

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н. Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра педагогики детства на базе МОУ «Гимназия № 7»

**ФОРМИРОВАНИЕ КОГНИТИВНОЙ ГИБКОСТИ
В СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГРАХ**

АВТОРЕФЕРАТ
ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ
БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 5 курса группы 524

направления 44.03.01 «Педагогическое образование»

факультета психолого-педагогического и специального образования

Гридневой Кристины Павловны

Научный руководитель:

к.пед.н., доцент

подпись, дата

М. П. Зиновьева

Зав. кафедрой

к.пед.н., доцент

подпись, дата

М. П. Зиновьева

Саратов 2020

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования. Поиск путей и средств развития одаренности и способностей, создание условий для актуализации когнитивных ресурсов каждого дошкольника в настоящее время является одной из приоритетных задач современного до-школьного образования.

В психологической науке осуществлен ряд фундаментальных исследований по проблемам когнитивной психологии и развития когнитивных качеств, на основе которых выполнена представленная дипломная работа, их результаты представлены в трудах следующих учёных: Г.М. Андреева, В.М. Бызова, Л.А. Венгер, Н.Б. Венгер, Е.Г. Вергунов, Л.С. Выготский, П.Я. Гальперин, В.В. Давыдов, В.А. Дунайцева, А.В. Егоров, Н.В. Захаренко, А.М. Казаков, А.М. Казьмин, С.В. Казначеев, З.П. Ларских, А.Н. Леонтьев, С.В. Маланов, Н.А. Менчинская, Е.И. Николаева, Е.И. Перикова, Э.Г. Пилюгина, С.Л. Рубинштейн, С.О. Тапбергенов, М.Н. Ципцина, Д.Б. Эльконин.

Теоретический анализ исследований проблемы применения сюжетно-ролевых игр детьми разного возраста (в частности, дошкольного) показал, что на сегодняшний день системных исследований, посвященных этой проблеме, недостаточно. В частности, остаются невыясненными вопросы об организационных формах проведения развивающих занятий, направленных на формирования когнитивной гибкости дошкольников.

Итак, психолого-педагогическая значимость определенной проблемы и её недостаточное освещение в педагогической науке обусловили актуальность темы исследования.

Объект исследования – когнитивные качества детей дошкольного возраста.

Предмет исследования – формирование когнитивной гибкости средствами сюжетно-ролевой игры.

Цель исследования – изучить формирование когнитивной гибкости в сюжетно-ролевых играх.

Задачи исследования:

- определить понятие когнитивной гибкости;
- рассмотреть мышление в дошкольном возрасте;
- установить особенности сюжетно-ролевой игры дошкольников;
- осуществить эмпирическое изучение формирования когнитивной гибкости в сюжетно-ролевых играх.

Гипотеза исследования: уровень когнитивной гибкости после применения системы сюжетно-ролевых игр повысится.

Методы исследования: научные методы анализа и синтеза, систематизации, интерпретации, наблюдения, тестирования, сравнения, обобщения.

Методики исследования: «Переучивание», «Поиск», «Категории», «Последовательности», «Понимания речи», «Отношения», «Правила», «Логическое умножение», «Цветные прогрессивные матрицы Равена».

Эмпирическая база исследования – Муниципальное дошкольное образовательное учреждение «Центр развития ребенка – детский сад «Колосок» с.Ивантеевка, Ивантеевского района, Саратовской области».

Структура выпускной квалификационной работы. Работа состоит из введения, двух частей, включающих семь параграфов, заключения, списка использованных источников, содержащего 31 наименование и четырёх приложений. Основное содержание изложено на 56 страницах. Работа содержит 10 таблиц, 10 рисунков. Общий объем составляет 64 страницы.

В первом разделе выпускной квалификационной работы раскрыто понятие когнитивной гибкости, описаны возрастные особенности мышления в дошкольном возрасте, установлены особенности сюжетно-ролевой игры дошкольников.

Во втором разделе проведён анализ формирования когнитивной гибкости в сюжетно-ролевых играх.

Заключение содержит выводы по выпускной квалификационной работы.

В приложениях представлены табличные результаты полученные в эксперименте выпускной квалификационной работы.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Когнитивная или умственная гибкость может быть определена как способность мозга адаптировать наше поведение и мышление к новым, изменяющимся или неожиданным ситуациям.

Способность к перемене или мыслительное изменение является важнейшей составляющей когнитивной гибкости. Тем не менее, эти два понятия необходимо различать. Под когнитивной гибкостью подразумевается наша способность адаптироваться к переменам, в то время как мыслительное или когнитивное изменение – это процесс, с помощью которого мы адаптируемся к данным переменам.

Когнитивная гибкость играет значимую роль в обучении и способности решать сложные задачи. Она помогает нам выбрать стратегию, которой мы должны следовать, чтобы адаптироваться к различным обстоятельствам, возникающим у нас на пути. Это даёт возможность получать информацию из окружающей среды и гибко реагировать на неё, корректируя поведение в соответствии с изменениями и требованиями ситуации.

Умственное развитие дошкольников характеризуется единством содержания, операций и мотивов познавательной деятельности. Эти три аспекта взаимосвязаны, каждый требует специального внимания к себе в педагогическом управлении ими. Мышление может развиваться на основе приобретения знаний в различных сферах жизни. В процессе обучения дошкольник усваивает понятия о предметах и явлениях объективной действительности. Дети должны анализировать предметы или явления, выделять и абстрагировать в них существенные свойства и связи, обобщать их, то есть успешное усвоение понятий возможно лишь при условии активной умственной деятельности.

Сюжетно-ролевая игра – ведущая деятельность дошкольников, которая удовлетворяет возрастные потребности детей и помогает овладеть знаниями

и умениями. В игре начинается моральное и умственное развитие ребенка, а главное – становление личности.

Сюжетно-ролевая игра – это образная игра по определенным замыслам детей, который раскрывается через соответствующие события (сюжет) и разыгрывание ролей. Психолого-педагогические исследования показывают, что сюжетно-ролевая игра не возникает у ребёнка спонтанно, а требует целенаправленного формирования со стороны взрослых.

С целью изучения когнитивной гибкости дошкольников был проведен эксперимент, в котором приняли участие дети, посещающие детский сад «Колосок», возраст от 5 до 6 лет, с общим количеством участников 33 ребёнка. Из них были сформированы две группы: основная – 17 детей и контрольная – 16 детей.

Нами были определены следующие ключевые принципы формирования когнитивной гибкости детей дошкольного возраста.

Во-первых, создавая целостную систему мер формирования когнитивной гибкости дошкольников средствами сюжетно-ролевых игр, основные усилия должны быть направлены на формирование у детей внутренней мотивации, стимулирования к активной позиции, выявления и раскрытия имеющихся и потенциальных возможностей по качественному преобразованию проявлений в направлении повышения гибкости, результативности и тому подобное. Это обеспечивалось путем построения содержательного диалогического общения педагога и ребенка (до начала и после окончания игры), разработкой методического сопровождения, выступающего мотивационной основой игры, общим с ребенком определением игровых задач, выбора интересных и соответствующих возрасту сюжетов игры.

Во-вторых, важно обеспечить учет индивидуальных достижений каждого и направленность на поддержку детской индивидуальности и самооценности. Это предполагало осуществление мониторинга динамики когнитивной гибкости по выделенным критериям, а также

дифференцированный подбор сюжетно-ролевых игр с учетом степени сформированности отдельных критериев. Кроме этого, процесс сюжетно-ролевых игр обеспечивали методическим сопровождением, в ходе которого широко применяли воспитательные психологические ситуации: выбора, релаксации, постановки и достижения цели, сравнения, анализа, планирования, успеха и признания достижений каждого ребенка.

В-третьих, в процессе сюжетно-ролевых игр дети становились субъектами развития когнитивной гибкости. Это обусловило необходимость модификации организационных форм игровой деятельности. Поэтому программа развития исследуемого качества направлена на перевод детей из пассивных потребителей знаний о сюжетно-ролевой игре в активных создателей, которые способны выбирать игру, формулировать проблему, анализировать пути её решения, находить оптимальный результат и доводить его до завершения. Особое внимание придавалось установлению постоянной обратной связи от ребенка для определения наличия или отсутствия интереса к сюжетно-ролевой игре, особенностей освоения способов действий и тому подобное. Это позволило в случае необходимости найти вместе с ребенком различные пути решения тех или иных игровых заданий, направленных на развитие исследуемого качества, и обеспечивало детям возможность самостоятельно принимать решения относительно собственных действий.

Реализация программы формирования когнитивной гибкости дошкольников средствами сюжетно-ролевых игр осуществлялась поэтапно. В то же время реализация приведенных мероприятий в комплексе открывает возможность обеспечения более эффективного психологического воздействия на когнитивное развитие ребенка. Основным содержанием развивающих занятий для формирования когнитивной гибкости дошкольников являются сюжетно-ролевые игры и беседы, которые сопровождают их.

Для повышения эффективности сюжетно-ролевых игр на формирование когнитивной гибкости дошкольников следует учесть

следующие факторы: дизайн игры, доступность для ребенка, соответствия уровня развития и интереса ребенка к игре. В игре ребёнок должен свободно контролировать уровень сложности, ход игры, гибкий сюжет, что позволяет создавать когнитивные конструктивы.

Контрольный эксперимент имел целью проверить эффективность предлагаемого комплекса сюжетно-ролевых игр и определить уровень когнитивной гибкости дошкольников основной группы, а также провести повторную диагностику дошкольников контрольной группы. Во время заключительного этапа эксперимента по формированию когнитивной гибкости дошкольников средствами сюжетно-ролевых игр осуществлялся анализ результатов.

Проверка эффективности программы развития когнитивной гибкости дошкольников средствами сюжетно-ролевых игр предусматривала повторную диагностику когнитивной гибкости в экспериментальной и контрольной группах в соответствии с разработанным алгоритмом психодиагностического исследования. Для диагностики уровня развития когнитивной гибкости дошкольников после внедрения экспериментальной программы мы использовали тот же диагностический инструментарий, что и в констатирующем эксперименте.

По результатам полученных данных после проведения контрольного этапа эксперимента было установлено, что в экспериментальной группе существенно изменились показатели критериев когнитивной гибкости, что является результатом систематической работы. Полученные результаты дают основания говорить о том, что предложенный комплекс сюжетно-ролевых игр способствует формированию когнитивной гибкости основной экспериментальной группы дошкольников.

Исходя из количественных показателей, следует отметить, что по результатам контрольного этапа эксперимента процентный показатель также заметно изменился.

Динамика показателей уровня когнитивной гибкости дошкольников в основной группе графически представлена на рисунке 1.

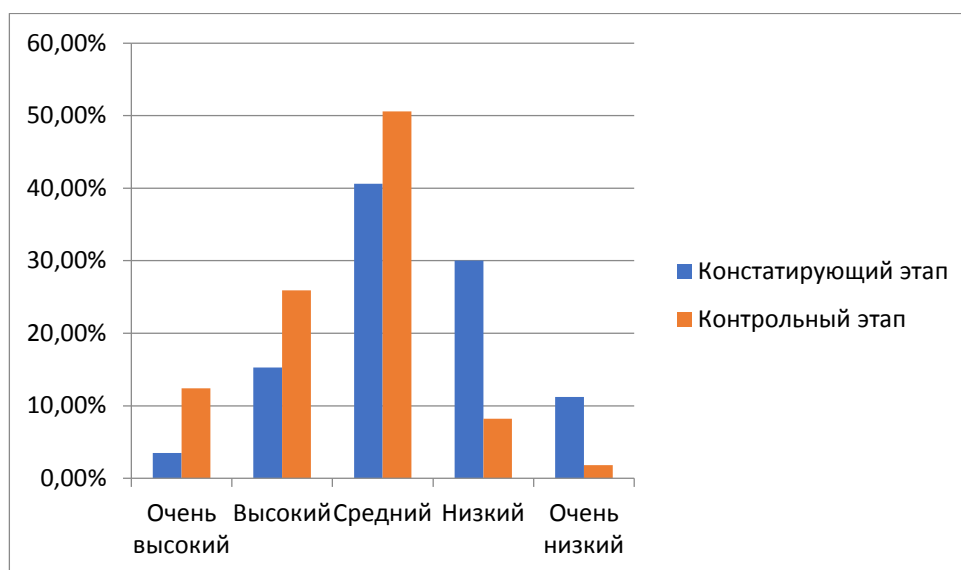


Рисунок 1 – Динамика показателей уровня когнитивной гибкости дошкольников в основной группе

При сравнении данных после констатирующего и контрольного экспериментов видим, что уровень когнитивной гибкости дошкольников экспериментальной группы значительно увеличился, а уровень когнитивной гибкости дошкольников контрольной остался на том же уровне, что и был после констатирующего эксперимента.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В исследовании проведены теоретическое обобщение и эмпирическое решение научной проблемы формирования когнитивной гибкости дошкольников средствами сюжетно-ролевых игр.

С целью изучения формирования когнитивной гибкости дошкольников был проведен эксперимент с общим количеством участников 33 ребёнка, из которых были сформированы основная и контрольная группы.

Эмпирическая часть исследования включала проведение констатирующего, формирующего и контрольного этапов, то есть содержит эмпирическую, развивающую и оценочную часть работы.

На констатирующем этапе исследования нами осуществлено обоснование и описание методики эмпирической работы, направленной на выявление особенностей формирования когнитивной гибкости детей дошкольного возраста, представление организационных особенностей исследования, проведен анализ и интерпретация собранных эмпирических данных направленных на выявление уровней когнитивной гибкости.

Игровые технологии занимают значимое место в учебно-воспитательном процессе учреждений дошкольного образования. Сюжетно-ролевые игры внесены в программу воспитания старших дошкольников как средство развития интеллекта и познавательных способностей, поскольку их содержательной частью предусмотрено конструирования различных ситуаций, творческого поиска, оригинального варианта решения проблемной задачи, гибкого применения различных умений и навыков. Реализация воображаемой ситуации способствует превращению абстрактных образов в более реальные. Эти свойства игры обеспечивают развитие когнитивной сферы дошкольников. Игровая ситуация с приключенческим или сказочным содержанием облегчает ход решения проблемы, делает его увлекательным и эмоционально привлекательным для ребенка, положительно влияет на его развитие.

Психолого-педагогическими условиями эффективного применения сюжетно-ролевых игр с целью формирования когнитивной гибкости дошкольников: развитие саморегуляции поведения дошкольника во время занятий сюжетно-ролевыми играми; выработки привычки осуществлять релаксацию; способность самостоятельно осуществлять выбор варианта развития игры, содержания, уровня сложности; планирование сюжетно-ролевых игр с творческим и исследовательским содержанием.

На формирующем этапе исследования была применена подготовленная модель формирования когнитивной гибкости дошкольников средствами сюжетно-ролевой игры.

При сравнении данных после констатирующего эксперимента было выяснено, что уровень когнитивной гибкости дошкольников контрольной и экспериментальной групп примерно одинаков.

При сравнении данных после констатирующего и контрольного экспериментов определено, что уровень когнитивной гибкости дошкольников экспериментальной группы значительно увеличился, а уровень когнитивной гибкости дошкольников контрольной остался на том же уровне, что и был после констатирующего эксперимента.

Таким образом подтверждена гипотеза исследования, уровень когнитивной гибкости дошкольников после применения системы сюжетно-ролевых игр повысился. Анализ результатов исследования свидетельствует о значительных качественных и количественных изменениях в уровне когнитивной гибкости дошкольников после работы, проведенной в соответствии с составленной программой.