

РЕСПУБЛИКА УЗБЕКИСТАН
Министерство высшего и среднего специального
образования

НАМАНГАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ

кафедра метода дошкольного образования

Преподаватель Худайкулова Дильбархон Зокировна
На тему
“МЕТОДЫ ФОРМИРОВАНИЯ ДЕТСКОГО МИРОВОЗЗРЕНИЯ”

Научная статья

Наманган-2019

Развитию мышления в дошкольном возрасте принадлежит особая роль. С началом дошкольного обучения мышление выдвигается в центр психического развития ребенка и становится определяющим в системе других психических функций, которые под его влиянием интеллектуализируются и приобретают произвольный характер.

Мышление ребенка дошкольного возраста находится на переломном этапе развития. В этот период совершается переход от наглядно-образного к словеснологическому, понятийному мышлению, что придает мыслительной деятельности ребенка двойственный характер: конкретное мышление, связанное с реальной действительностью и непосредственным наблюдением, уже подчиняется логическим принципам. Однако отвлеченные, формально-логические рассуждения детям еще не доступны.

В этом отношении наиболее показательны мышление первоклассников. Оно преимущественно конкретно, опирается на наглядные образы и представления. Как правило, понимание общих положений достигается лишь тогда, когда они конкретизируются посредством частных примеров. Содержание понятий и обобщений определяется в основном наглядно воспринимаемыми признаками предметов.

По мере овладения учебной деятельностью и усвоения основ научных знаний школьник постепенно приобщается к системе научных понятий, его умственные операции становятся менее связанными с конкретной практической деятельностью и наглядной опорой. Дети овладевают приемами мыслительной деятельности, приобретают способность действовать в уме и анализировать процесс собственных рассуждений.

С развитием мышления связано возникновение таких важных возрастных новообразований, как анализ, внутренний план действий, рефлексия. Младший школьный возраст имеет большое значение для развития основных мыслительных действий и приемов: сравнения, выделения существенных и несущественных признаков, обобщения, определения понятия, выведение следствия и пр. Информированность полноценной мыслительной деятельности приводит к тому, что усваиваемые ребенком знания оказываются фрагментарными, а порой и просто ошибочными. Это серьезно осложняет процесс обучения, снижает его эффективность. Так, например, при неумении выделять общее и существенное у учащихся возникают проблемы с обобщением учебного материала: выделением корня в родственных словах, кратким (выделение главного) пересказом текста, делением его на части, выбором заглавия для отрывка и т.п.

Владение основными мыслительными операциями требуется от учащихся уже в первом классе. Поэтому в младшем школьном возрасте следует уделять внимание целенаправленной работе по обучению детей основным приемам мыслительной деятельности.

Загадки помогают развивать образное и логическое мышление, умение выделять существенные признаки и сравнивать, тренируют быстроту и гибкость ума, сообразительность, способность находить оригинальные

решения. Можно предложить детям и самостоятельно составить загадки о каких-либо известных предметах (мяч, книга, карандаш и др.).

Гуляю по свету, Жду ответа, Найдешь ответ — Меня и нет. (Загадка)
Заворчал живой замок, Лег у двери поперек. (Собака)
На ночь два оконца Сами закрываются, А с восходом солнца Сами открываются. (Глаза)
Не море, не земля, Корабли не плавают, А ходить нельзя. (Болото)
Сидит на окошке кошка.

Хвост как у кошки, Лапы как у кошки, Усы как у кошки, А не кошка. (Кот)
Два гуся — впереди одного гуся, Два гуся — позади одного гуся, И один гусь — посередине.

Сколько всего гусей? (Три) У семерых братьев по одной сестрице. Много ли всех? (Восемь)

Два отца и два сына нашли Три апельсина и разделили поровну, Каждому досталось по целому. Как? (Дед, отец, сын)
Кто носит шляпу на ноге? (Гриб)
Что делает сторож, когда у него на шапке сидит воробей? (Спит)
Как назвать пять дней, не называя чисел и названий дней? (Позавчера, вчера, сегодня, завтра, послезавтра)
Эта игра развивает способность быстро устанавливать разнообразные, иногда совсем неожиданные связи между привычными предметами, творчески создавать новые целостные образы из отдельных разрозненных элементов.

Берутся наугад три слова, не связанных по смыслу, например «озеро», «карандаш» и «медведь». Надо составить как можно больше предложений, которые обязательно включали бы в себя эти три слова (можно менять их падеж и использовать другие слова). Ответы могут быть банальными («Медведь упустил в озеро карандаш»), сложными, с выходом за пределы ситуации, обозначенной тремя исходными словами, и введением новых объектов («Мальчик взял карандаш и нарисовал медведя, купающегося в озере»), и творческими, включающими эти предметы в нестандартные связи («Мальчик, тонкий, как карандаш, стоял возле озера, которое ревело, как медведь»).

Исключение лишнего. Берутся любые три слова, например, «собака», «помидор», «солнце». Надо оставить только те слова, которые обозначают в чем-то сходные предметы, а одно слово, «лишнее», не обладающее этим общим признаком, исключить. Следует найти как можно больше вариантов исключения лишнего слова, а главное — больше признаков, объединяющих каждую оставшуюся пару слов и не присущих исключенному. Лишнему. Не пренебрегая вариантами, которые сразу же напрашиваются (исключить «собаку», а «помидор» и «солнце» оставить, потому что они круглые), желательно поискать нестандартные и в то же время очень меткие решения. Побеждает тот, у кого ответов больше. Эта игра развивает способность не только устанавливать неожиданные связи между разрозненными явлениями, но легко переходить от одних связей к другим, не закливаясь на них. Игра учит также одновременно удерживать в поле мышления сразу несколько предметов и сравнивать их между собой. Немаловажно, что игра формирует

установку на то, что возможны совершенно разные способы объединения и расчленения некоторой группы предметов, и поэтому не стоит ограничиваться одним-единственным «правильным» решением, а надо искать целое их множество.

Поиск аналогов. Называется какой-либо предмет или явление, например «вертолет». Необходимо выписать как можно больше его аналогов, т.е. других предметов, сходных с ним по различным существенным признакам. Следует также систематизировать эти аналоги по группам в зависимости от того, с учетом какого свойства заданного предмета они подбирались. Например, в данном случае могут быть названы «птица», «бабочка» (летают и садятся); «автобус», «поезд» (транспортные средства); «штопор» (важные детали вращаются) и др.

Побеждает тот, кто назвал наибольшее число групп аналогов. Эта игра учит выделять в предмете самые разнообразные свойства и оперировать в отдельности с каждым из них, формирует способность классифицировать явления по их признакам.

Литература: 1. Абрамова Г. С. Практикум по возрастной психологии. М., 1998.

2. Берн Э. Люди, которые играют в игры. Игры, в которые играют люди. М., 1996.

3. Обухова Л. Ф. Детская психология: теория, факты. М., 1995.

4. Л.С. Выготский, Воображение и творчество в детском возрасте. М. Просвещение.1991.