

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

**ВЛИЯНИЕ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ
НА РАЗВИТИЕ МЫШЛЕНИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 4 курса группы 411
направления 44. 03. 02 «Психолого - педагогическое образование»
Института дополнительного профессионального образования
Брюзгиной Юлии Викторовны

Научный руководитель:
к.пед.наук., доцент

подпись, дата

Т. Н. Черняева

Зав. кафедрой
к.пед.наук., доцент

подпись, дата

В. А. Ширяева

Саратов 2016

ВВЕДЕНИЕ

Дошкольное детство - короткий, но важный период становления личности. В эти годы ребенок приобретает первоначальные знания об окружающей жизни, у него начинает формироваться определенное отношение к людям, к труду, вырабатываются навыки и привычки правильного поведения, складывается характер.

Вся жизнь ребенка-дошкольника пронизана игрой, только так он готов открыть себя миру и мир для себя. Игра является одной из основных форм организации процесса воспитания, обучения и развития в детском саду.

Игра - самоценная деятельность для дошкольника, обеспечивающая ему ощущение свободы, подвластности вещей, действий, отношений, позволяющая наиболее полно реализовать «здесь и теперь», достичь состояния полного эмоционального комфорта, стать причастным к детскому обществу, построенному на свободном общении равных.

Сюжетно-ролевая игра является ведущей деятельностью детей дошкольного возраста, поскольку в ней складываются главные психические новообразования этого возраста. В традициях культурно-исторического подхода, который наиболее успешно разрабатывал Д. Б. Эльконин, игра рассматривается как специфический способ освоения социальной действительности, в котором выражает себя связь ребенка с обществом. Вместе с тем, сегодня исследователи ищут способы решения задачи развития мышления в условиях дошкольного образования, в частности отмечают, что наблюдается «вытеснение» игры учебными занятиями. Игры детей, особенно сюжетно-ролевые, бедны по содержанию, тематике, в них отмечается многократная повторяемость сюжетов, преобладание манипуляций над образным отображением действительности.

Актуальность вопроса определяется необходимостью изучения игровой деятельности современных детей для разработки адекватной стратегии дошкольного образования. Как показывают исследования Л.С. Выготского, Л.И. Божович, А.В. Запорожца, А.Н. Леонтьева, Л.С. Славиной, Ф.И. Фрадкиной, Д.Б. Элькониной, и др.: именно сюжетно-ролевая игра дошкольника определяет формирование главных новообразований этого

возраста, задаёт личностные смыслы, побуждающие к деятельности. Как отмечал Л.С. Выготский, в игре все внутренние процессы даны во внешнем действии. Особое значение имеет игра для становления мышления, мотивационной сферы, произвольности ребенка и готовности ребенка к школе. 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: психолого-педагогические возможности детских игр.

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

Цель исследования: теоретически изучить и экспериментально проверить 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: теоретический анализ научной литературы; наблюдение; изучение, анализ и обобщение опыта педагогов; анкетирование, интервьюирование, беседы; анализ материалов по результатам мониторинга дошкольников.

Базой исследования явилось: Муниципальное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 40» Октябрьского района города Саратова. Для исследования была выбрана группа детей из 20 человек (4-7 лет).

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

В первой главе - «Теоретические основы исследования влияния сюжетно-ролевых игр на развитие мышления дошкольников» - рассматривается понятие мышление, психологические особенности дошкольного возраста, значение сюжетно-ролевой игры в психологическом развитии ребенка.

Во второй главе – «Экспериментальное исследование влияния сюжетно-ролевой игры на мышление дошкольников» - приводятся результаты эмпирического исследования и рекомендации педагогам по успешному использованию сюжетно-ролевых игр при развитии мышления дошкольников. В приложении представлены методики и протоколы исследования.

Исследование проводилось в три этапа: *констатирующий этап* (цель: провести первичный мониторинг уровня развития мышления у детей дошкольного возраста); *формирующий этап эксперимента* (цель: формирование мышления у детей дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре); *контрольный этап эксперимента* (цель: провести контрольную диагностику уровня развития мышления у детей дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре). Результаты мониторинга протоколировались.

На констатирующем этапе эксперимента проведя мониторинг уровня развития мышления детей, и проанализировав первичные показатели, мы получили следующие результаты по методикам:

1. Методика «Нелепицы» [21, с.81].

Цель методики: оценивание элементарных образных представлений ребенка об окружающем мире и о логических связях и отношениях, существующими между некоторыми объектами этого мира: животными, их образом жизни, природой.

Таблица 1 – Результаты исследования элементарных образных представлений по методике «Нелепицы»

Уровень	Количество детей		% соотношение	
	Кон.гр.	Экс.гр	Кон.гр.	Экс.гр
Высокий	3		30	
Средний	7	8	70	80
Низкий		2		20

Методика "Нелепицы"

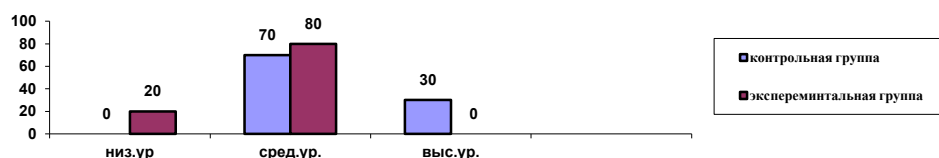


Рисунок 1 – Гистограмма уровня развития образно-логического мышления детей дошкольного возраста

Таким образом, у детей обеих групп элементарные образные представления находятся на среднем уровне развития.

2. Методика «Пройди через лабиринт» [32, с.111].

Цель методики: исследование наглядно-действенного мышления.

Таблица 2 – Результаты исследования наглядно-действенного мышления по методике «Пройди через лабиринт»

Уровень	Количество детей		% соотношение	
	Кон.гр.	Экс.гр	Кон.гр.	Экс.гр
Высокий	3	1	30	10
Средний	6	7	60	70
Низкий	1	2	10	20

Методика "Пройди через лабиринт"

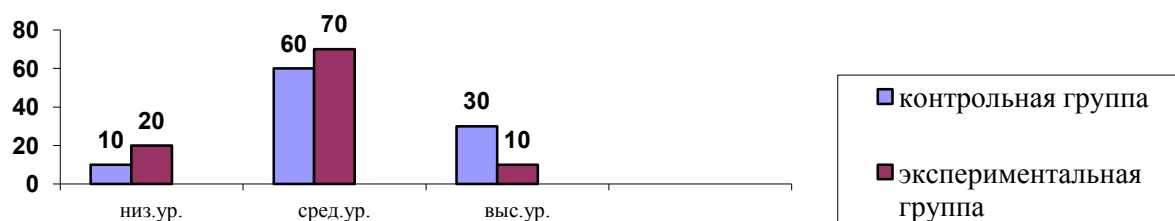


Рисунок 2 – Гистограмма уровня развития наглядно-действенного мышления

У детей обеих групп наглядно-действенное мышление находится на среднем уровне развития.

3. Методика «Интервью» [28, с.152].

Цель методики: получение информации об уровне словесно-логического мышления на основе разумности и смыслового значения ответов на поставленный перед ребенком вопрос.

Таблица 3 – Результаты исследования словесно-логического мышления по методике «Интервью»

Уровень	Количество детей		% соотношение	
	Кон.гр.	Экс.гр	Кон.гр.	Экс.гр
Высокий		1		10
Средний	7	6	70	60
Низкий	3	3	30	30

Методика "Интервью"

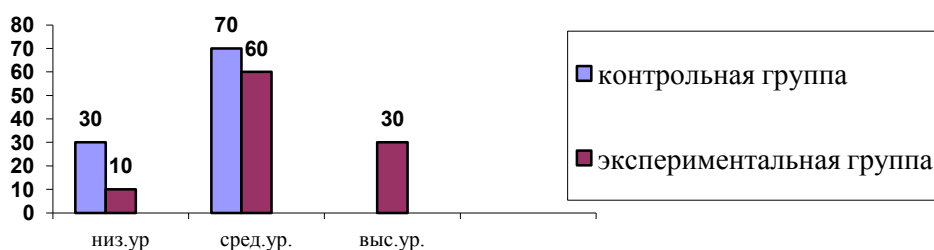


Рисунок 3 – Гистограмма уровня развития словесно-логического мышления

Можно сделать вывод у детей обеих групп словесно-логическое мышление находится на среднем уровне развития.

4. Методика «Волшебные очки» [12, с.5]

Цель: исследовать уровень развития наглядно-образного мышления на основе соответствия придуманного объекта заданной форме, без опоры на зрительно воспринимаемые объекты.

Уровни распределялись следующим образом: 7-8 правильно названных объектов – высокий уровень; 5-6 – средний уровень; 0-4 – низкий уровень.

Таблица 4 – Результаты исследования уровня наглядно-образного мышления по методике «Волшебные очки»

Уровень	Количество детей		% соотношение	
	Кон.гр.	Экс.гр	Кон.гр.	Экс.гр
Высокий	3	2	10	20
Средний	5	4	70	40
Низкий	2	4	20	40

Методика "Волшебные Очки"

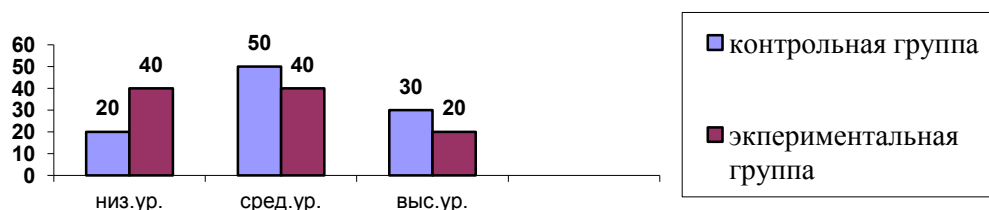


Рисунок 4 – Гистограмма уровня развития наглядно-образного мышления.

У детей обеих групп наглядно-образное мышление находится на среднем уровне развития.

5. Методика «Рыбка»

Цель: определение уровня развития наглядно-образного мышления и организации деятельности на основе конструирования предмета по схеме, планирования своих действий, анализа схемы и воспроизведения ее в конструкции

Таблица 5 – Результаты исследования уровня наглядно-образного мышления по методике «Рыбка»

Уровень	Количество детей		% соотношение	
	Кон.гр.	Экс.гр	Кон.гр.	Экс.гр
Высокий	2	1	20	10
Средний	7	8	70	80
Низкий	1	1	10	10

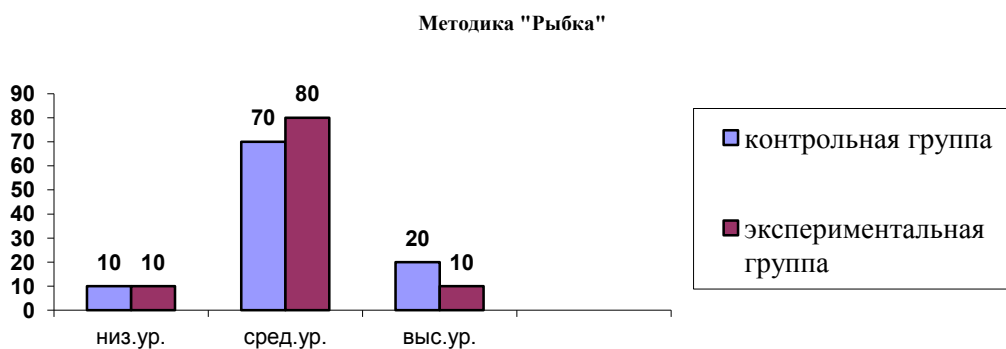


Рисунок 5 – Гистограмма уровня развития наглядно-образного мышления

У детей обеих групп наглядно-образное мышление находится на среднем уровне развития.

После проведенного мониторинга дети были поделены на две группы: контрольную и экспериментальную, в экспериментальную группу были выделены дети с низкими показателями развития мышления.

На втором этапе эксперимента нами была разработана программа совместной деятельности педагога с детьми по развитию мышления через игры. Предлагаемые нами игры направлены на развитие мышления.

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 наблюдения за работой медсестры и врача в детской поликлинике, при просмотре специально подобранного видеоматериала, намного пополнились 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. Экспериментатор 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. При разработке мы руководствовались системообразующими фактором развития - непрерывностью и преемственностью развития, а системообразующим элементом являлась активная деятельность детей в образовательном процессе.

Для проверки эффективности формирующего этапа эксперимента мы провели контрольное обследование.

Таблица 6 – Сравнительный анализ результатов эксперимента контрольной и экспериментальной групп

Виды мышления	Низкий уровень		Средний уровень		Высокий уровень	
	Кон.гр.	Эксп.гр.	Кон.гр.	Эксп.гр.	Кон.гр.	Эксп.гр.
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

После проведения комплекса занятий на развитие у детей дошкольного возраста мышления в сюжетно-ролевой игре, большинство воспитанников из экспериментальной группы могут строить ролевое поведение, осознавать и воссоздавать социальные отношения в сюжетно-ролевой игре. Образы носят выразительный характер, речевая активность повысилась.

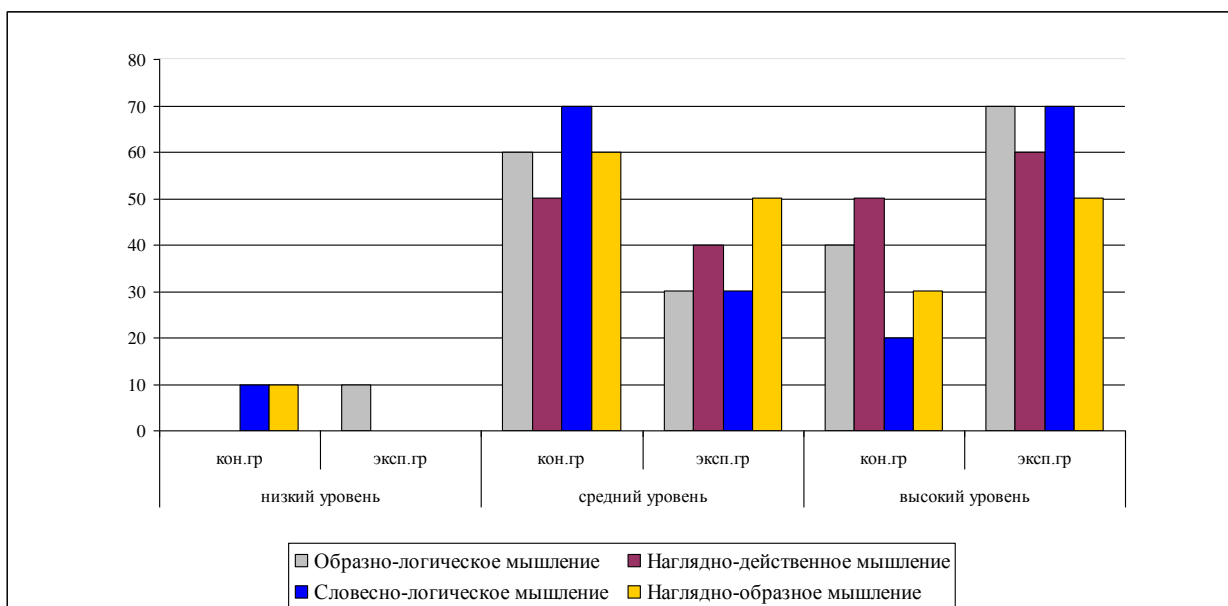


Рисунок 6 – Гистограмма сравнительного анализа результатов контролирующего этапа эксперимента контрольной и экспериментальной групп

Формирующая работа осуществлялась с детьми, показавшие низкие и средние результаты уровня развития мышления на этапе констатирующей диагностики. Анализ полученных результатов позволил получить подтверждение выдвинутой нами гипотезы о том, что сюжетно-ролевые игры положительно влияют на развитие мышления дошкольников.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В возрасте от четырех до семи лет, по мнению Ж. Пиаже, происходит постепенная концептуализация мыслительной деятельности, которая подводит ребенка дошкольного возраста к дооперациональному мышлению. Мышление дошкольника остается в значительной степени наглядным, включающим элементы умственных абстрактных операций, что может рассматриваться как прогрессивное изменение по сравнению с предыдущим ранним возрастом.

Анализируя взгляды представителей различных подходов и школ в отношении динамики мышления в дошкольном возрасте, отметим существенные возрастные изменения этой важнейшей системной функции, обеспечивающей адаптацию ребенка к условиям жизнедеятельности в предметной и социальной среде. Главным изменением процесса мышления в дошкольном возрасте является переход от внешнего действия во внутренний план, что обеспечивает к концу дошкольного детства способность действовать в уме.

Проанализировав психологические особенности мышления дошкольников, мы определили, 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 есть деятельность, в которой дети берут на себя те или иные функции взрослых людей и в специально создаваемых ими игровых, воображаемых условиях и воспроизводят (или моделируют) деятельность взрослых и отношения между ними. Сюжетно-ролевая игра, несомненно, является ведущим видом деятельности дошкольника. В игре находят выражение основные потребности ребенка-дошкольника. Прежде всего, как уже говорилось выше, ребенку свойственно стремление к самостоятельности, активному участию в жизни взрослых. Играя, ребенок действует самостоятельно, свободно выражая свои желания, представления, чувства. Сюжетно-ролевая игра выступает в роли своеобразного мостика от мира детей к миру взрослых, где всё переплетено и взаимосвязано: мир взрослых влияет на мир детей и наоборот. Сюжетно-ролевая игра основана на восприятии представленных правил, тем самым ориентирует ребёнка на соблюдение определённых правил взрослой жизни.

Анализ проблемы условий развития мышления в дошкольном возрасте позволяет выделить сюжетно-ролевую игру и ее особенности. В рамках

исследования, мы определили взгляды Ячменевой И.В. как содержательные аспекты сюжетно-ролевой игры и условие развития наглядно-образного мышления: социальные отношения; коммуникативные функции речи; элементарное планирование игры; создание выразительных образов; характер роли. Данные аспекты легли в основу формирующего эксперимента. В исследовании использовались следующие методики на диагностику всех видов мышления: «Нелепицы», «Волшебные очки», «Пройди лабиринт», «Интервью», «Рыбка».

Для доказательства выдвинутой гипотезы и на основе проведенных исследований научной литературы мы разработали и апробировали комплекс мероприятий по развитию у дошкольников мышления.

В результате проведенной работы с детьми проявления мышления в их сюжетно-ролевых играх приобрели более креативный характер, что проявилось в придумывании и воплощении замысла, сюжетных поворотов, в исполнении ролей, ролевой речи – диалогах. Дети стали использовать полифункциональные предметы (пустые коробки от конфет, флакончики, спичечные коробки и т.д.). При организации сюжетно-ролевой игры в группе играющих детей создавалась атмосфера раскрепощенности, что открывало возможность для налаживания дружеских «равноправных» отношений. Воспитатели не сдерживали творческие проявления ребенка своей оценкой, запретами, ограничениями. Созданное нами игровое пространство не ограничивало, а наоборот, способствовало проявлению всех компонентов творческого мышления в сюжетно-ролевых играх детей.