. Виготський, Д. Ельконін, В. Давидов, С. Рубінштейн, Л. Венгер, Ж. Піаже, Дж. Дьюї, А. Зак.

Дослідження вітчизняної та зарубіжної педагогіки і психології визначають, що гра – це провідний вид дитячої діяльності. Ми також вважаємо, що саме в ній можна виявити джерело природного розвитку мислення дошкільника.

Значення ігор-стратегій в інтелектуальному вихованні дітей старшого дошкільного дуже велике. Розвиток сенсорики дитини за допомогою ігор-стратегій відбувається у зв'язку з недостатнім розвитком в неї умінь мислити логічно і висловлювати словами свої думки. Для вирішення ігрового завдання необхідно порівнювати ознаки предметів, встановлювати подібності та відмінності, узагальнювати та робити висновки, тим самим

розвиваючи здатність до формування суджень, умовиводів, уміння застосовувати отримані знання у різних ситуаціях. Це може бути здійснено лише в тому випадку, якщо у дошкільників є певні знання про складники змісту гри, про предмети і явища навколишнього світу.

Цікаві ігри-стратегії викликають у дітей старшого дошкільного віку інтерес до вирішення розумових завдань, а подолання труднощів і здобутий успіх, приносить їм задоволення. Усе це робить гру-стратегію важливим засобом розвитку мислення дітей старшого дошкільного віку.

Отже, проблема розвитку мислення дітей старшого дошкільного віку засобом гри-стратегії є актуальною.

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати та емпірично перевірити педагогічні умови розвитку мислення старших дошкільників засобом ігор-стратегій.

Об'єктом дослідження є процес розвитку мислення дітей старшого дошкільного віку.

Предметом дослідження є педагогічні умови розвитку мислення старших дошкільників засобом ігор-стратегій.

Гіпотеза дослідження полягає у припущенні, що систематичне використання в освітньому процесі ЗДО ігор-стратегій ефективно впливає на процес розвитку мислення у дітей старшого дошкільного віку, якщо створено такі педагогічні умови як: 1) ознайомлення педагогів з теоретичними і практичними аспектами використання ігор-стратегій; 2) розроблення методики роботи для розвитку мислення старших дошкільників засобом гри-стратегії; 3) проведення циклу ігор-стратегій відповідно до розробленої методики.

Завдання дослідження:

1. Вивчити теоретичні засади використання ігор-стратегій як засобу розвитку мислення дітей старшого дошкільного віку.
2. Діагностувати рівень розвитку мислення старших дошкільників.
3. Запропонувати методику роботи для розвитку мислення старших

дошкільників засобом гри-стратегії.

4. Здійснити експериментальну перевірку ефективності запропонованої методики роботи для розвитку мислення старших дошкільників засобом гри-стратегії.

У дослідженні були використані такі **методи**: теоретичні – аналіз психолого-педагогічної, методичної літератури; емпіричні – педагогічний експеримент, спостереження, анкетування, які допомогли дослідити ефективність і результативність експериментальної роботи; статистичні – кількісний і якісний аналіз отриманих результатів дослідження.

Теоретична і практична значущість дослідження полягає у тому, що виходячи з проведеної дослідно-експериментальної роботи нами розроблено комплекс ігор-стратегій, який можна використовувати фахівцями дошкільної освіти з метою розвитку мислення старших дошкільників, також запропонована система роботи для педагогів ЗДО з метою підвищення рівня професійної компетентності вихователів щодо методики організації та проведення ігор-стратегій з дітьми старшого дошкільного віку.

Експериментальна база дослідження: ЗДО «Попелюшка», м. Горішні Плавні Полтавської області.

Структура магістерської роботи складається зі змісту, вступу, двох розділів, висновків до розділів, загальних висновків, списку джерел, додатків.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ РОЗВИТКУ МИСЛЕННЯ ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ ЗАСОБОМ ГРИ-СТРАТЕГІЇ

1.1 Проблема розвитку мислення дітей дошкільного віку у психолого-педагогічній літературі

Винятково важливе місце приділяється мисленню у життєдіяльності людей, оскільки воно є головним інтелектуально-пізнавальним процесом. З метою пізнання навколишнього світу людина повинна вміти мислити, що означає бути здатною пізнавати нове, а також встановлювати зв'язок із вже знайомим .

У психолого-педагогічній літературі з різних точок зору розглядається поняття «мислення», оскільки його значення є досить різнобічним.

На думку С. Рубінштейна, мислення є безпосереднім пізнанням людиною навколишньої дійсності. У вужчому розумінні він описував цей процес як аналіз, синтез та узагальнення умов та вимог завдання, а також шляхів його вирішення. Психолог розглядав мислення як спрямовану на пізнання психічну діяльність індивіда, розрізняючи її види відповідно до рівня узагальнення, характеру використовуваних засобів та їх новизни для суб'єкта, а також ступенем його активності, відповідністю мислення актуальним цілям і завданням [5].

П. Гальперін розробив теорію розвитку мислення, у межах якої він виділив етапи формування зовнішніх дій, визначив ті умови, які необхідні для їхнього найбільш повноцінного та ефективного переходу у внутрішні дії, що мають заздалегідь задані властивості. Відповідно до позиції П. Гальперіна, всяка розумова дія, чи то уявлення, розуміння, мислення та інші, йде після відповідної зовнішньої діяльності [13] .

Діти дошкільного віку опановують навички мислення за допомогою різних способів. Це можуть бути орієнтувальні дії (П. Гальперін,

Д. Ельконін), система розумових дій у певній послідовності (Л. Ланда), також це може бути аналітико-синтетична діяльність (Г. Костюк, Г. Люблінська) [18].

З погляду О. Леонтьєва, мислення є процесом відображення складової найвищого рівня людського пізнання об'єктивної реальності. За допомогою мислення людина отримує знання про суттєві властивості, зв'язки та відносини навколишнього світу, оскільки цей процес, у ході пізнання людиною, здійснює перехід «від явища до сутності». Він писав, що мислення людини не може існувати поза суспільством, накопичених ним знань вироблених способів здійснення розумової діяльності: логічних і математичних дій та операцій [11].

Багато вчених описують мислення дітей дошкільного віку як образний процес, його характерною ознакою називають синкретизм (В. Штерн, Ж. Піаже, К. Бюллер). Дошкільники ще не вміють визначати головні, визначальні ознаки явища чи предмета, вони визначають найбільш акцентовані для них деталі [18].

З наведених вище визначень можна дійти висновку стосовно того, що мислення є соціально-обумовленим пошуковим процесом, вкладеним у відкриття нових і невідомих понять, знань, ідей і явищ дійсності, і навіть їх відображення внаслідок аналізу і синтезу.

Торкаючись процесу навчання дітей, слід зазначити, що розвиток дитячого мислення неможливий без загального розумового розвитку. У низці психологічних досліджень встановлено, що темп розумового розвитку дітей дошкільного віку досить високий порівняно з іншими віковими періодами. Будь-які помилки, допущені в розумовому вихованні в період дошкільного віку, практично важко усуваються, поповнюються у старшому віці і мають негативний вплив на подальший розвиток дитини.

За твердженням Л. Виготського, мислення дитини – це спонтанний процес. Він полягає в освоєнні дитиною системи знань під час спілкування з дорослими та постійному використанні своїх розумових здібностей. Таким

чином, на думку Л. С. Виготського, розвиток мислення характеризується не як діяльність, що відбувається зсередини або лише на підставі накопичення індивідуального досвіду, а як процес освоєння людиною системи суспільних та історичних знань, що склалися і зафіксовані в значеннях слів [18].

Вивченням особливостей розвитку мислення дошкільнят, особливо таким напрямом як планування і розв'язання проблемних питань займалися Г. Люблінська, І. Жукова, Л. Венгер. Дослідження допомогли дійти висновку, що у дітей дошкільного віку є три етапи співвідношення практичних і розумових дій. У старших дошкільників є уявлення про завдання, яке вони розв'язують у розумовому плані [6].

М. Поддьяков вважав, що мислення є найвищою формою відображення людським розумом навколишнього світу; особливо складним, властивим лише людині, психічним процес пізнання. Науковець стверджував, що чутливим до засвоєння загальних засобів та способів інтелектуальної діяльності є вік 5-6 років, оскільки у дітей у цьому віковому періоді з'являються найважливіші психічні новоутворення, що значно змінюють структуру їх розумових процесів та сприяють формуванню у них елементів логічного мислення [6].

Відповідно до Ж. Піаже, розумова діяльність стає переважаючою у період старшого дошкільного віку, проте відбуваються явні зміни у розумовому процесі. У цьому віці досить швидко розширюється коло розумових завдань: старші дошкільнята самостійно вибирають та використовують різноманітні методи та прийоми вирішення практичних завдань, поставлених перед ними. Засвоєння знань є необхідною умовою для мислення дітей старшої вікової групи. Процес засвоєння знань відбувається саме в результаті мислення та передбачає вирішення розумових завдань. Дитина не зрозуміє сенс пояснень дорослого і не здобуде жодних уроків зі свого досвіду, якщо вона не вміє виконувати розумові операції, які спрямовані на виявлення тих зв'язків та відносин, на які вказують дорослі, оскільки від них залежить успіх її діяльності. Коли нові знання будуть

вивчені, вони надалі будуть використані у розвитку процесу мислення дитини та у вирішенні нею наступних завдань шляхом розумових дій.

Д. Ельконін та В. Давидов розглядали мислення дитини як її самостійне вміння виконувати нескладні логічні дії такі як аналіз, синтез, порівняння, класифікація, узагальнення та конкретизація .

Дослідження відомих вчених П. Гальперіна, В. Давидова, Л. Занкова, які стали базою педагогічної теорії і які пов'язані з теорією діяльності в психології, визначають сутність пізнавального процесу мислення [5].

Психологи та педагоги з різних наукових шкіл досліджували проблему розвитку розумових операцій у дітей дошкільного віку: праці Л. Виготського, С. Рубінштейна, П. Гальперіна, Л. Венгера, Л. Обухової, М. Поддякова, Т. Ріхтерман, Л. Фрідмана, Л. Тихомирової, О. Степанова, Т. Дуткевич та інших науковців.

Є різні аспекти дослідження категорій мислення. По-перше, можна виокремити дослідження мислення як категорії в психології (С. Максименко, О. Скрипченко, В. Соловієнко, В. Рибалка, Ю. Трофімова). Зв'язок мовлення і мислення розкритий у дослідженнях І. Сеченова, І. Павлова, О. Леонтєва, Л. Виготського. Творче мислення досліджували відомі вчені Дж. Ніренберг, Дж. Гілфорд, В. Кремінь.

Науковці С. Максименко, В. Соловієнко вважають, що дані про об'єкти навколишньої дійсності, про їх внутрішній зміст, а не зовнішній, який ми можемо пізнати за допомогою відчуттів та сприймань, людина може отримати за допомогою мислення, яке вважається вищою абстрактною формою пізнання реальності навколо нас.

Ось тому одним із першочергово важливих завдань розвитку дитини дошкільного віку в закладі дошкільної освіти і є розвиток її мислення. В освітньому процесі закладу дошкільної освіти для цього використовують різноманітні, частіше дидактичні, ігри, які розвивають у дошкільників спостережливість, пам'ять, уяву, увагу, мислення, мовлення, вирішують завдання сенсорного виховання.

Науковці Л. Виготський, В. Давидов, Дж. Гілфорд, Т. Дуткевич, О. Скрипченко пов'язують процес мислення з розв'язанням проблемних ситуацій. Процес мислення є усвідомленням проблеми, яка виникла, також це питання і мотив, певна практична дія, яку слід виконати.

Вчені вважають, що розумові операції аналізу, синтезу, порівняння, абстракції, узагальнення є засобами розв'язання проблемних задач .

У сучасній науці не існує тільки одна теорія, яка пояснює всю складність психічного процесу мислення. Так, наприклад, кожна наукова школа психології має своє тлумачення цього процесу.

У теорії гештальт-психології мислення допомагає нашій психіці створювати і змінювати образи «гештальт». У напрямі біхевіоризм мислення – це можливість суб'єктивно відобразити усю складність зв'язків між стимулом і реакцією. Асоціативна теорія пояснює процес мислення як встановлення складних асоціацій сьогодення з минулим життєвим досвідом [5].

Представники діяльнісного підходу у психологічній науці (Л. Виготський, С. Рубінштейн, О. Леонт'єв, В. Давидов) розглядали процес мислення як вид пізнавальної діяльності. Цей процес формується поступово у дітей як результат соціалізації і навчання [5].

Вчений С. Максименко вважає, що мислення – це процес самостійного пошуку нових знань, який дозволяє опосередковувати та узагальнювати відображення навколишньої дійсності під час процесів аналізу та синтезу, це відбувається під час практичної діяльності, з набуттям досвіду [13].

Мислення робить діяльність людини свідомою, формує розумові здібності особистості.

За рівнем розвитку мислення можна визначити, як особистість володіє собою та ситуацією, яка склалася.

Науковці-психологи першочергово визначають саме опосередкованість мисленого відображення навколишньої дійсності:

- 1) за допомогою попереднього досвіду та словесно, цей мисленнєвий акт залишається у пам'яті людини;
- 2) мислення дозволяє відображати в об'єктах і предметах істотні ознаки та властивості на основі об'єктивних відношень і закономірних зв'язків;
- 3) людина пізнає істотні ознаки предметів, узагальнює їх, оперує поняттями, у цьому проявляється узагальнений характер відображення.

Вчений О. Скрипченко вважає, що ці ознаки мислення визначають його як особливу форму абстрактного пізнання навколишньої дійсності і характеризують цей пізнавальний процес як складну пізнавальну діяльність. Таким чином, мислення – це процес опосередкованого та узагальненого відображення індивідом предметів і явищ навколишньої дійсності в усіх їх складних зв'язках.

Вчені у науковій літературі розрізняють поняття «мисленнєві дії» та «мисленнєві операції». Вважаємо за доцільне розглянути їхнє тлумачення. Наукова література з дитячої психології визначає, що мисленнєві дії – це дії з самими об'єктами навколишнього, які відображені в образах у вигляді уявлень та понять. Мисленнєві дії допомагають перетворювати умови пізнання об'єкта навколишньої дійсності.

Власне мисленнєві операції – це аналіз, синтез, порівняння, абстрагування, узагальнення, конкретизація, класифікація, систематизація. Мисленнєві операції мають спрямованість на пізнання об'єктів навколишньої дійсності.

Мисленнєві операції мають тенденцію до взаємодії. У кожній мисленнєвій операції є операція, яка має протилежну функцію за своїм характером. Мисленнєві операції поступово розвиваються і ускладнюються під час пізнавального процесу і можуть бути мисленнєвими діями.

Психолог О. Леонтьєв зазначав у своїх працях, що мислення пов'язане з практичною діяльністю людини. Сама практика є джерелом мисленнєвої діяльності індивіда. Процес мислення виникає як потреба людської практики,

мислення розвивається під час пошуку шляхів задоволення потреб, які виникають. Неможливо уявити практичну діяльність без мислення, практика стимулює розвиток мислення, вона сприяє впровадженню наукових досягнень у різні сфери життя людства [11].

Психолог С. Рубінштейн стверджував, що мислення людини формується у процесі активної пізнавальної діяльності її самої, але зміст і характер мислення залежить і зумовлений загальним рівнем пізнання суспільства на етапі свого розвитку. Вчений розглядав мислення як продукт суспільно-історичного розвитку суспільства [5].

Вчені О. Столярчук, О. Сергєєнкова у своїх дослідженнях стверджують, що мислення людини пов'язане з мовленням. Мислення оперує поняттями, поняття – це слова, які і є результатом мисленнєвих операцій. У результаті мислення людина уточнює поняття.

У словах закріплюється досвід під час пізнання об'єктів дійсності, саме цей досвід індивід може використовувати у майбутній пізнавальній діяльності [8].

Актуальні проблеми розвитку мислення дітей дошкільного віку науковці вивчають у різних напрямках.

Наприклад, Н. Пасічник, Р. Павелків розглядають взаємозв'язок образного і понятійного мислення. Вчені у галузі вікової психології, зокрема дитячої психології (І. Любченко, Р. Павелків, Т. Дуткевич та ін.) зазначають, що розвиток логічних операцій мислення дітей старшого дошкільного віку є однією з передумов їх успішного навчання у школі.

Вчена Н. Кудикіна досліджує розвиток мислення дітей дошкільного віку засобами ігрових технологій. Л. Карнаух досліджує розвиток творчого мислення дошкільників засобами художньої діяльності. І. Товкач у своїх дослідженнях розкриває особливості пізнавальної активності дітей старшого дошкільного віку [29].

Дослідник Г. Щокін у своїх працях зазначає, що у дошкільному віці діти засвоюють основи знань про взаємини людей, про навколишній світ.

Діти старшого дошкільного віку здатні робити узагальнення і висновки, вчений їх називає первинними. У дошкільників формуються важливі якості такі, як допитливість і активність мислення. Пізнавальний рівень розвитку дитини-дошкільника забезпечують систематичне навчання, ігри, спілкування дитини з дорослими у повсякденному житті, а також власне пізнавальна діяльність дитини.

Слід звернути увагу на формування основ культури розумової праці, починаючи з дошкільного віку. До важливого напрямку розумового виховання, відноситься формування у дітей дошкільного віку емоційно-ціннісного ставлення до оточуючого світу, до себе, розвиток пізнавальних інтересів. Ці важливі складники інтелектуального й особистісного розвитку, їх основи закладаються у дошкільному дитинстві [32].

У дошкільному віці дитина-дошкільник оволодіває основами знань про світ, який її оточує. Діти старшого дошкільного віку можуть робити узагальнення, висновки; процеси мислення характеризують їх допитливість та активність.

Однією з провідних умов розвитку мислення дошкільників є предметна діяльність дітей, їх прагнення до вирішення практичних завдань, що виникають. Вчені Н. Ладигіна-Котс, О. Леонтьєв у своїх працях зазначали, що мислення виникає як пізнавальне ставлення до завдання. Маніпулюючи, виконуючи дії з предметами, дитина-дошкільник дуже швидко навчається раціональним прийомам та способам дії з ними. У цьому навчанні важливу роль відіграють дорослі, бо діти наслідують їх у своїх діях і поведінці [6].

Слід відзначити, що обов'язковими складниками пізнавального процесу у дітей дошкільного віку є :

- первинний синтез (цілісне сприймання об'єкта), аналіз (поділ на частини);
- вторинний синтез (розв'язування та розуміння завдання).

Пізнавальний процес у дитини дошкільного віку відбувається від первинного до вторинного синтезу.

До старшого дошкільного віку дитина-дошкільник не відчуває потреби в узагальненнях набутих знань. Запитання дітей старшого дошкільного віку мають виражений пізнавальний характер, який сильно і суттєво відрізняється від запитань дітей у ранньому віці. Діти старшого дошкільного віку ставлять запитання, чекають відповідей, висловлюють думки, сумніви, можуть заперечувати, співставляти відповіді дорослих з тим, що вже знають, можуть порівнювати та сперечатися. Дитина старшого дошкільного віку ставить питання, коли хоче впевнитися у правильності своїх суджень, звертаючись до дорослого, щоб дізнатися, що вона права і є компетентною з певного питання.

Сучасна психологія визначає мислення як варіативний, неоднорідний пізнавальний процес. Найпоширеніша у психології класифікація трьох видів мислення за його видами: наочно-дійове , наочно-образне та словесно-логічне (вербальне, поняттєве, теоретичне).

Отже, розвиток мислення дитини дошкільного віку пов'язаний з засвоєнням мисленнєвих операцій, які дитина починає використовуватися як способи розумової діяльності. У спілкуванні з дорослими і однолітками, в ігровій діяльності дитини розвиваються види її мислення, також формується культура розумової праці.

Повертаючись до визначення поняття «мислення», слід зазначити, що його характеризують як такий вид діяльності, використовуючи який дошкільник у процесі розв'язання завдань звертається до понять, виконує в розумі дії, не маючи безпосередньої справи з набутих за допомогою органів чуття досвідом. Дитина міркує і прагне знайти розв'язання задачі в розумі від початку і до кінця, користуючись набутих іншими людьми знаннями, які виражені у формі понять, суджень та висновків. Процес формування понять є найвищим рівнем функціонування і мовлення, і мислення. Розвиток поняття полягає у зміні його обсягу та змісту, у розширенні сфери його застосування. Поняття у мисленні не виступають окремо, а пов'язуються одне з одним певним чином, утворюючи судження. Судження є формою мислення, у якому щось стверджується чи заперечується шляхом поєднання понять. Зазвичай у

процесі розумової діяльності відбувається перехід від одного чи кількох взаємозалежних між собою суджень до нового, у якому міститься нове знання об'єкта вивчення. Цей перехід і називають «розумом».

Отже, відмінність мислення від інших пізнавальних психічних процесів у тому, що воно завжди взаємозалежне від зміни умов, у яких людина перебуває. Мислення спрямоване завжди на реалізацію конкретного завдання, а в самому процесі відбувається цілеспрямоване та доцільне перетворення дійсності.

1.2 Гра-стратегія та її роль процесі розвитку мислення старших дошкільників

У нашому магістерському дослідженні вивчається специфічний вид гри – гра-стратегія. Необхідно визначити її основні категоріальні, змістові та структурні характеристики. У широкому розумінні поняття «стратегія» визначається як «мистецтво підготовки й ведення війни та великих воєнних операцій». У нашому дослідженні слід розуміти, що стратегія – це цілісне попереднє бачення певної комбінації дій, прийомів, які підпорядковуються загальному плану.

Стратегічне мислення слід охарактеризувати як послідовність складних розумових дій, їх осмислення; аналіз ситуації; прогнозування; реакція на ситуацію; певна трансформація стратегії.

Сутність гри-стратегії відображається в таких параметрах (філософська і педагогічна характеристики):

- колективне цілепокладання, наявність соціальних та особистісно-значущих цілей гри, які усвідомлюються при її виборі учасниками гри або при включенні елементів гри в неігрову діяльність. Колективне цілепокладання – це своєрідний критерій сформованості ігрового колективу, його творчої життєдіяльності;

- предметність – це цінності матеріального, соціального, духовного характеру, для оволодіння якими й для створення яких здійснюється взаємодія учасників гри;

- комунікативна процесуальність – це невербальна і вербальна взаємодія учасників гри: вибір, розподіл ролей та обов'язків, планування гри, підведення підсумків; відносини відповідальності, взаємозв'язок учасників гри (вчинки в грі, прояв вольових якостей) заради загальної мети, які вимагають спільності та сумісності у грі – об'єднання зусиль партнерів заради успіху: диференціація зусиль, взаємодопомога, взаємодоповнюваність партнерів по грі;

- різновікові відносини під час гри. У гру грають різні вікові категорії. Гра – один з видів діяльності, де відсутня субординація щодо віку, навпаки – існує різновікова адаптація учасників гри один до одного. У грі діти мають змогу познайомитися з різновіковими відносинами (діти – діти, дорослі – дорослі, дорослі – діти, діти – люди похилого віку), такі ситуації можуть трапитися в повсякденному житті дошкільнят;

- продуктивність та результативність гри – у процесі гри діти отримують знання, вміння й навички, особистий досвід переживань і вражень, міжособистісних взаємин; починають розвиватися відносини суб'єктів ігрової діяльності з дорослими, з однолітками, із самим собою.

Таким чином, гру-стратегію можна визначити як складну багатопланову групову діяльність, у якій чітко визначена цільова перспектива. Гра-стратегія передбачає спільне планування та проєктування дій, подальший розподіл обов'язків і ролей, покрокову реалізацію задуму гри [25].

Ігри-стратегії відіграють важливу роль у розвитку дитини з різних аспектів. Ось деякі ключові моменти щодо освітнього і розвивального значення цих ігор:

1) Розвиток когнітивних навичок:

Логічне мислення: Гри-стратегії вимагають від дітей планування, розуміння послідовностей та прогнозування наслідків.

Вирішення проблеми: Діти навчаються розв'язувати завдання та вирішувати проблеми, шукаючи ефективні стратегії.

2) Соціальний розвиток:

Співпраця та комунікація: Багато ігор-стратегій вимагають взаємодії та співпраці, що сприяє розвитку соціальних навичок.

Тактичне планування: Ігри, де діти грають в команді, навчають їх розуміти важливість спільних стратегій та обговорення рішень.

3) Розвиток творчості та уяви:

Творче мислення: Ігри-стратегії можуть стимулювати творчий процес та допомагати дітям виходити за межі стандартних рішень.

Уявлення та імагінація: Деякі ігри можуть розвивати уявлення та здатність уявляти різні сценарії.

4) Розвиток моторики та фізичного здоров'я:

Рухова активність: Деякі ігри вимагають фізичної активності, що сприяє розвитку рухових навичок та загального фізичного здоров'я.

5) Формування навичок:

Планування та організація: Гри-стратегії можуть вчити дітей ретельно планувати свої дії та керувати часом.

Взаємодія з правилами: Граючи за певними правилами, діти вчаться відповідальності та співпраці.

6) Розвиток мовлення:

Комунікація: Ігри, які включають обговорення стратегій та рішень, розвивають у дітей навички виразного та аргументативного мовлення.

7) Стресостійкість:

Управління стресом: Спроби вирішення завдань та подолання труднощів в грі допомагають формувати стресостійкість та вміння працювати в умовах несподіваних ситуацій.

Враховуючи ці різноманітні аспекти, ігри-стратегії виявляються важливим інструментом для всебічного розвитку та розвитку мислення дітей дошкільного віку.

1.3 Особливості застосування ігор-стратегій для розвитку мислення старших дошкільників

Психічний розвиток особистості дитини старшого дошкільного віку відбувається у процесі ігрової діяльності, під час комунікації у процесі спілкування з дорослими та однолітками. У той же час розвивальний освітній простір, створений педагогами і пізнавальна діяльність дошкільнят, яка спрямована на розвиток їх здібностей, покликані сприяти формуванню творчої особистості дитини дошкільного віку.

Ігрова діяльність як провідний вид діяльності в дошкільному дитинстві є пріоритетною, але не менш важливими для дошкільного віку є спільна продуктивно-пошукова діяльність (педагог — діти) та експериментування. Ігрова та пошуково-дослідницька діяльність ґрунтуються на діях, які мають евристичний характер. Ці види діяльності потребують, щоб дитина мала творчу спрямованість, проявляла активність, ініціативність, особисту індивідуальність. Науковці і практики доводять, що сучасним актуальним, ефективним видом розвивальної гри є гра-стратегія.

Гра-стратегія — це вид діяльності дітей дошкільного віку, що вчить дітей планувати свою ігрову діяльність, об'єднуватися, домовлятися, обирати, приймати рішення для того, щоб досягнути результату.

Основні змістові та функціональні характеристики ігор-стратегій. Чому ці ігри мають назву “стратегія”? Більшість дидактичних розвивальних ігор для дошкільників — це ігри, в яких треба виконати навчально-ігрові дії, які передбачені конкретним завданням гри, наприклад, ці вони актуальні для

частини заняття: «Дістань та назви предмет з чарівного мішечка», «Назви іграшки (картинки)», «Збери разом» тощо.

Гра-стратегія відрізняється від дидактичної гри тим, що це складна і багатопланова діяльність, це не тільки усвідомлення ігрового задуму та сюжету гри, це також певна послідовність ігрових дій усіх учасників гри. Під час гри-стратегії треба домовитися, об'єднатися, зробити особистий та колективний вибір (інтелектуальний або моральний).

Гра-стратегія стає можливою тоді, коли її учасники навчаються передбачати результати своїх дій, будуть вміти знаходити нестандартні шляхи розв'язання проблем, планувати ігрові дії, будуть готовими визнавати і виправляти свої помилки під час гри.

Гра-стратегія – це справді гра, але не сюжетно-рольова або дидактична, як ми педагоги звикли. В основу гри-стратегії слід покласти реальну проблему, визначити мету, яку необхідно досягти і для чого треба об'єднати зусилля дітей і дорослих.

У процесі гри-стратегії педагогу рекомендовано «створювати перепони», тобто ускладнювати завдання для дітей, які граються.

Наведемо приклад. Гра-стратегія «Відпочинок на безлюдному острові». По-перше, дітям необхідно вирішити, як дібратися до безлюдного острова, домовитися між собою, які речі слід взяти з собою обов'язково. Кожну пропозицію речі слід обговорити і аргументувати її важливість.

Далі вихователь ускладнює ігрове завдання: кількість місць багажу має бути не більше п'ятнадцяти одиниць. Виходить, що від частини предметів багажу треба відмовитися (бо може бути перевантаження в літаку; проблема з човном, бо багаж важкий; можна зустріти піратів, яким сподобається багаж тощо). Діти вчаться визначати, які речі їм потрібні на острові, від яких можна відмовитися, чим зможуть замінити ці речі на острові. У кінці гри, діти-мандрівники, опинившись на острові, можуть реально оцінити функціональні можливості речей, що обрали для мандрівки, далі діти планують, як вони будуть готувати їжу, організовувати своє дозвілля та відпочинок тощо.

Гра-стратегія має уявний, віртуальний характер. Під час даної гри діти вчаться обмірковувати свої дії, планувати їх, обговорювати і виправляти помилки, прислухатися і підпорядковуватися колективній думці. Іноді діти у кінці гри приймають рішення грати спочатку, зрозумівши, де вони помилилися і вчинили неправильно.

Гра-стратегія, на відміну від занять та дидактичних ігор, не обмежена і не лімітована у часі. Діти за своїм бажанням можуть змінити обставини гри, обіграти нові конструктивні шляхи розв'язання проблем, які виникли у попередній грі.

Гра-стратегія має такі ж самі структурні компоненти гри як і традиційна сюжетно-рольова гра: задум, ігрові ролі, сюжет гри, ігрові дії та результат гри. Гра-стратегія будується на реальній проблемі, ось тому виникає інтрига, що охоплює всіх гравців. Стратегічною гра стає можливою тому, що її учасники здатні передбачати можливі результати своїх дій, також знаходити нестандартні способи розв'язання проблем, які виникли, планувати послідовність дій. В іграх-стратегіях розвиваються інтелектуальні здібності гравців, логічне мислення, уява, збагачується словник та досвід спілкування.

Ось так може бути побудована гра-стратегія.

1. Знайомство із певною ігровою ситуацією.
2. Визначення ігрової перспективи гри-стратегії, декомпозиція завдань гри.
3. Складання з усіма гравцями плану спільних дій, розподіл ігрових обов'язків і ролей.
4. Обговорення проблем, які можуть виникнути, передбачення очікувань.
5. Безпосередні ігрові дії дітей з реалізації плану гри в умовах, що змінюються, ускладнюють придуману ігрову ситуацію.
6. Рефлексія після гри. Обговорення результатів, оцінки дій, аналіз помилок, пошук способів виправити помилки у грі.

Зробимо детальний огляд структурних елементів гри-стратегії.

Гра-стратегія за перспективою буває далекою або близькою. Однією з особливостей гри-стратегії є її необмеженість у часі. Вона може тривати кілька днів. Це залежить, по-перше, від ємності сюжету, по-друге, від поставленої вихователем мети й бажання самих дітей. За бажанням, гравці можуть повертатися на початок гри, змінювати обставини гри-стратегії, обігрувати різні варіанти вирішення ситуацій та розподіл ролей.

Розглядаючи напочатку гри-стратегії задану ситуацію, визначимо саме поняття ситуація.

Ситуація (з франц. *situation*) – це стан, сукупність обставин та їх поєднання з необхідними умовами. Гра – це завжди збіг обставин та умов (реальних та нереальних). Вихователь створює початкову ситуацію, яка стимулює дітей до дії; така ситуація повинна бути цікавою, пов'язаною з реальним життям, але також мати і уявні елементи.

Задана ігрова ситуація вказує на загальний сюжет гри, наявність у ній ролей, але не називає їх. Від самих учасників гри залежатиме, яким буде її сюжет та дійові особи.

Таким чином, перспективу гри-стратегії старші дошкільники складають самостійно під керівництвом вихователя. Дошкільники, обговорюючи різні варіанти дій, намагаються передбачити їх результат, а потім обрати план гри, який є оптимальним. Важливо, щоб у плані спільних дій було враховано побажання й зауваження всіх учасників гри-стратегії.

Під час розроблення плану спільних дій важливим компонентом є обговорення у гри-стратегії ролей та їх розподіл між гравцями. Роль у грі – один із найголовніших компонентів.

У гри-стратегії ролі можуть змінюватись, але обов'язковими будуть ролі лідерської поведінки: капітан, голова, президент тощо.

Методику розподілу ролей діти придумують самостійно під керівництвом педагога групи. Так, розподіл лідерських ролей спочатку може відбуватися спонтанно, але пізніше діти самі доходять висновку, що

лідерську роль повинна виконувати найкмітливіша, найактивніша дитина в групі.

Спочатку діти керуються емоціями під час розподілу ролей, але пізніше вони починають обговорювати колективно і приймати різні варіанти.

Гра – це одна із форм реалізації активності дітей дошкільного віку. Вона формує образи дій, адекватні сильним сторонам особистості. У цьому плані гра є для дошкільника складним світом, у грі акумульована система взаємин з людьми, з соціумом і природнім середовищем, із самим собою.

Саме гра через ігрові дії формує у дошкільників способи життя, які відбиваються у самопрояві дошкільника поза межами ігрової діяльності. Гра характеризується тим, що мотивована дія лежить «не в результаті дії, а в самому процесі», у грі є різні ігрові процедури, операції, реальні активні прояви дитини, які показують її уявлення про зміст гри. Дії в грі – пристосовані до цілей або правил ігор-стратегій.

У гри-стратегії є зовнішнє завдання (груповий, особистий успіх) та внутрішнє завдання (тривале задоволення грою, радість).

До матеріалів гри-стратегії відносимо сюжет, зміст, версії, фабули, вирішення.

До засобів гри належить простір, мовлення та аксесуари.

Ігровий простір, у якому діти грають, відбуваються усі ігрові дії, визначається її правилами.

Мовлення учасників гри визначається її сюжетом.

Аксесуари гри, костюми, атрибути також закладені у фабулі гри.

У кожній грі є свої правила. Вони можуть бути постійними або змінюватися впродовж гри. Правила є і у іграх-стратегіях.

Правила – це право (сукупність етичних суспільних цінностей: справедливість, порядок, моральність, правдивість, надійність, вірність тощо).

Правила в грі – це права суб'єкта гри. У правилах ігор закладені суспільні тенденції до стійкості й повторюваності моральних традицій.

Гра-стратегія є засобом соціалізації. Розвиток лінії гри йде за допомогою її правил, які регулюють процес гри.

Правила гри є негласними приписами, що допомагають встановити логічний порядок гри. Правила гри-стратегії – це її моральний кодекс.

Діти поважають і приймають насамперед ті правила, які створювалися з ними, саме такі правила дозволяють перенестися дитині з гри в реальне життя.

Чітко розроблені правила гри-стратегії не можуть забезпечити її результат. Гра дуже часто побудована на випадках.

Важливим компонентом гри є випадки. Випадки – це імпровізаційна сутність правил, це певні умови, що змінюються під час гри-стратегії, вони полегшують або навпаки ускладнюють ігровий процес.

Одним із важливих етапів гри-стратегії є зіткнення протилежних цілей, інтересів, думок, позицій, якась серйозна розбіжність, суперечка. Це ігровий конфлікт.

Психологічний конфлікт в грі, на думку вчених, пов'язаний найчастіше з тим, що ослаблення одного стимулу веде до посилення іншого мотивуючого стимулу, тому й виникає необхідність оцінити ситуацію. Конфлікт є суттю самої природи гри.

В ігровій сфері конфлікт виходить з сюжету гри (протистояння дітей або команд, які грають на основі здорової конкуренції, особистісні відмінності гравців). В основі конфлікту, який виникає у грі, лежить ігрова ситуація, після чого виникає боротьба за правилами гри. Чому виникають протиріччя? По причині боротьби за досягнення успіху. В ігровому конфлікті це може бути різниця ігрових ролей, різниця оцінок, прояви симпатії або антипатії.

Ігровий конфлікт – це бажання гравців послабити старання партнерів по грі за допомогою договірних способів.

Як правило гравці діють за правилами, тому ігровий конфлікт рідко призводить до руйнування всієї структури відносин, конфлікт розвиває інтригу, допомагає гравцям бути більш досконаліми у грі.

Важливим елементом гри-стратегії є ризик. Ризик – це діяльність під час небезпеки, можливість небезпеки, надія на позитивний результат .

Ризик – це компонент гри-стратегії. Він передбачає вільний вибір альтернативи, а також вибір різних способів вирішення завдань, які виникають у ході гри. Тому ризик розвиває у дітей рішучість як якість особистості.

Ризик у гри-стратегії стимулює у дітей вольові якості для перемоги, чесність, мужність. Кожна гра-стратегія орієнтується на кінцевий результат.

Діяльність гравців повинна буди спрямована на виконання завдань і досягнення мети гри.

Результат гри – це її підсумок у кінці гри, це зовнішні показники, розв'язка і кінець гри; після розв'язки може бути післядія. Результат гри-стратегії прогнозується самими гравцями, вони знають інтригу гри під час її підготовки. У будь-якій грі є своя одиниця результату, результат сприяє об'єднанню всіх стадій функціональної системи дитини-дошкільника, який бере участь у грі.

Мета гри-стратегії визначається її правилами та сюжетом.

Мета та результати ігрових дій знаходяться усередині сфери ігрової діяльності як компоненти природи гри дошкільника. Результат ігрової діяльності фіксується в алгоритмі завершення гри — це підсумок гри.

Підсумком гри-стратегії може бути виконання колективної роботи, обмін вражень дітей від гри.

У гри-стратегії повинен бути присутній елемент змагання, бажання дітей досягти поставленої мети та перемогти.

Специфічною ознакою гри-стратегії є взаємодія усіх дітей дошкільного віку. У процесі гри-стратегії важливо навчити дітей старшого дошкільного віку планувати свої дії, узгоджувати їх з іншими гравцями.

Гра-стратегія стимулює дітей до творчості та активних дій, мобілізує сили дошкільнят, наповнює їх енергією і бажанням грати.

Гра-стратегія надає педагогу можливість спостерігати за процесом збагачення соціального досвіду старших дошкільників, їхніми ціннісними виборами, проявами своїх особистих якостей в ситуаціях, які наближені до реального життя.

Вихователь має змогу оцінити можливості кожної дитини приймати рішення, самостійно робити вибір, вміння домовлятися і грати в команді однолітків. Бажано, щоб педагоги спостерігали за процесом гри-стратегії, робили висновки, вносили корективи [25].

Отже, гра-стратегія характеризується такими позитивними моментами: розвиває пізнавальні інтереси дітей, їх мислення, уяву, комунікативні навички, формує особистісні якості, орієнтується на розвиток позитивних міжособистісних взаємовідносин дітей старшого дошкільного віку.

Висновки до першого розділу

У першій частині магістерського дослідження були проаналізовані різні погляди науковців щодо проблеми розвитку мислення у дітей дошкільного віку. Методологічною основою дослідження є праці відомих науковців Л. Виготського, Б. Ельконіна, Ж. Піаже, О.Скрипченка, С. Максименка, Т. Дуткевич.

У житті кожної дитини мислення є засобом, за допомогою якого вона пізнає навколишній світ. Дитина дошкільного віку збагачує свій чуттєвий досвід, до кінця дошкільного дитинства вчиться встановлювати причинно-наслідкові зв'язки між подіями та явищами, які відбуваються в її житті, а також робить перші узагальнення і висновки, які науковці називають первинними.

Мисленнєві операції – аналіз, синтез, порівняння, абстрагування, узагальнення, конкретизація, класифікація, систематизація мають спрямованість на пізнання об'єктів навколишньої дійсності. Здійснюючи ці операції діти дошкільного віку набувають нові знання.

Дослідження вітчизняних і зарубіжних педагогів і психологів доводять, що провідний вид діяльності дітей дошкільного віку — це гра. Саме в грі, на думку теоретиків і практиків дошкільної освіти, природньо розвивається мислення дошкільнят.

Актуальним засобом розвитку мислення дітей старшого дошкільного віку є ігри-стратегії.

Гра-стратегія — це сучасний вид ігрової діяльності дітей старшого дошкільного віку, що вчить дошкільнят планувати свою ігрову діяльність, об'єднуватися та домовлятися у процесі гри, приймати рішення, з метою досягнення результату.

Проблема розвитку мислення дітей старшого дошкільного віку засобами ігор-стратегій є актуальною.

Значення ігор-стратегій для розумового розвитку та розвитку мислення дітей дошкільного віку дуже велике. Стратегія гри полягає у вирішенні нестандартного ігрового завдання, у тренуванні вміння бачити головне і другорядне, подібне і відмінне. Такі навички розвивають здатність у дітей старшого дошкільного віку робити узагальнення та висновки, формулювати власні умовиводи та судження, застосовувати отримані знання і навички у різних життєвих ситуаціях.

РОЗДІЛ 2

ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ РОЗВИТКУ МИСЛЕННЯ ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ ЗАСОБОМ ГРИ-СТРАТЕГІЇ.

2.1 Діагностика рівнів розвитку мислення дітей старшого дошкільного віку

Експериментальна база дослідження – заклад дошкільної освіти «Попелюшка», міста Горішні Плавні Полтавської області.

В експерименті брали участь 60 дітей старшого дошкільного віку (30 дітей експериментальної групи та 30 дітей контрольної групи), 4 вихователя (2 педагога з експериментальної групи, 2 педагога – з контрольної).

Експеримент охоплював три етапи, які були проведені протягом 2022-2023 навчального року:

1) констатувальний етап проводився з метою дослідження використання ігор-стратегій в освітньому процесі ЗДО та виявлення рівнів розвитку мислення дітей старшого дошкільного віку;

2) формувальний етап педагогічного експерименту мав на меті розроблення і впровадження методики роботи з дітьми та вихователями щодо використання ігор-стратегій для розвитку мислення дітей старшого дошкільного віку ;

3) контрольний етап магістерського дослідження мав на меті оцінити ефективність запропонованої методики роботи щодо використання ігор-стратегій для розвитку мислення старших дошкільників.

Під час експериментального дослідження було вирішено діагностувати такі показники розвитку мислення дітей старшого дошкільного віку:

- рівні пізнавальної активності дітей;
- рівні розумового розвитку старших дошкільників.

Також під час проведення експерименту вивчалися чинники формування пізнавальної активності дітей 6-7 річного віку під час проведення ігор-стратегій:

- знання педагогів ЗДО про особливості використання ігор стратегій для розвитку мислення, формування пізнавальної активності старших дошкільників;
- практичні навички та вміння застосування педагогами ігор-стратегій з метою розвитку мислення, формування пізнавальної активності дошкільників;
- рівні пізнавальної активності старших дошкільників.

Таблиця 2.1

Критерії , показники та рівні сформованості знань педагогів про особливості використання ігор-стратегій

Критерії та рівні	Знання педагога щодо особливостей розвитку мислення дітей старшого дошкільного віку	Знання педагога щодо застосування ігор-стратегій як засобу розвитку мислення старших дошкільників
високий	Чіткі, глибокі знання педагогів про вікові особливості психічного розвитку старших дошкільників	Знання педагогів методики проведення ігор-стратегій; обізнаність у питанні, що гра-стратегія - це засіб розвитку мислення старших дошкільників. Уміння планувати та проводити ігри-стратегії в освітньому процесі ЗДО. Обізнаність з методикою застосування ігор-стратегій у роботі з дітьми старшого дошкільного віку

середній	Педагоги частково обізнані про вікові особливості психічного розвитку старших дошкільників	Педагоги частково обізнані з особливостями ігор-стратегій та методикою їх проведення; ігри-стратегії використовують зрідка
низький	педагоги слабо обізнані про вікові особливості психічного розвитку старших дошкільників	Педагоги недостатньо обізнані з особливостями ігор-стратегій та методикою їх проведення; не використовують ігри-стратегії під час організації і планування освітнього процесу в ЗДО

Таблиця 2.2

Критерії , показники та рівні сформованості практичних вмінь педагогів щодо використання ігор-стратегій

Критерії та рівні	Вміння активізувати розвиток мислення старших дошкільників	Практичні вміння проводити і планувати ігри-стратегії
Високий	Педагоги активно застосовують на практиці знання щодо розвитку мислення старших дошкільників	Вдало планують, добирають і проводять ігри-стратегії
Середній	Частково застосовують на практиці знання щодо розвитку мислення старших дошкільників	Частково планують, добирають і проводять ігри-стратегії
Низький	Іноді застосовують на практиці знання щодо розвитку мислення старших дошкільників	Іноді планують, добирають і проводять ігри-стратегії

Таблиця 2.3

Критерії , показники та рівні сформованості пізнавальної активності дошкільників

Критерії та рівні	Пізнавальна потреба старших дошкільників	Рівень пошукової активності	Емоційне ставлення до результатів своєї діяльності
високий	Багато запитань і звернень до педагогів і дорослих	У дітей виникає постійний інтерес до дослідів, експериментування	Успіх викликає у дітей радісні, позитивні емоції; невдача- смуток
середній	Запитання виникають, якщо виникає нова ситуація, нове явище, предмет тощо; відсутні уточнюючі запитання	Діти легко виконують цікаві завдання, при виникненні труднощів не продовжують завдання, втрачають інтерес	Іноді радіють, що виходить виконати завдання
низький	Запитання задають або рідко, або взагалі не ставлять	Інтересу немає	Не радіють і не виникає смуток

Таблиця 2.4

Первинний зріз знань вихователів про особливості використання ігор-стратегій у розвитку мислення старших дошкільників

Рівень знань педагогів	ЕГ	КГ
Високий	20%	75%
Середній	80%	25%
Низький	-	-

Таблиця 2.5

Первинний зріз практичних умінь вихователів щодо планування та проведення ігор-стратегій для розвитку мислення старших дошкільників

Рівні вмінь	ЕГ	КГ
Високий	13%	15%
Середній	87%	85%
Низький	-	-

Таблиця 2.6

Результати первинного зрізу експерименту щодо рівнів сформованості пізнавальної активності старших дошкільників

Рівні	ЕГ	КГ
Високий	15%	20%
Середній	40%	45%
Низький	45%	35%

На основі аналізу наукової літератури були також запропоновані критерії і показники дослідження рівнів розвитку мислення дітей старшого дошкільного віку.

Таблиця 2.7

Критерії, показники та рівні розвитку мислення старших дошкільників

критерії	показники	діагностична методика
Рівень розвитку наочно-дійового та наочно-образного мислення старших дошкільників	У дітей проявляється вміння комбінувати різні фігури у варіантах; діти показують вміння точно і швидко відтворювати контури малюнків за певний відрізок часу	«Обведи контур»
Рівень розвитку логічного мислення дітей старшого дошкільного віку	Дитина проявляє вміння встановлювати зв'язки між запропонованими предметами, уміє виключати зайвий предмет із запропонованих на картинці	«Що тут зайве»

Перший етап констатувального експерименту — це проведення спостереження. Помічено, що у старших дошкільників ще значну роль відіграє наочно-дійове мислення, мовлення дітей є підґрунтям для виконання завдань. Діти спочатку дивляться на запропоновані картинки, а потім виконують мисленнєві завдання, подумки комбінують фігури, практично не маніпулюють з фігурами. Діти вже здатні встановлювати причинно-наслідкові зв'язки.

Другий етап констатувального етапу дослідження — це проведення методик “Обведи контур”, “Що тут зайве”. Дані методики (за Р. Немовим додаток А) мали на меті визначити рівень розвитку наочно-дійового, наочно-образного та логічного мислення дітей старшого дошкільного віку.

Проведені діагностичні методики на констатувальному етапі дослідження дозволили визначити рівні розвитку наочно-дійового, наочно-образного та логічного мислення дітей старшого дошкільного віку (перша методика у описі — “Обведи контур”, друга — “Що тут зайве”):

- *дуже високий рівень* мають діти, які можуть комбінувати фігури, у результаті виходить не менше 5 нових варіантів; час виконання – до 1 хв. Діти змогли намалювати у порожніх матрицях шість запропонованих фігур, у жодній з фігур не залишилося незаштрихованих, порожніх частин;

“Що тут зайве” — завдання виконане менше, ніж за одну хвилину; названі усі зайві предмети на всіх картинках і діти правильно пояснили, чому ці предмети зайві. Середнє значення — 10%;

- *високий рівень* мають діти, які комбінують запропоновані фігури, мають 4 варіанти; час виконання від 90 до 105 сек. У кожній фігурі залишилися незаштрихованими не більше однієї-двох ділянок; протягом від 1 хв. до 5 хв, назвали зайві предмети на всіх картинках і правильно пояснили, чому саме вони зайві. Середнє значення -15%;

- *середній рівень* характеризується тим, що діти вміють комбінувати фігури – 3 нових варіанти; час від 120 до 135 сек.; заштрихували 4-5 фігур з шести, є недолік – одна п'ята частина залишилася незаштрихованою; виконати задачу і знайти зайві предмети на картинках дитина виконує за час від 2,0 до 2,5 хв., вміє правильно пояснити, чому саме ці предмети зайві. Середнє значення -30%;

- *низький рівень* у дітей, які комбінують не менше двох фігур; час виконання завдання 150 сек.; за 5 хв. заштрихувати 2-3 фігури, у кожній із заштрихованих фігур – не менше однієї п'ятої фігур залишилося не заштриховано; вирішили задачу за час від 2,5 хв. до 3 хв., дитина назвала усі зайві предмети і правильно пояснила, саме чому вони є зайвими. Середнє значення -25%;

- *дуже низький рівень* у дітей, які змогли скомбінувати лише один новий варіант, за відведений час 5 хвилин заштрихували одну фігуру, приблизно одна чверть фігури залишилася не заштрихованою; за відведені три хвилини дитина не назвала жодного зайвого предмета, на всіх запропонованих картинках. Середнє значення -20%.

Пропонуємо детальний звіт результатів первинного зрізу констатувального етапу дослідження (методика “Що тут зайве”).

Метою методики Р. Немова «Що тут зайве?» є дослідження процесу мислення, а також розумових операцій аналізу та узагальнення у дітей. Ми показували випробуваним серію картинок, де представлені різні предмети. На кожній з них один із чотирьох зображених предметів був зайвим. Дітям необхідно було уважно подивитися на картинку, визначити, який предмет є зайвим, і правильно пояснити свій вибір. На виконання завдання приділялося 3 хвилини.

Критерії оцінювання були такими:

10 балів – *дуже високий рівень розвитку* – дитина вирішила завдання за час, менше ніж 1 хв.

8-9 балів – *високий рівень розвитку* – дитина правильно вирішила завдання за час від 1 хв. до 1,5 хв.

6-7 балів – *середній рівень розвитку* – дитина впоралася із завданням за час від 1,5 до 2,0 хв.

4-5 балів – *середній рівень розвитку* – дитина вирішила завдання за час від 2,0 до 2,5 хв.

2-3 бали – *низький рівень розвитку* – дитина вирішила завдання за час від 2,5 хв до 3 хв.

0-1 бал – *дуже низький рівень розвитку* – дитина за 3 хв не впоралася із завданням.

Нижче наведено зведені результати (Таблиця 2.8).

Таблиця 2.8

**Результати діагностики за методикою «Що тут зайве?»
(констатувальний етап)**

Рівень розвитку мислення	Дуже високий	Високий	Середній	Низький	Дуже низький
Кількість випробуваних	3	4	10	9	4
30	10%	14%	32%	30%	14%

Аналізуючи хід проведення діагностики, хочеться відзначити таке: дуже високий рівень розвитку мислення було виявлено лише у трьох дітей, що пов'язано з часом для виконання завдання. Для показника дуже високий рівень розвитку необхідно знайти зайві предмети на картинках менше, ніж за 1 хв., що виявилось для дітей важким завданням.

Старші дошкільники, чії показники перебувають на високому рівні, досить швидко розуміли суть завдання й були зацікавлені у тому, щоб максимально точно його виконати. Вони чітко визначили зайві предмети на всіх картинках за проміжок часу від 1 до 1,5 хв., а також пояснили, чому саме вони є зайвими. З сторони дослідника не було необхідності ставити навідні питання, щоб допомогти дітям прийняти рішення.

Серед дошкільників із середнім рівнем розвитку мислення можна виділити дві підгрупи: ті діти, які впоралися із завданням за часовий проміжок від 1,5 до 2,0 хв (відповідно, отримали 6 або 7 балів), та ті, хто вклалися за час від 2,0 до 2,5 хв. (і отримали 4 або 5 балів). Вивчаючи результати першої підгрупи, хочеться виділити такі моменти: у процесі виконання дітьми завдання з'ясувалося, що їм були незнайомі деякі предмети, зображені на картинках. Наприклад, деякі діти зізналися, що

ніколи раніше не бачили терези, відповідно і не знали їх призначення і не могли відповісти на питання про те, який предмет на другому малюнку був зайвим (інші предмети позначали час, а терези – масу). Після пояснення призначення предмета дослідником діти змогли впоратися із завданням, але через це збільшився час його виконання. Аналогічна ситуація сталася ще з деякими дітьми: їм був незнайомий такий головний убір, як кепка (з третьої картинки завдання). Варто зауважити, що визначення зайвого предмета на другому малюнку завдання викликало у дітей утруднення, яке також призвело до втрати часу (діти вважали зайвим предметом «календар», проте правильною відповіддю були «терези»). Аналізуючи результати другої підгрупи, хочеться відзначити, що деякі випробувані визначали категорії предметів «у вузькому розумінні». Наприклад, вихованці узагальнили предмети третьої картинки, використовуючи слово «шапки», що не було зовсім коректним (правильніше було вказати, що ці предмети є головними уборами).

Діти старшого дошкільного віку, що мають низький рівень розвитку мислення, впоралися із завданням за проміжок часу від 2,5 хв до 3 хв. Ми вважаємо, що причиною такого результату став той факт, що їм у процесі роботи було важко визначити загальні ознаки зображених на картинках предметів – вони впадали у ступор, мабуть, втрачаючи хід своїх думок. Варто зазначити, що досліднику необхідно було ставити дітям додаткові, уточнюючі питання, щоб ті змогли виконати завдання. Наприклад, одна з дівчат деякий час не могла виділити зайвий предмет на четвертому малюнку, і лише після таких питань, як «Чи є у гусака, півня та індика крила?» і «Це домашні тварини чи домашні птахи?» їй вдалося це зробити.

Дуже низький рівень мислення спостерігається у чотирнадцяти відсотків дітей, які брали участь в експерименті. Під час діагностики нам здалося, що ця група дітей не була зацікавлена у роботі, оскільки вони дуже часто відволікалися, витрачали багато часу на роздуми, чекали підказки

дорослого. Таким чином, ми вважаємо, що дана група дітей не впоралася із завданням, отже не отримали жодного бала.

Отже, ми з'ясували, що невеликий відсоток дітей старшого дошкільного віку (24%) з високим рівнем розвитку мислення, які вміють аналізувати, порівнювати, узагальнювати, класифікувати, робити висновки та пояснювати своє рішення.

В основному показник розвитку мислення у дітей знаходиться на середньому рівні (32%), тобто вони можуть виконувати дані розумові операції, але припускаються помилок у висновках або не можуть пояснити свою відповідь.

Також спостерігаються великий відсоток дітей старшого дошкільного віку (44%) з низьким рівнем розвитку мислення – це діти, які не вміють виконувати перераховані вище дії.

Таблиця 2.9

**Результати діагностики за методикою "Обведи контур"
(констатувальний етап)**

Рівень розвитку мислення	Дуже високий	Високий	Середній	Низький	Дуже низький
Кількість випробуваних – 30	3 10%	4 15%	9 30%	8 23%	6 22%

Узагальнені дані констатувального етапу дослідження особливостей розвитку мислення старших дошкільників подані у діаграмі (рисунок 2.1).

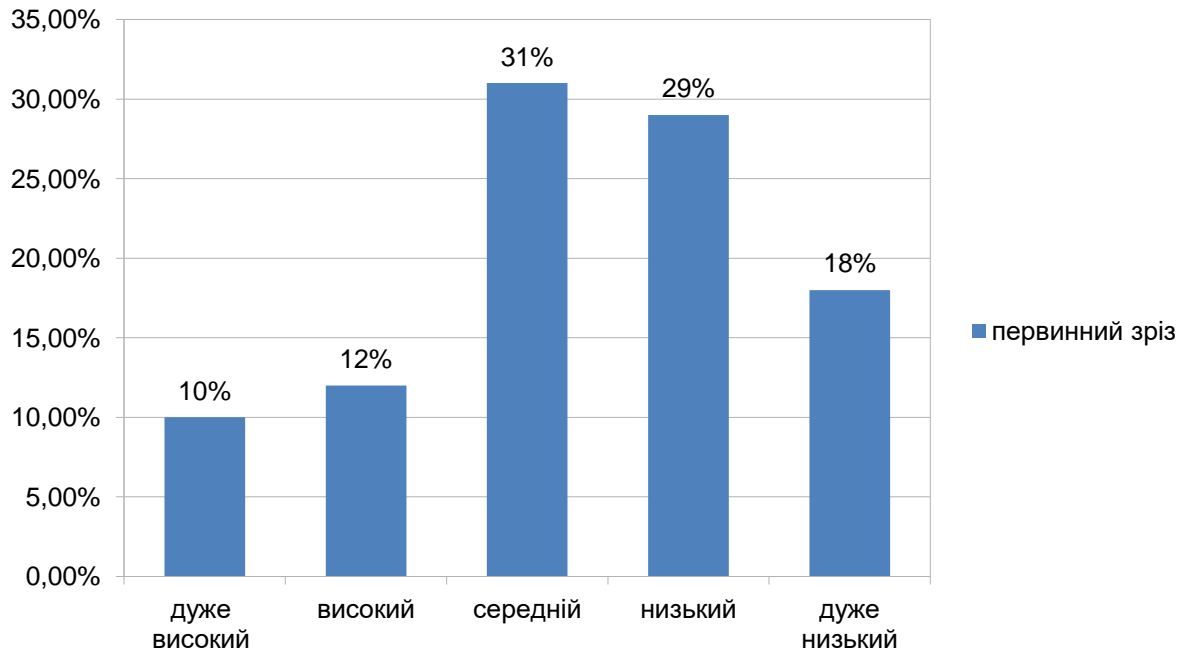


Рисунок 2.1. Узагальнені дані діагностики рівнів розвитку мислення старших дошкільників (констатувальний етап дослідження)

Дані результати говорять про необхідність організації цілеспрямованої та послідовної освітньої роботи зі старшими дошкільниками щодо розвитку у них мислення засобом ігор-стратегій.

2.2 Методика роботи з розвитку мислення старших дошкільників засобами ігор-стратегій

Під час теоретичного обґрунтування проблеми розвитку мислення дітей старшого дошкільного віку засобом ігор-стратегій нами було виявлено, що ігри-стратегії дуже сучасні і актуальні в процесі використання в організації освітнього процесу закладів дошкільної освіти. Завдяки іграм-стратегіям у дітей старшого дошкільного віку розвивається мислення, діти вчаться планувати свої дії, бачити кінцевий результат гри, вчаться

дотримуватися плану гри, злагоджено діяти у команді та прагнуть дізнатися і відкрити для себе більше нового.

Кожне заняття за допомогою гри-стратегії стає яскравішим, емоційно насиченим, діти вчаться домовлятися, об'єднувати свої зусилля, разом приймати рішення для досягнення бажаного результату гри.

Використання ігор-стратегій та матеріалу до них робить освітній процес виховання та навчання в ЗДО цікавим, побудованим на принципах соціально-ігрової взаємодії, сприяє накопиченню дітьми нових вражень та знань.

Не всі педагоги закладів дошкільної освіти мають знання про використання ігор-стратегій, особливості методики їх проведення і значення для розвитку мислення дітей старшого дошкільного віку. Це, зокрема, молоді спеціалісти, які мають недостатню обізнаність щодо сутності розвитку мислення старших дошкільників, вікових психологічних особливостей дітей старшого дошкільного віку, особливостей розвитку мислення (видів мислення, операцій мислення, ознак пізнавальної активності дітей). Така категорія педагогів демонструє низьку активність у проведенні ігор-стратегій з дітьми старшого дошкільного віку.

За результатами експериментальної роботи було встановлено, що діти старшого дошкільного віку люблять грати та імпровізувати, виявляють інтерес до різних ігор та активність під час їх проведення. Але дуже часто втрачають інтерес до гри під час виникнення труднощів, також діти бувають неактивні на занятті, у спілкуванні, під час спільної діяльності з дорослими та однолітками. На нашу думку, з дітьми потрібно проводити освітню роботу для підвищення рівнів розвитку мислення та пізнавальної активності.

У зв'язку з необхідністю покращення організаційно-педагогічних умов використання ігор-стратегій в освітньому процесі ЗДО для розвитку

мислення дітей старшого дошкільного віку, нами було розроблено і проведено формувальний етап педагогічного експерименту.

Мета формувального етапу експерименту – це розробка методики роботи з вихователями та вихованцями щодо використання ігор-стратегій для розвитку мислення дітей старшого дошкільного віку та перевірка її ефективності.

Формувальний етап експерименту мав на меті:

1. Розробку методики роботи щодо використання ігор-стратегій для розвитку мислення дітей старшого дошкільного віку.
2. Реалізацію запропонованої методики роботи щодо використання ігор-стратегій для розвитку мислення дітей старшого дошкільного віку в освітньому процесі ЗДО.
3. Перевірку ефективності запропонованої методики і проведення освітньої роботи зі старшими дошкільниками.

Формувальний етап експерименту складався з двох частин. Перша частина – це розробка методики використання ігор-стратегій у процесі розвитку мислення дітей старшого дошкільного віку.

Поставлена мета формувального етапу дослідження дала змогу визначити наступні завдання:

1. Підвищити професійну компетентність педагогів ЗДО щодо використання ігор-стратегій для розвитку мислення дітей старшого дошкільного віку.
2. Підвищити рівні розвитку мислення старших дошкільників.

Освітня робота з окресленої проблеми може бути ефективною за умови планомірної, спланованої роботи з вихователями та дітьми старшого дошкільного віку, а саме: проведення семінару-практикуму (додаток Б) і майстер-класу для вихователів та циклу ігор-стратегій для дітей.

Сплановану роботу було поділено за блоками.

Блок № 1. Проведення майстер-класу для молодих вихователів на тему: «Особливості планування і проведення ігор-стратегій для дітей старшого дошкільного віку».

Мета майстер-класу: навчити вихователів організовувати ігри-стратегії з дітьми старшого дошкільного віку, розвивати вміння працювати в команді, планувати свої дії, домовлятися один з одним, вчити педагогів розуміти вікові психологічні особливості розвитку мислення старших дошкільників, формувати вміння у вихователів працювати з вихованцями і батьками.

Гра-стратегія «Оселю ремонтуємо – сімейний бюджет плануємо» (різновид ділової гри для дорослих)

Мета гри-стратегії: підвищувати фінансову грамотність дорослих. Розвивати розуміння того, що у дитини старшого дошкільного віку слід формувати економічне мислення. Виховувати грамотного споживача, дбайливого господаря.

Блок № 2. Організація і проведення ігор-стратегій для дітей старшого дошкільного віку.

I. Гра-стратегія «*Детективне агентство*»

Мета: вчити дошкільнят планувати свої дії, бачити кінцевий результат, дотримуватися плану дій, розвивати вміння працювати у команді, вправляти дітей у кмітливості.

II. Гра-стратегія «*Відкриваємо кав'ярню*»

Мета: вчити дітей планувати свої дії, домовлятися, робити свій вибір, розвивати пізнавальний інтерес, вміння діяти за алгоритмом, виховувати командний дух.

III. Гра-стратегія «*Влаштуємо день народження віслучку Іа*»

Мета: розширювати знання дітей про специфіку організації дня народження, розвивати у них здатність передбачати можливі результати своїх дій, знаходити нестандартні способи розв'язання проблем, планувати

послідовність дій. Вчити дітей логічно мислити, міркувати, висловлювати власну думку та обґрунтовувати її.

Під час проведення майстер-класу ми ознайомили вихователів старших груп з особливостями методики проведення ігор-стратегій.

Хід проведення ігор-стратегій включає наступні етапи:

1. Вправа на залучення. Повідомлення дітям назви гри.

Складання алгоритму необхідних для гри дій.

2. Інформаційно-проблемне поле.

Пояснення ходу і правил гри. Визначення послідовності кроків (наприклад, алгоритм дій для відкриття кав'ярні тощо).

3. Спільна діяльність у малих групах (розподіл дітей на команди, перегляд презентації, обговорення теми у малих групах).

4. Робота з коректурними таблицями (наприклад, «Професії»).

5. Робота на дошці (облаштування інтер'єру приміщень).

6. Фізкультхвилинка.

7. Дидактичні вправи з теми гри-стратегії («Склади меню», «Реклама» та ін.).

8. Завершальне рефлексивне коло.

Обмін своїми враженнями дошкільнят з вихователем.

Далі рекомендовано розгорнути за такою темою сюжетно-рольову гру.

Також було розроблено загальні рекомендації для вихователів щодо використання ігор-стратегій для розвитку мислення дітей старшого дошкільного віку.

Друга частина формульованого етапу експерименту – реалізація запропонованої методики роботи по проведенню ігор-стратегій з дітьми старшого дошкільного віку.

Робота здійснювалася на базі закладу дошкільної освіти «Попелюшка», міста Горішні Плавні Полтавської області.

Даний етап експерименту відбувався протягом 4 місяців (лютий – травень 2023 року).

До його проведення були задіяні вихователі та діти старших груп. Кількісний склад осіб експериментальної групи складав 30 дітей.

Методика роботи реалізувалася у вигляді спланованих форм роботи з вихователями та дітьми.

Блок № 2 — проведення циклу ігор-стратегій для дітей старшого дошкільного віку.

Основним завданням формувального етапу нашого експерименту є організація роботи, яка орієнтована на розвиток мислення дітей старшої вікової групи засобом ігор-стратегій. Наведемо приклад однієї з проведених ігор-стратегій для дітей старшого дошкільного віку.

Гра – стратегія «Влаштуємо день народження віслучку Іа» [29]

Мета: Розширювати знання дітей про специфіку організації дня народження, розвивати у них здатність передбачати можливі результати своїх дій, знаходити нестандартні способи розв’язання проблем, планувати послідовність дій. Збагачувати словник дітей відповідно до змісту теми, сприяти накопиченню мовленнєвого досвіду, вдосконалювати вміння правильно використовувати раніше засвоєні граматичні форми. Виховувати бажання допомогти ближньому. Вчити дітей логічно мислити, міркувати, висловлювати власну думку та обґрунтовувати її.

Матеріал: відеоролик (фрагмент мультфільму «Пригоди Вінні-Пуха»), асоціативна карта «День народження» та картки до неї, фотоапарат, лікарські рослини, сувенірні гроші, календар, запрошення, перфокартки «Печемо торт», «Кондитерське обладнання», піктограми «Подарунки», солоне тісто (двох кольорів), качалка, тарілка, прикраси для торта, набір літер для надпису «З днем народження, Іа!», ложковий театр, ширма, викидний та природний матеріал, іграшка тітонька Сова, хутрянні хвостики різних тварин, газована солодка вода, вата, склянка.

Хід гри - стратегії

Вихователь. Діти, сьогодні на нашу електронну пошту прийшло відеоповідомлення, яке адресовано дітям старшої групи. Без вас, діти, я його не переглядала. Давайте разом відкриємо і переглянемо його. (Діти переглядають відео)

Вихователь. Скажіть, що трапилося з віслучком Іа? (Відповіді дітей). Справді, у нього день народження, але чому він сумний? (Відповіді дітей). Так, у нього немає святкового торта та подарунків, а ще він загубив свого хвоста. Як ви думаєте, хто міг надіслати це повідомлення? (Діти міркують та доводять свою думку) Мені теж здається, що його надіслав Вінні–Пух з проханням допомогти влаштувати святкування дня народження віслучка. Діти, допоможемо йому?

Вправа «Поміркуй та скажи»

Вихователь. День народження, на вашу думку, яка це подія? (Весела, радісна, довгоочікувана, приємна, хвилююча). Без чого не може обійтися жоден день народження? (Без привітань, поздоровлень, побажань, сюрпризів, усмішок, святкової гостини). Діти, подумайте, як кожен з вас може допомогти у підготовці свята.

Мовленнєве завдання «Додай слівце»

(Вихователь пропонує дітям придумати речення з поданим початком «Я хочу... Я вмію...Я допоможу...Я принесу...Я заспіваю...»)

Вихователь. Діти, яку участь ви берете у підготовці та проведенні свят у своїй родині? (Відповіді дітей). Давайте подумаємо, що необхідно для влаштування веселого, цікавого, довгоочікуваного дня народження? (Відповіді дітей). Пропоную вам створити асоціативну карту «День народження», яка допоможе врахувати ваші побажання та спланувати подальші дії.

Завдання «Створи асоціативну карту «День народження Іа»»

(Діти відбирають картинки та викладають карту, обґрунтовуючи свої

думки).

Вихователь. Давайте переглянемо, що з обраного ми вже маємо? (Фотоапарат, пісня). Про що потрібно ще подбати? Що нам необхідно вивчити? (Привітання, вірші). Що слід виготовити? (Подарунки, прикраси). Що потрібно придбати? (Кульки, ковпачки, спеціальний посуд). Без чого неможливо придбати товар? (Гроші). А вони у нас є? (Немає). Як би ми могли їх заробити? (Відповіді дітей).

I варіант: Що ми можемо продати? (Лікарські рослини, зібрані дітьми на екостежині). Кому ми продамо рослини? (лікарю Айболить, здати до «Зеленої аптеки», влаштувати ярмарок-продаж для батьків, працівників ЗДО та інших дітей). Для розгортання гри можливо розіграти ситуацію продажу лікарських рослин.

II варіант: Ми також можемо заробити гроші власними знаннями. Я пропоную вам зіграти у мовленнєву гру «Здогадайся хто я?». Кожен з вас зможе заробити фішки-гроші за правильний опис обраної рослини. Ви будете описувати рослину від її імені, а я буду впізнавати. (Я - лікарська рослина. У мене довге, тоненьке стебло. Я маю ніжну біленьку квіточку з жовтою серединкою. Мій чай є цілющим, ароматним, який допомагає при застуді, при болі у горлі, животі...)

Мовленнєва гра «Здогадайся хто я?»

Діти дістають лікарські рослини, та описують їх за зразком. Вихователь впізнає рослину та дає фішки-гроші.

Вихователь. Отже, гроші в нас є. В який магазин ми підемо? (Відповіді дітей). Яких правил безпеки ми будемо дотримуватися, йдучи дорогою? (Відповіді дітей). Як правильно переходити дорогу? (Відповіді дітей). Яких правил слід дотримуватися в магазині? (Відповіді дітей). Які ввічливі слова будемо вживати? (Відповіді дітей). А якщо ми забули чи загубили гроші, як ми будемо діяти в такій ситуації? (Міркування дітей).

Для розгортання гри можливо обіграти елемент сюжетно-рольової

гри «Магазин» .

З дітьми було проведено низку ігор-стратегій. Дошкільники охоче брали в них участь, добирали ігрові атрибути, розподіляли обов'язки членів гри, навіть, самі намагалися проводити деякі з них. Помітним було прагнення дітей продемонструвати свої знання, дізнатися щось нове. Також спостерігався прогрес у тих операціях мислення, які діти використовували у процесі ігор. Вихователі також більш вправно їх організовували і скеровували.

2.3 Аналіз ефективності результатів упровадженої методики з розвитку мислення дітей старшого дошкільного віку засобами ігор-стратегій

З метою оцінки ефективності запропонованої методики роботи щодо використання ігор-стратегій у розвитку мислення дітей старшого дошкільного віку нами був проведений контрольний етап педагогічного експерименту.

Контрольний етап експерименту мав на меті:

- 1) проведення контрольного зрізу з теми дослідження;
- 2) визначення ефективності методики роботи з розвитку мислення дітей старшого дошкільного віку засобом ігор-стратегій.

Під час проведення контрольного етапу дослідження були застосовані наступні методи:

- 1) спостереження за проведенням педагогами старших груп ігор-стратегій;
- 2) анкетування вихователів (додаток В);
- 3) бесіда з дітьми старшого віку (додаток Г);
- 4) проведення діагностичних методик («Обведи контур», «Що тут зайве?»), які були проведені на констатувальному етапі дослідження.

Нижче подано отримані результати (Таблиця 2.9).

Таблиця 2.9

Зведена таблиця критеріїв і показників оцінки ефективності системи роботи щодо використання ігор-стратегій для розвитку мислення дітей старшого дошкільного віку

Критерії і показники оцінки ефективності системи роботи	Констатувальний етап		Контрольний етап	
	ЕГ, %	КГ, %	ЕГ, %	КГ, %
Рівні знань педагогів ЗДО про особливості використання ігор-стратегій у розвитку мислення старших дошкільників:				
високий	20%	25%	30%	24%
середній	80%	75%	70%	76%
низький	0%	0%	0%	0%
Рівні практичних вмінь застосування педагогами ЗДО ігор-стратегій у розвитку мислення старших дошкільників:				
високий	13%	15%	35%	25%
середній	87%	85%	65%	75%
низький	0%	0%	0%	0%
Рівні сформованості пізнавальної активності дошкільників:				
високий	15%	20%	30%	25%
середній	40%	45%	45%	60%
низький	45%	35%	25%	15%

Таблиця 2.10 –

Результати діагностики за методикою "Що тут зайве?"
(контрольний етап)

Рівень розвитку мислення	Дуже високий	Високий	Середній	Низький	Дуже низький
Кількість випробуваних 30	5 16%	6 19%	14 49%	3 10%	2 6%

Таблиця 2.11

Результати діагностики за методикою "Обведи контур"
(контрольний етап)

Рівень розвитку мислення	Дуже високий	Високий	Середній	Низький	Дуже низький
Кількість випробуваних 30	6 19%	5 16%	12 44%	5 16%	2 5%

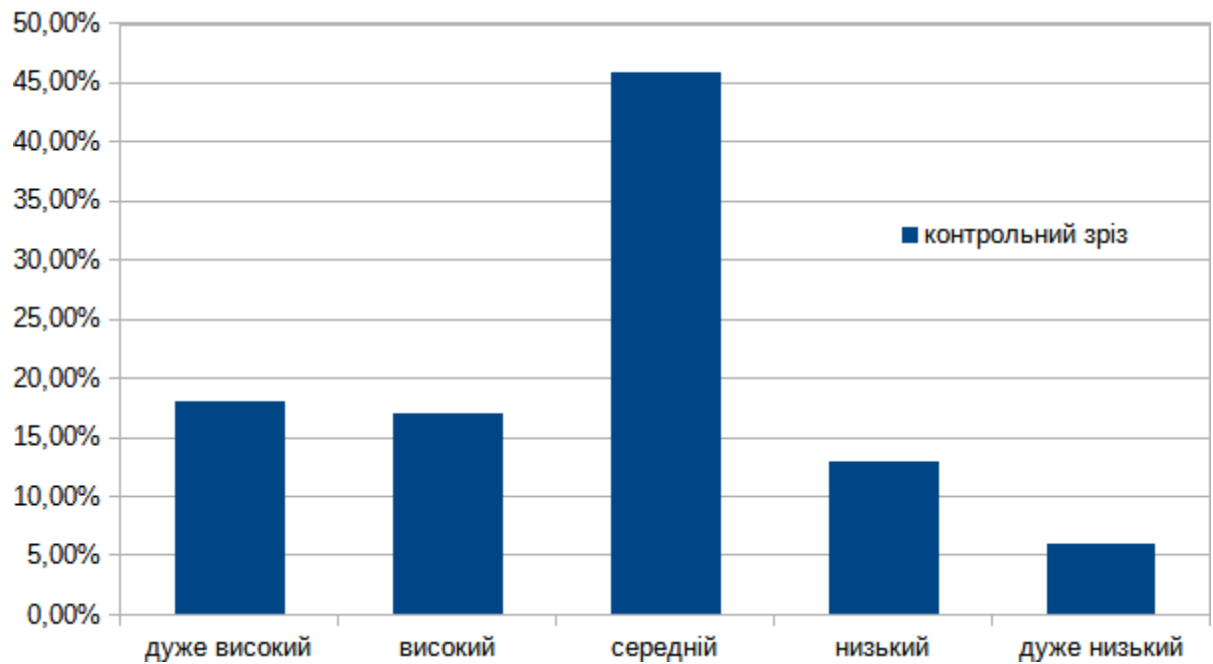


Рисунок 2.2. Узагальнені дані діагностики рівнів розвитку мислення старших дошкільників (% , контрольний етап дослідження)

Порівняння результатів констатувального та контрольного етапів експериментального дослідження

Було здійснено вивчення результатів використання ігор-стратегій в освітньому процесі ЗДО з метою розвитку мислення старших дошкільників. Результати педагогічного експерименту наступні:

1) в експериментальній групі на контрольному етапі дослідження була виявлена позитивна динаміка щодо рівнів сформованості теоретичних знань та практичних умінь педагогів старших груп ЗДО та розвитку мислення старших дошкільників за визначеними критеріями і показниками;

2) високий рівень теоретичних знань педагогів ЗДО про особливості використання та методика проведення ігор-стратегій для розвитку мислення у дітей дошкільного віку в експериментальній групі (контрольний зріз) підвищився на 10%, середній – зменшився також на 10%;

3) високий рівень практичних вмінь застосування педагогами ЗДО ігор-стратегій для розвитку мислення у дітей старшого дошкільного віку на

контрольному етапі нашого дослідження у експериментальній групі зріс на 22 %, середній – зменшився відповідно теж на 22 %.

Позитивна динаміка прослідковується на високому та середньому рівнях.

4) рівень сформованості пізнавальної активності старших дошкільників на констатувальному етапі експерименту в експериментальній групі високий рівень – 15%; середній – 40%, низький рівень — 45%; на контрольному етапі нашого дослідження в експериментальній групі високий рівень – 30%; середній – 45%, низький рівень — 25%.

Позитивна динаміка прослідковується на всіх рівнях: високий, середній рівні – збільшується відсоток; низький — зменшується;

5) також можна зазначити позитивну динаміку розвитку видів мислення старших дошкільників: дуже високий рівень розвитку видів мислення збільшився з 10% до 17%; високий — з 14% до 18%; середній рівень збільшився з 31% до 46%; низький зменшився з 27% до 13%, дуже низький також зменшився з 18% до 6% (за результатами проведення діагностичних методик).

Таким чином, можна підвести підсумки і вважати ефективною запропоновану методику роботи щодо використання ігор-стратегій в освітньому процесі ЗДО з метою розвитку мислення дітей старшого дошкільного віку серед вихователів і дітей, також слід зазначити, що запропонована система освітньої роботи сприяє підвищенню професійної компетентності педагогів ЗДО та підвищує рівні пізнавальної активності старших дошкільників.

Можна сказати, що висунута у магістерському дослідженні гіпотеза підтвердилася: систематичне використання в освітньому процесі ЗДО ігор-стратегій ефективно впливає на процес розвитку мислення у дітей старшого дошкільного віку, якщо створено такі педагогічні умови як: 1) ознайомлення педагогів з теоретичними і практичними аспектами

використання ігор-стратегій; 2) розроблення методики роботи для розвитку мислення старших дошкільників засобом гри-стратегії; 3) проведення циклу ігор-стратегій відповідно до розробленої методики.

Висновки до другого розділу

У ході експериментальної роботи нами були визначені критерії виявлення ефективності педагогічних умов використання ігор-стратегій для розвитку мислення дітей старшого дошкільного віку, а саме:

- теоретичні знання педагогів ЗДО про особливості методики організації ігор-стратегій з метою підвищення пізнавальної активності та розвитку мислення старших дошкільників;
- практичні вміння організації та проведення педагогами ЗДО ігор-стратегій з метою підвищення пізнавальної активності та розвитку мислення старших дошкільників;
- рівні пізнавальної активності та розвитку видів мислення старших дошкільників.

Аналізуючи цілеспрямовані спостереження за тим, як вихователі старших груп планують і проводять ігри-стратегії можна зазначити, що педагоги недостатньо володіли теоретичними знаннями і практичними навичками з організації і проведення вищеназваних ігор, також потребували уточнення мета, завдання ігор-стратегій, підбір дидактичного обладнання до них.

Результати опитування педагогів закладу дошкільної освіти старших груп дали можливість з'ясувати, що даний вид ігор є новим для освітнього процесу ЗДО.

Завдяки іграм-стратегіям у дітей старшого дошкільного віку розвивається пізнавальна активність, мислення, увага, вміння планувати

свої дії, передбачати результат гри, працювати в команді, налагоджувати соціальну комунікацію.

Вихователь старшої групи повинен володіти теоретичними знаннями, практичними навичками, вміннями підбирати дидактичний матеріал до гри для того, щоб повноцінно спланувати і методично правильно провести гру-стратегію та зацікавити грою старших дошкільників.

Під час проведення формувального етапу експерименту була впроваджена і реалізована методика роботи з вихователями і дітьми щодо використання ігор-стратегій в освітньому процесі ЗДО для розвитку мислення старших дошкільників: був проведений семінар-практикум і майстер-клас для вихователів та цикл ігор-стратегій для старших дошкільників.

За допомогою діагностичних методик, які було використано на констатувальному етапі педагогічного експерименту, нами було проведено контрольний зріз, результати якого дали змогу визначили ефективність проведеної освітньої роботи.

Порівнявши результати в експериментальній групі (констатувальний та контрольний етап дослідження), можна зазначити наявність позитивної динаміки рівнів сформованості знань і вмінь вихователів та пізнавальної активності і розвитку мислення старших дошкільників за визначеними критеріями і показниками.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Метою магістерської роботи було теоретичне вивчення та емпіричний доказ ефективності впливу засобом ігор-стратегій на рівень розвитку мислення старших дошкільнят.

На початку дослідження були поставлені наступні завдання:

1. Вивчити теоретичні засади використання ігор-стратегій як засобу розвитку мислення дітей старшого дошкільного віку.
2. Діагностувати рівень розвитку мислення старших дошкільників.
3. Запропонувати методiku роботи для розвитку мислення старших дошкільників засобом гри-стратегії.
4. Здійснити експериментальну перевірку ефективності запропонованої методики роботи для розвитку мислення старших дошкільників засобом гри-стратегії.

Перше завдання нашого магістерського дослідження було вирішено. У присвяченому теоретичному дослідженню першому розділі, шляхом аналізу психолого-педагогічної літератури, були розглянуті такі питання: проблема розвитку мислення дошкільнят, особливості мислення дітей старшої вікової групи, а також роль ігор-стратегій для розвитку мислення старших дошкільнят.

Гра-стратегія – інтерактивна форма навчання дошкільників. Гра-стратегія (ситуативна гра) – складна, багатопланова діяльність, що передбачає не тільки усвідомлення ігрового замислу, сюжетної лінії, а й певну послідовність спрямованих сукупних дій усіх учасників гри, з якими необхідно домовитися, об'єднати зусилля, неодноразово визначитися в особистісному та колективному моральному та інтелектуальному виборі. Стратегічна гра стає можливою за умови здатності її учасників передбачити можливі наслідки своїх дій, готовності до планування послідовних кроків, вміння визнавати помилки та вчасно корегувати їх, знаходити нестандартні

способи розв'язання проблеми.

Гра-стратегія має всі структурні компоненти гри: задум, ігрові ролі, відповідний сюжет, ігрові дії, результат гри. Передусім у її основу покладено інтригу, реальну проблему, визначено загальну мету, для реалізації якої й необхідно об'єднати спільні зусилля, обговорюючи всі подальші кроки. У процесі гри вихователь кілька разів ускладнює завдання, «чинить» перепони, які діти мають подолати. Гра-стратегія надає вихователям унікальну можливість спостерігати за процесом збагачення соціального досвіду дітей, їх ціннісними пріоритетами, особистісними проявами в зовсім непростих, наближених до реальних ситуацій, має можливість оцінити здатність кожної дитину до конструктивних рішень, самостійного вибору тощо.

Друге завдання було реалізовано шляхом проведення констатувального етапу експерименту, у ході якого було вивчено первинний рівень розвитку мислення дітей старшого дошкільного віку. Також було визначено критерії та показники розвитку мислення та сформованості пізнавальної активності старших дошкільників; рівні, критерії та показники теоретичних знань та практичних умінь педагогів ЗДО щодо організації та проведення ігор-стратегій з дітьми старшого дошкільного віку.

У процесі здійснення експерименту було виявлено, що є невеликий відсоток старших дошкільнят з високим рівнем розвитку мислення, які вміють аналізувати, класифікувати, узагальнювати, порівнювати, робити висновки та пояснювати своє рішення. Здебільшого показник розвитку мислення в дітей старшого дошкільного віку перебуває на середньому рівні, тобто вони можуть виконувати розумові операції, але припускаються помилок у висновках чи їм важко пояснити свою відповідь. Спостерігаються у свою чергу і дошкільнята з низьким рівнем розвитку мислення – це діти, нездатні виконувати вищеперелічені дії. Зі сказаного вище нами було зроблено висновок про необхідність організації

цілеспрямованої та послідовної роботи з розвитку у старших дошкільнят мислення за допомогою ігор-стратегій. Паралельно проводилася методична робота з педагогами ЗДО щодо підвищення їх професійної компетентності з питань організації та проведення ігор-стратегій.

На формувальному етапі експерименту (третє завдання експерименту) була реалізована запропонована методика роботи з дітьми старшого дошкільного віку та з педагогами ЗДО. Методика включала комплекс завдань, спрямованих на розвиток мислення дітей старшої вікової групи та підвищення фахової компетентності вихователів старших вікових груп.

На останньому, контрольному етапі експерименту, було виконано четверте завдання магістерського дослідження . У ході цього етапу ми повторно провели діагностику рівня розвитку мислення старших дошкільників та спостереження і анкетування педагогів старших груп. Відмічено позитивну динаміку рівнів розвитку мислення дітей старшого дошкільного віку та підвищення рівнів сформованості теоретичних знань та практичних умінь вихователів ЗДО.

Таким чином, можна зробити висновок, що висунута нами на початку дослідження гіпотеза про те, що систематичне використання в освітньому процесі ЗДО ігор-стратегій ефективно впливає на процес розвитку мислення у дітей старшого дошкільного віку повністю підтвердилася, а поставлені в ході дослідницької роботи завдання були успішно виконані.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Базовий компонент дошкільної освіти в Україні від 12.01.2021 № 33. Режим доступу: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/doshkilnaosvita/bazovij-komponent-doshkilnoyi-osviti-v-ukrayini>
2. Безсмертна К., Дудинська Л. Відкриваємо кав'ярню. Гра-стратегія для дітей старшої групи. *Дошкільне виховання*. 2018. № 9. С. 14-15.
3. Богуш А. М. Дошкільна і початкова ланки освіти – сходинок наступності. *Педагогічна освіта: теорія і практика. Психологія. Педагогіка*. 2017. № 28. С. 23-27. Режим доступу: <http://nbuv.gov.ua/>
4. Гавриш Н. Проблема наступності між дошкільною та початковою ланками з погляду учасників освітнього процесу / Н. Гавриш, Н. Курило. *Рідна школа*. 2015. № 5-6. С. 26-31
5. Гончарук П. А., Рибалка В.В., Трофімов Ю.Л. та ін. Психологія / за ред. Ю. Л. Трофімова. Київ : Либідь, 2005. 560 с.
6. Дуткевич Т. В. Дитяча психологія. Навч. посіб. Київ: Центр учбової літератури, 2012. 424 с.
7. Енциклопедія освіти / Акад. пед наук України; головний ред. В. Г. Кремень. Київ: Юрінком Інтер, 2008. 1040 с.
8. Загальна психологія / О. П Сергеєнкова, О. А. Столярчук, О. П. Коханова. Київ, 2012. 296 с.
9. Карнаух Л. П. Розвиток творчого мислення дітей дошкільного віку засобами художньої діяльності. *Вісник Українсько-туркменського культурно-освітнього центру*. 2017. Частина 1/10. С. 58-62.
10. Кононко О. Запорука особистісного зростання дошкільника. *Дошкільне виховання*. 1999. № 10. С. 3-6.
11. Леонтьев А. Н. Діяльність. Свідомість. Особистість. Київ.: Сенс, 2005. 352 с.

12. Лоюк О. Творче мислення як чинник розумового розвитку школярів. *Психолого-педагогічні проблеми сільської школи*. 2013. № 47. С. 148-154. (37)
13. Максименко С. Д. Загальна психологія. Навчальний посібник. Київ, 2008. 272 с.
14. Моляко В. А. Актуальні соціально-психологічні аспекти проблеми обдарованості. *Обдарована дитина*. 1998. № 1. С. 3-8.
15. Мороз І., Єханіна О. Детективне агенство. Гра-стратегія для дітей старшої групи. *Дошкільне виховання*. 2019. № 11. С. 27-29.
16. Наливкіна Н. М. Корекція розвитку. Розвиток пізнавальної діяльності. Підготовчий, 1 класи. Київ, 2015. 16 с.
17. Павелків Р. В. Психодіагностичний інструментарій в умовах дошкільного закладу : навчальний посібник. М-во освіти і науки України. Київ : Центр учбової літератури, 2013. 225 с.
18. Павелків Р. В., Цигипало О. П. Дитяча психологія. Київ: Академвидав, 2008. 432 с.
19. Поліщук С. А. Вольовий розвиток дітей молодшого шкільного віку : навчальний посібник; М-во освіти і науки України. Суми : Університетська книга, 2014. 158 с.
20. Проєкт LEGO «Сприяння освіті» в Україні <https://mon.gov.ua/ua/osvita/doshkilna-osvita/profesijna-skarbnichka/proekt-legospriyannya-osviti-v-ukrayini>
21. Психологічне дослідження творчого потенціалу особистості : монографія / В. О. Моляко ; АПН України, Ін-т психології ім. Г. С. Костюка,
22. Рибалка В. В. Теорія особистості у вітчизняній психології: навчальний посібник / В. В. Рибалка ; Академія педагогічних наук України, Ін-т педагогіки і психології професійної освіти. Київ, 2006. 529 с.
23. Розвиток творчого мислення дітей : добірка статей. *Розкажіть онуку*. 2001. № 19. С. 2-47.

24. Савченко О. Я. Ідеї В. Сухомлинського у просторі української освіти. *Початкова школа*. 2018. № 4. С. 1-3.

25. Сазонова А. В. Формування первинного економічного досвіду старших дошкільників в ігровій діяльності : дис.канд. пед.наук 13.00.08 Луганський національний педагогічний університет імені Тараса Шевченка, Луганськ, 2007. 244 с.

26. Савчук О. Оселю ремонтуємо — бюджет сімейний правильно плануємо: гра-стратегія. *Вихователь-методист дошкільного закладу*. 2017. № 7. С. 64-69.

27. Скрипченко О. В. Загальна психологія. Київ: Каравела, 2007. 639 с.

28. Скрипченко О. В. Вікова та педагогічна психологія : навчальний посібник; М-во освіти і науки України, Нац. пед. ун-т ім. М. П. Драгоманова. - 2-е вид. Київ : Просвіта, 2001. 414 с.

29. Товкач І. Є. Індивідуальні особливості пізнавальної активності старших дошкільників : дис. канд. псих. Наук 19.00.07 Інститут психології ім. Г. С Костюка НАПН України, Київ, 2017.

30. Федорович. Н. Практичне застосування критичного мислення. *Відкритий урок: розробки, технології, досвід*. 2013. № 10. С. 71-72. 24.

31. Шість секретів для розкриття в дитини таланту. *Шкільний світ*. 2016. № 1 (січень) . С. 4-7.

32. Чобанюк Л. Влаштуємо віслучкові День народження. Гра-стратегія для дітей старшої групи. *Дошкільне виховання*. 2017. № 2. С. 16-19.

33. Щокін Г. В. Закони соціального розвитку і управління. Київ : МАУП, 2006. 192 с.

34. Я у світі. Програма розвитку дитини від народження до шести років / О. Кононко. Київ.: ТОВ «МЦФЕР-Україна», 2019. 488 с.

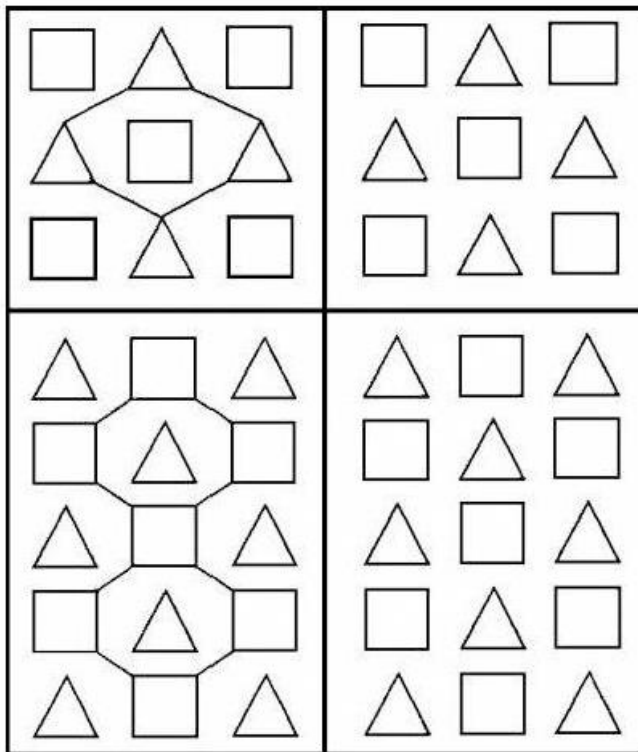
ДОДАТКИ

Додаток А

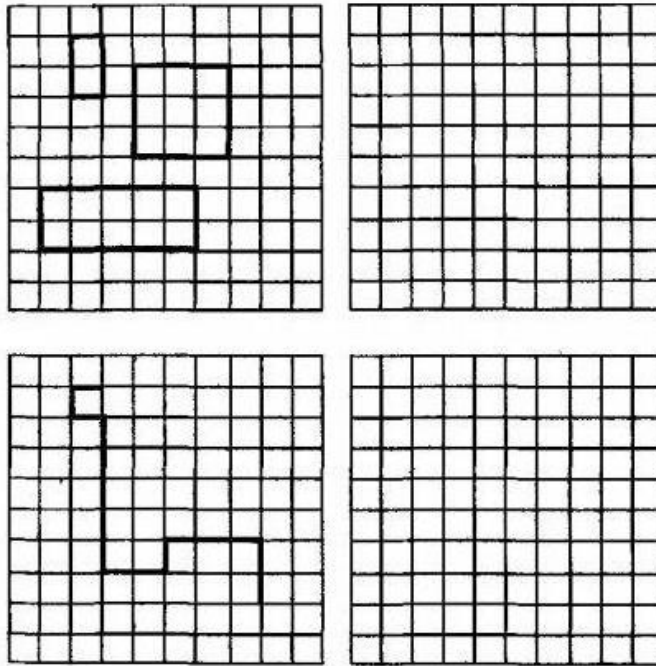
Методика "Обведи контур"

Методика дозволяє оцінити наглядно-дійове мислення.

Дітям показують мал. 1, 2 і пояснюють, що завдання до цієї методики полягає в тому, щоб за допомогою олівця або ручки якомога швидше і якомога точніше відтворити на правій половині цього ж малюнка той контур, який представлений в його лівій частині. Всі лінії необхідно намагатися робити прямими і точно з'єднати кути фігур. Бажано також, щоб контури фігур були відтворені в тих же самих місцях, де вони зображені на малюнках - зразках в лівій частині. Оцінюватися в підсумку виконання завдання будуть акуратність, точність і швидкість роботи.



Мал. 1. До методики "Обведи контур".



Мал. 2. До методики "Обведи контур" (продовження).

Оцінка результатів

Оцінки даються в балах залежно від швидкості і якості (точності) виконання завдання:

10 балів - дитина витратила на виконання всього завдання менше ніж 90 сек, причому всі лінії на мал. 1 прями і точно з'єднують кути фігур. Всі лінії слідуєть точно по заданих контурах.

8-9 балів - на виконання завдання пішло від 90 до 105 сек. При цьому має місце хоча б один з наступних недоліків: одна або дві лінії не є цілком прямими; в двох або в трьох випадках намальовані лінії не зовсім правильно з'єднують кути фігур; від двох до чотирьох ліній виходять за межі контуру; від чотирьох до п'яти кутів з'єднанні неточно.

6-7 балів - на виконання всього завдання в цілому пішло від 105 до 120 сек. При цьому додатково виявлено хоча б один з наступних недоліків: три або чотири лінії непрямі; від чотирьох до шести кутів з'єднанні не цілком точно; від п'яти до шести ліній виходять за межі контуру; від шести до семи кутів з'єднанні не цілком точно.

4-5 балів - на виконання завдання витрачено від 120 до 135 сек. Є хоча б один з наступних недоліків: п'ять чи шість ліній не є цілком прямими; від семи до десяти кутів зв'язані не зовсім правильно; є сім чи вісім ліній, які не є цілком прямими; є від восьми до десяти кутів, які з'єднанні не цілком точно.

2-3 бали - на виконання завдання пішло від 135 до 150 сек. Відмічений хоча б один з наступних недоліків: від семи до десяти ліній непрямі; від одинадцяти до двадцяти кутів пов'язані не цілком правильно; від дев'яти до вісімнадцяти ліній виходять за межі контуру; від одинадцяти до сімнадцяти

кутів пов'язані не цілком правильно.

0-1 бал - на виконання завдання пішло більше 150 сек. Майже всі лінії, за винятком однієї чи двох, не є прямими; майже всі кути, за винятком одного або двох, з'єднані неправильно.

Висновки про рівень розвитку

10 балів - дуже високий.

8-9 балів - високий.

4-7 балів - середній.

2-3 бала - низький.

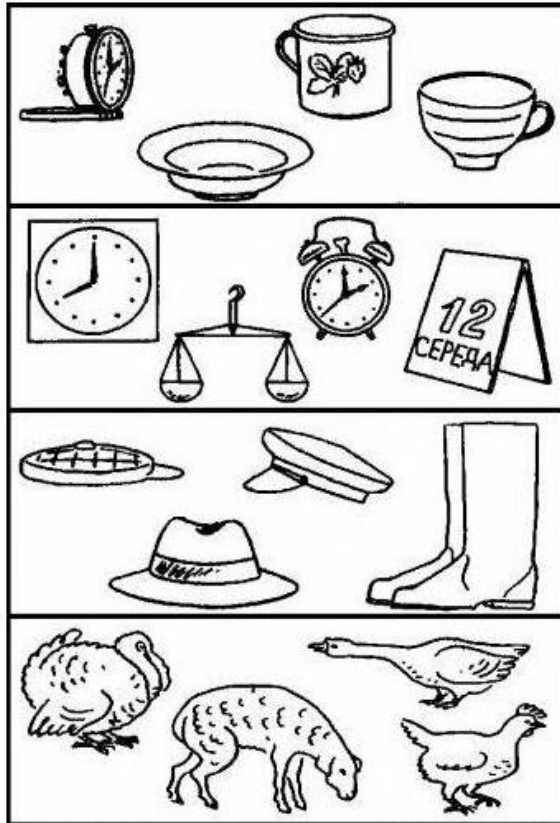
0-1 бал - дуже низький.

Методика "Що тут зайве?"

У методиці дітям пропонується серія картинок (мал. 1), на яких представлені різні предмети, у супроводі наступної інструкції:

«На кожній з цих картинок один з чотирьох зображених на ній предметів є зайвим. Уважно подивіться на картинки і визначте, який предмет і чому є він зайвим».

На вирішення завдання відводиться 3 хвилини.



Мал. 1. Зображення до методики "Що тут зайве?".

Оцінка результатів

10 балів - дитина вирішила поставлене перед нею завдання за час, менший ніж 1 хв, назвавши зайві предмети на всіх картинках і правильно пояснивши, чому вони є зайвими.

8-9 балів - дитина правильно вирішила задачу за час від 1 хв до 1,5 хв.

6-7 балів - дитина впоралася із завданням за час від 1,5 до 2,0 хв.

4-5 балів - дитина вирішила задачу за час від 2,0 до 2,5 хв.

2-3 бали - дитина вирішила задачу за час від 2,5 хв до 3 хв.

0-1 бал - дитина за 3 хв не впоралася із завданням.

Висновки про рівень розвитку

10 балів - дуже високий.

8-9 балів - високий.

4-7 балів - середній.

2-3 — бала низький рівень.

0-1 бал — дуже низький рівень.

ПЛАН

проведення семінару-практикуму для педагогів ЗДО

Дата: 07.02.2023

ЗДО “Попелюшка”

місто Горішні Плавні

Полтавська область

Час проведення: 13.00-15.00

Тема: «Особливості методики проведенні ігор-стратегій для дітей старшого дошкільного віку».

I. Теоретична частина семінару-практикуму.

1) Особливості ігор-стратегій. Відмінність гри-стратегії від заняття та звичайної гри.

Іванченко Л.М., вихователь-методист ЗДО (ясла-садок) «Попелюшка»

2) Варіанти проведення ігор-стратегій для дітей старшого дошкільного віку.

Самойлюк О.І., вихователь

З ДО (ясла-садок) «Попелюшка»

II. Практична частина семінару-практикуму.

- Перегляд фрагментів проведення гри-стратегії “Робимо покупки”
Самойлюк О.І., вихователь
- Обговорення перегляду.
- Елементи тренінгу «з навчання проведення ігор-стратегій».
 - Виставка методичної літератури з розробками ігор-стратегій.
- Підведення підсумків семінару-практикуму, розробка методичних рекомендацій для педагогів закладу дошкільної освіти.

Використання ігор-стратегій в роботі педагога ЗДО.

Анкета для вихователя

1. Посада.

2. ППШ

3. Чи використовуєте Ви ігри-стратегії під час організації освітнього процесу дітей старшого дошкільного віку?

Так

Ні

4. Як часто Ви плануєте ігри-стратегії?

1-2 р. на тиждень

1-2 р. на місяць

5. Чи вважаєте Ви, що використання ігор-стратегій дає змогу покращити ефективність освітньої діяльності?

Так

Ні

6. Чи є можливість для проведення ігор-стратегій в ЗДО?

Так

Ні

7. Чи достатньо у Вас інформації про особливості організації та проведення ігор-стратегій для дітей старшого дошкільного віку?

Так

Ні

8. Чи маєте Ви досвід проведення ігор-стратегій?

Так

Ні

9. Які питання, проблеми виникають у Вас під час планування та організації ігор-стратегій?

Ваша відповідь-----

10. Чи готові Ви систематично планувати і проводити ігри-стратегії для дітей старшого дошкільного віку?

Так

Ні

Дякуємо за Вашу відповідь!

Додаток Г

Тематична бесіда з дітьми старшого дошкільного віку на тему:

“Чи подобаються тобі ігри-стратегії?”

Мета: уточнити уявлення дітей про особливості ігор-стратегій, вчити дітей домовлятися один з одним, формувати комунікативну компетентність; розвивати пізнавальну активність, увагу, зв'язне мовлення; виховувати щирість, бажання вислухати, доброзичливе ставлення до однолітків.

Орієнтовні питання для бесіди:

- Чи подобається тобі гратися з друзями в дитячому садочку?
- Які ігри твої улюблені?
- Чи знаєш ти, що таке стратегія?
- Чи грали ви в групі в гру-стратегію?
- Як вона називається?
- Які її правила?
- Яка у тебе була роль?
- Чи будете ви далі грати в цю гру?
- Що тобі під час гри сподобалось, чому ти навчився (навчилась)?