

Министерство образования и науки Российской Федерации
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н. Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра педагогики и психологии
профессионального образования

**РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ ПОСРЕДСТВОМ
СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 4 курса группы 412

направления 44.03.02 «Психолого-педагогическое образование»

Института дополнительного профессионального образования

Черкасовой Екатерины Болотовны

Научный руководитель:
доцент кафедры педаго-
гики и психологии про-
фессионального образо-
вания ИДПО СГУ,
к.пед.н., доцент

подпись , дата

Т. Н. Черняева

Зав. кафедрой
к.пед.н., доцент

подпись , дата

В. А. Ширяева

Саратов 2018

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность вопроса определяется необходимостью изучения игровой деятельности современных детей для разработки адекватной стратегии дошкольного образования. Дошкольный возраст является сенситивным периодом формирования мышления, когда возникают личностные механизмы поведения, складывается соподчинение мотивов, складываются предпосылки к самоконтролю и саморегуляции. Наиболее интенсивно и эффективно становление мышления происходит в сюжетно-ролевой игре.

Объект исследования: мышление детей дошкольного возраста.

Предмет исследования: влияние сюжетно-ролевой игры на развитие мышления детей дошкольного возраста.

Цель исследования: теоретически изучить и проверить практическое влияние сюжетно-ролевых игр на развитие мышления детей дошкольного возраста.

Гипотеза: сюжетно-ролевые игры способствуют развитию мышления детей дошкольного возраста.

Задачи исследования:

1. Охарактеризовать психологические особенности мышления.
2. Изучить значение сюжетно-ролевой игры в психическом развитии ребёнка, её этапы и классификация игр.
3. Доказать влияние сюжетно-ролевой игры на мышление дошкольников.

В работе были использованы следующие **методы исследования**: теоретический анализ научной литературы; наблюдение; изучение, анализ и обобщение опыта педагогов; анкетирование, беседы; анализ материалов по результатам мониторинга дошкольников; математическая обработка результатов исследования.

Базой исследования явилось: Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад №19» Энгельсского муниципального района Саратовской области.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

В первой главе «Теоретические основы проблемы влияния сюжетно-ролевых игр на развитие мышления дошкольников» были рассмотрены психолого-педагогические особенности мышления в дошкольном возрасте и значение сюжетно-ролевой игры в психическом развитии ребёнка, её этапы и классификация игр.

Во второй главе «Практическое исследование влияния сюжетно-ролевой игры на мышление дошкольников» раскрыты этапы реализации экспериментального исследования, особенности разработки и составления программы развития мышления дошкольников на основе сюжетно-ролевых игр.

Базой исследования являлся Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад №19» Энгельсского муниципального района Саратовской области. Для исследования была произвольно отобраны две группы дошкольников (5-6 лет) по 20 детей в каждой. В группе «Б» в дальнейшем проводилось исследование, внедрялась специально разработанная программа с целью подтвердить выдвинутое гипотетическое предположение о влиянии сюжетно-ролевых игр на развитие мышления дошкольников. А в группе «А» занятие проводились в традиционном режиме.

При поддержке администрации образовательного учреждения, педагога-психолога и после получения согласия со стороны родителей (законных представителей) воспитанников нами проводилось исследование, в котором использовались следующие методики: «Нелепицы», «Пройди через лабиринт», «Интервью», «Волшебные очки», «Рыбка»

Исследование проводилось в три этапа:

- констатирующий этап ставил целью провести первичный мониторинг уровня развития мышления у детей дошкольного возраста.
- формирующий этап предполагал формирование мышления у детей дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре;

- контрольный этап ставил задачей провести контрольную диагностику уровня развития мышления у детей дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре.

На констатирующем этапе исследования, проведя мониторинг уровня развития мышления детей и в группе «А» и в группе «Б», и проанализировав первичные показатели, мы получили следующие результаты.

Методика «Нелепицы» позволила оценить элементарные образные представления ребенка об окружающем мире и о логических связях и отношениях, существующими между некоторыми объектами этого мира: животными, их образом жизни, природой. У детей обоих групп и «А» и «Б» элементарные образные представления находятся на среднем уровне развития.

Методика «Пройди через лабиринт» была направлена на исследование наглядно-действенного мышления, которое оказалось на среднем уровне развития.

По результатам методики «Интервью», которая позволяет получить информации об уровне словесно-логического мышления на основе разумности и смыслового значения ответов на поставленный перед ребенком вопрос, можно констатировать, что у детей обоих групп словесно-логическое мышление находится на среднем уровне развития.

Методика «Волшебные очки» позволила выявить средний уровень развития наглядно-образного мышления на основе соответствия придуманного объекта заданной форме, без опоры на зрительно воспринимаемые объекты в обоих группах.

Методика «Рыбка» позволила определить уровень развития наглядно-образного мышления и организации деятельности на основе конструирования предмета по схеме, планирования своих действий, анализа схемы и воспроизведения ее в конструкции – он находится на среднем уровне развития у детей обоих групп.

На втором этапе исследования нами была разработана программа совместной деятельности педагога с детьми по развитию мышления через сюжетно-ролевые игры. Реализация программы происходила в 3 этапа.

Первый этап – организация сюжетно-ролевых игр по традиционным сюжетам на основе знакомства детей с разными профессиями и обогащения впечатлений дошкольников. Цель – создание условий для проявления мышления детьми в ролевых действиях, в развитии сюжетостроения. Каждая из сюжетно-ролевых игр первого этапа включала предварительную работу, организацию предметно-развивающей среды, изготовление атрибутов и индивидуальную работу. Например, после наблюдение за работой медсестры и врача в детской поликлинике, намного пополнило игровые действия в игре «Больница».

На втором этапе для развития беглости в сюжетосложении детям предлагались игровые задания на развитие умения по-новому комбинировать известные детям сюжеты и события из сказок. Воспитатель предлагал вспомнить известную сказку. По мере овладения умением совместно комбинировать разнообразные сюжеты и события, мы стимулировали детей к соединению сюжетосложения с ролевым взаимодействием в сюжетно-ролевой игре по сказке.

На третьем этапе по нашей программе проводилась организация сюжетно-ролевых игр по сказочным сюжетам – игры-придумывания. Цель – развитие творческого мышления детей в игре. На данном этапе совместную сюжетно-ролевую игру детей мы начинали не с придумывания совершенно новых сюжетов, а с частичного изменения или с «рассмотрения» уже известных. Все игры и упражнения систематизированы нами в комплекс игр.

Для проверки эффективности формирующего этапа исследования мы провели контрольное обследование. Высокий уровень развития:

- образно-логического мышления был диагностирован у 70% детей группы «Б»;
- наглядно-действенного мышления диагностирован у 60% детей группы «Б»;

- высокий уровень развития словесно-логического мышления у детей группы «Б» проdiagностирован в 70%;
- наглядно-образного мышления детей в группе «Б» диагностирован у 50%, что соответственно на 30% выше первоначальных результатов;

Таблица 1 – Сравнительный анализ результатов заключительного этапа исследования по группам «А» и «Б»

Виды мышления	Низкий уровень		Средний уровень		Высокий уровень	
	«А»	«Б»	«А»	«Б»	«А»	«Б»
Образно-логическое мышление	0	10	60	30	40	70
Наглядно-действенное мышление	0	0	50	40	50	60
Словесно-логическое мышление	10	0	70	30	20	70
Наглядно-образное мышление	10	0	60	50	30	50

Анализ полученных результатов позволил получить подтверждение выдвинутой нами гипотезы о том, что активное использование сюжетно-ролевых игр положительно влияет на развитие мышления дошкольников.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом, проведенное теоретические и практическое исследование проблемы влияния сюжетно-ролевых игр на развитие мышления дошкольников, позволило прийти к следующим выводам.

Проанализировав психологические особенности мышления дошкольников, я определила, что огромная роль в развитии и воспитании ребенка принадлежит игре – важнейшему виду деятельности. Она является эффективным средством формирования личности дошкольника, его морально - волевых качеств, в игре реализуются потребность воздействия на мир. Она вызывает существенное изменение в его психике.

Сюжетно-ролевая игра, несомненно, является ведущим видом деятельности дошкольника. Сюжетно-ролевая игра есть деятельность, в которой дети берут на себя те или иные функции взрослых людей и в специально создаваемых ими игровых, воображаемых условиях воспроизводят (или моделируют) деятельность взрослых и отношения между ними.

К основным содержательным аспектам сюжетно-ролевой игры и условиям развития наглядно-образного мышления относятся: социальные отношения; коммуникативные функции речи; элементарное планирование игры; создание выразительных образов; характер роли. Данные аспекты легли в основу исследования проведенного на базе Муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад №19» Энгельского муниципального района Саратовской области.

В исследовании были использованы методики, направленные на диагностику всех видов мышления: образно-логического, наглядно-действенного, словесно-логического и наглядно-образного.

Для доказательства выдвинутой гипотезы и на основе проведенных исследований научной литературы мы разработали и апробировали программу, предполагающую активное включение разнообразных сюжетно-ролевых игр.

Были получены как количественные, так и качественные результаты, подтвердившие верность исходного предположения.

Так, в результате проведенной работы с детьми проявления мышления в их сюжетно-ролевых играх приобрели более креативный характер, что отразилось в придумывании и воплощении замысла, сюжетных поворотах, в исполнении ролей, ролевой речи – диалогах. Воспитанники уверенно стали использовать полифункциональные предметы (пустые коробки от конфет, фланчики, спичечные коробки и т.д.). При организации сюжетно-ролевой игры создавалась атмосфера раскрепощенности, что создавало дополнительные возможности для активизации их творческого мышления.

Количественные показатели по всем использованным диагностическим методикам показали явную динамику (в % соотношении) показателей образно-логического, наглядно-действенного, словесно-логического и наглядно-образного мышления у воспитанников группы «Б», где апробировалась программа исследования, в отличии от группы «А», занимающейся в штатном режиме.

Следовательно, активное использование самых разнообразных сюжетно-ролевых игр в образовательном процессе дошкольного образовательного учреждения позитивно влияет на развитие мышления его воспитанников.