

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИЦИРОВАННАЯ РАБОТА

ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ МЫШЛЕНИЯ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНИКА

Выполнила: Кузнецова И.П.

Научный руководитель: старший преподаватель Писаревский К.Л.

Актуальность исследования

- Проблема развития мышления давно рассматривается в психолого-педагогической и методической литературе, но в практике школы должного внимания не получила. А.В. Хуторской, в своих исследованиях отмечает, что «само выведение за рамки образовательных стандартов творческой деятельности ученика, равно как и его внутреннего мира, с личностными качествами, приводит к отчуждению учеников от образования, обезличиванию и формализации учебного процесса».

Объект
исследования

мышление
младшего
школьника

Предмет
исследования

игровые методы как
средство развития
мышления младшего
школьника

Цель
исследования

исследовать и разработать
программу, направленную на
формирование и развитие
мышления у детей младшего
школьного возраста с
помощью игровых методов

Задачи исследования:

1. Рассмотреть понятие мышление школьника и выделить его основные критерии и особенности.

2. Дать определение понятия игровые методы в психологии и описать их влияние на интеллектуальное развитие ребенка.

3. Разработать программу развития мышления ребенка с помощью игровых методов.

4. Выработать рекомендации направленные на развитие мышления ребенка.

5. Подвести итоги опытно-экспериментальной работы.

ВЫВОД ПО ПЕРВОЙ ГЛАВЕ

1. Применение игры в обучении и развитии - понятие, которое до сих пор используется очень непоследовательно.
2. Игровая методика в последнее время начинает приобретать все большее значение в качестве стратегии содействия обучению.
3. Игровая методика в основном направлена на мотивацию и вовлечение учеников в процесс обучения.
4. Игровые методы также могут представлять собой прекрасную возможность для исследования в качестве объекта изучения в рамках теории учебных программ

Цели и задачи программы:

- **Целью** комплекса дидактических игр, является повышение уровня развития творческого мышления у детей младшего школьного возраста с учетом выделенных показателей в условиях дидактической игры.
- **Задачи комплекса:**
 1. развитие показателей творческого мышления: беглости, гибкости, оригинальности, разработанности;
 2. формирование развитой личности, способной реализовывать творческий потенциал;
 3. формирование навыков общения через игру, установление связей сотрудничества между участниками образовательного процесса, педагогом и обучающимися ведущее к творческому обогащению;
 4. формирование универсальных учебных действий (личностных, метапредметных, предметных),
 5. развитие умственной активности.

Результаты исследования

Анализ данных по тесту креативности Вильямса, представленных в виде таблицы, направленных на выявление к творческому самовыражению выявил следующие результаты: высокий уровень развития – 2 человека, средний уровень развития 6 человек, низкий уровень - 0 человек.

№	Имя ученика	Тест креативности Вильямса					
		Беглость	Гибкость	Оригинальность	Разработанность	Сумма	Уровень развития
1	Ольга Д.	12	7	30	11	59	В
2	Никита С.	12	8	25	6	51	В
3	Никита К.	12	5	23	6	46	С
4	Александр Г.	12	4	27	6	49	С
5	Алина Ф.	12	8	33	5	61	С
6	Анна П.	12	6	24	7	49	С
7	Николай Б.	12	5	24	2	43	С
8	Николай З.	12	5	23	5	45	С

Анализ данных по методике «Пиктограммы» показывает: высокий уровень развития – 4 человека (50%); средний уровень развития – 4 человека (50%); низкий уровень развития – 0 человек (0%).

«Пиктограмма» (А.Р. Лурия)			
№	Имя ученика	Баллы	Уровень
1	Ольга Д.	14	В
2	Никита С.	9	С
3	Никита К.	11	В
4	Александр Г.	9	С
5	Алина Ф.	14	В
6	Анна П.	12	В
7	Николай Б.	9	С
8	Николай З.	7	С

		Сумма баллов	Т-баллы	Сумма баллов	Т-баллы	Сумма баллов	Т-баллы
1	Ольга Д.	20	46	8	41,4	14	66
2	Никита С.	23	52	11	46,1	10	57,3
3	Никита К.	18	43	6	39,2	12	60,3
4	Александр	14	37	8	41,4	6	43,1
5	Алина Ф.	25	53,4	18	52,4	17	74,6
6	Анна П.	7	32,3	8	42,9	5	42,1
7	Николай Б.	25	53,4	14	48	10	54,6
8	Николай З.	11	32,5	5	38,1	6	43,1
Средний балл		17,9	43,753	9,8	43,7	10,	55,1

Тест креативности Э.П. Торренса

В завершении анализа показателей Теста креативности Э.П. Торренса, проанализировали средние показатели по всем компонентам, для того, чтобы посмотреть, как они ведут себя в общем групповом формате.

Вывод

1. Вовлечение в игровую деятельность побуждает решать проблемы различными способами, а спектр решений может привести к новым, оригинальным и ценным методам решения проблем
2. Геймификация - это новая и противоречивая тенденция, которая приобретает все большее значение с разных сторон.
3. Игровое действие создает особый тип отношений между играющими (педагог и ребенок, ребенок и ребенок) – отношений творчества,
4. дидактические игры позволяют говорить, как об эффективном средстве развития творческого мышления у детей.



СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!

