

Бакалаврская работа
на тему
**«ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА
КАК СРЕДСТВО ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ
СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ»**



Выполнила:
студентка группы №54
заочного отделения
направление: 050700 Педагогика
Профиль: Управление дошкольным
образованием
БОРИСОВА Анна Алексеевна

Объект исследования:
интеллектуальное развитие детей
старшего дошкольного возраста.

Предмет исследования:
дидактическая игра
как средство
интеллектуального развития
старших дошкольников.

Гипотеза исследования: процесс интеллектуального развития детей старшего дошкольного возраста посредством дидактических игр будет успешным при следующих педагогических условиях:

- вовлеченности педагога в процесс игры с функцией усложнения ее правил;
- своевременной корректировке содержания игр в зависимости от результатов исследования особенностей интеллектуального развития детей;
- вовлечении родителей дошкольников в процесс интеллектуального развития детей с использованием дидактических игр.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИССЛЕДОВАНИЯ

Цель: изучение педагогических условий использования дидактической игры как средства интеллектуального развития старших дошкольников.

Задачи:

- 1) провести теоретический анализ сущности понятия «интеллект» и «интеллектуальное развитие»;
- 2) раскрыть понятие «игра», привести классификацию дидактических игр по различным классификационным признакам;
- 3) раскрыть роль дидактической игры в интеллектуальном развитии детей дошкольного возраста и особенностей её использования в педагогическом процессе в условиях ДОУ;
- 4) провести экспериментальную работу по выявлению эффективных условий развития интеллектуальных способностей в процессе использования дидактической игры как средства интеллектуального развития старших дошкольников;
- 5) разработать методические рекомендации для педагогов и родителей при проведении дидактических игр, способствующих интеллектуальному развитию детей дошкольного возраста.



Классическое определение понятия интеллект

От латинского слова Intellectus - понимание, познание, и трактуется как общие способности к познанию, пониманию и разрешению проблем

Определения интеллекта (большой психологический словарь Мещерякова Б. и Зинченко В.):

- 1) интеллект это общая способность к познанию и решению проблем, определяющая успешность любой деятельности и лежащая в основе др. способность;
- 2) интеллект – это система всех познавательных (когнитивных) способностей индивида: восприятия, ощущения, памяти, мышления, представления, воображения;
- 3) интеллект – это способность к решению проблем «в уме» без проб и ошибок.

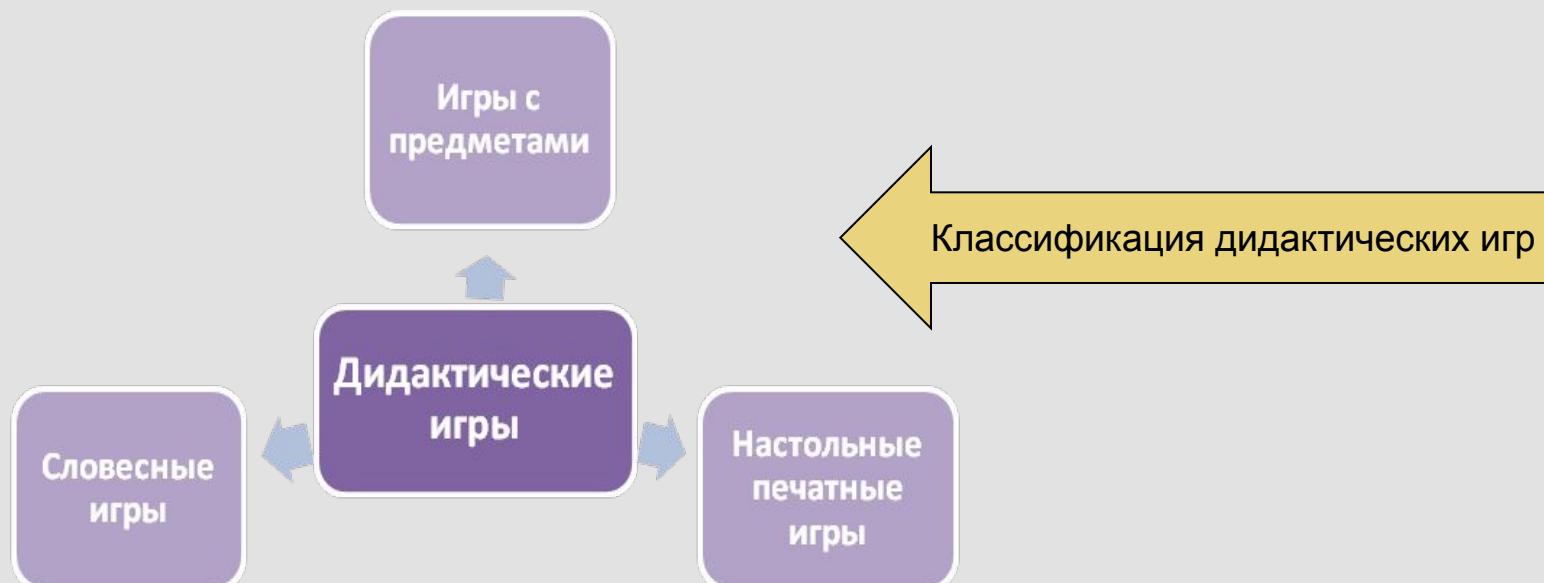


ИНТЕЛЛЕКТ



Общая умственная способность, которая применяется в качестве обобщения поведенческих характеристик, связанных с успешной адаптацией к новым жизненным задачам





СТРУКТУРА ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ

ИГРОВОЙ ЗАМЫСЕЛ

ВЫРАЖЕН В НАЗВАНИИ ИГР

ИМЕЕТ ФОРМУ ИЛИ ВЫСТУПАЕТ В ВИДЕ
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО ЗАДАНИЯ

ВЫСТУПАЕТ КАК ВОПРОС, ИЛИ МОЖЕТ ИМЕТЬ
ФОРМУ ЗАГАДКИ

ИГРОВОЕ ЗАДАНИЕ

УЗНАВАТЬ И НАЗЫВАТЬ ПРЕДМЕТЫ И ИХ
ПРИЗНАКИ

РАЗЛИЧАТЬ ПО ФОРМЕ, ЦВЕТУ И ВЕЛИЧИНЕ

ГРУППИРОВАТЬ ПРЕДМЕТЫ ПО ОТДЕЛЬНЫМ
ПРИЗНАКАМ

ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

РАЗНООБРАЗИЕ

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

ОЧЕРЕДНОСТЬ

ПРАВИЛА

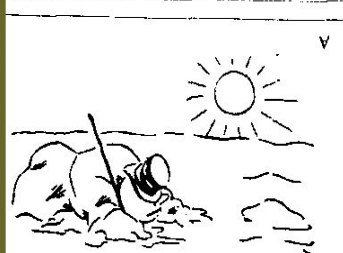
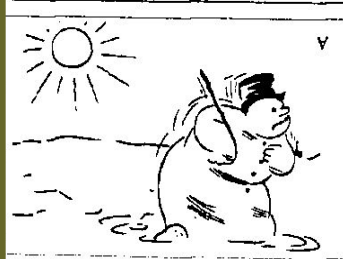
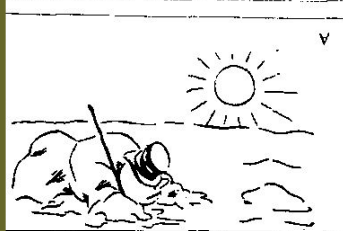
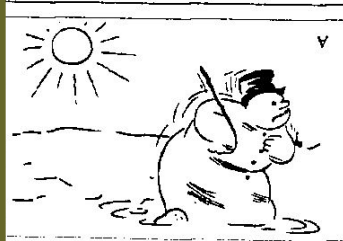
ДИСЦИПЛИНИРУЮТ ДЕТЕЙ

УКАЗЫВАЮТ СПОСОБЫ И
ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

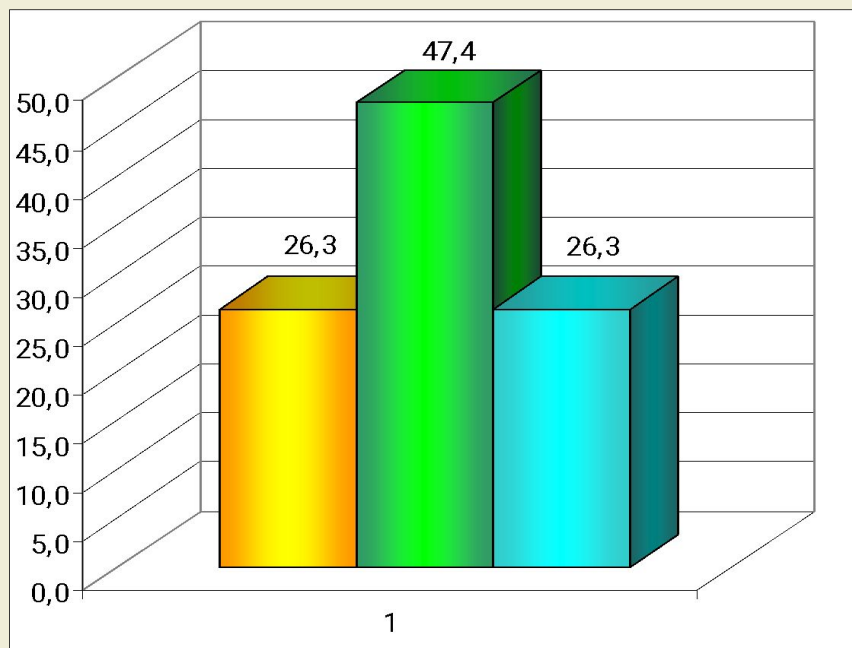
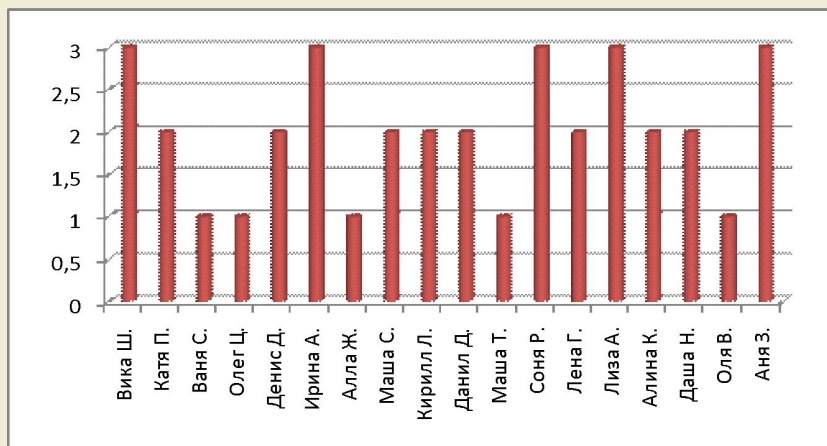
ОТНОШЕНИЕ ДЕТЕЙ В ИГРЕ

На первом этапе экспериментальной работы нами был определён уровень интеллектуального развития детей по критериям сформированности основных психических процессов: памяти, внимания и мышления с помощью следующих методик:

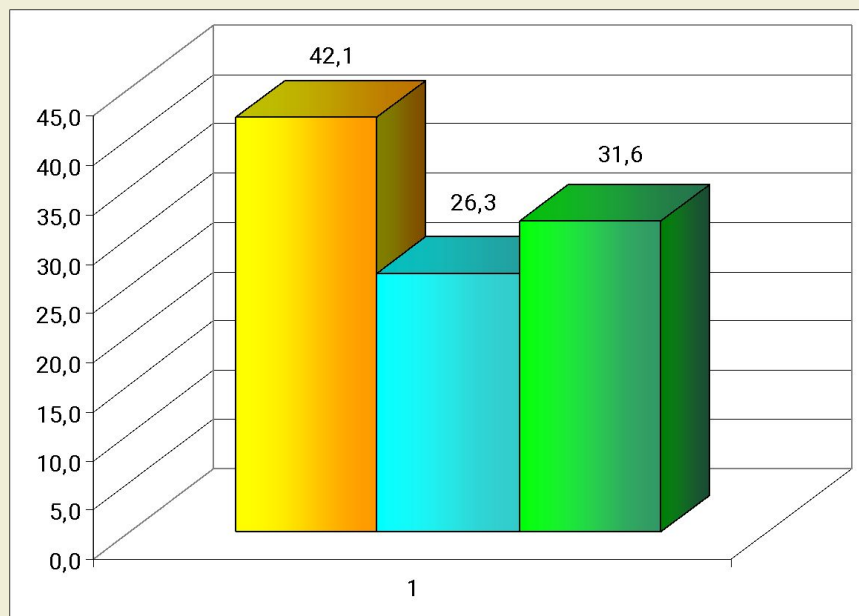
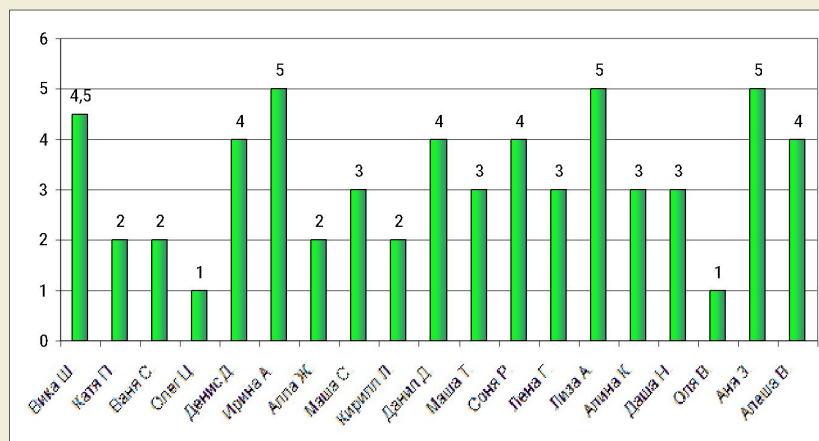
- «Последовательность событий» А.Н. Бернштейна, которая позволяет исследовать качества мышления;
- «Шифровка» Д. Векслера, направленная на исследование концентрации и распределения внимания;
- Методика Джекобсона, которая направлена на выявление уровня кратковременной памяти



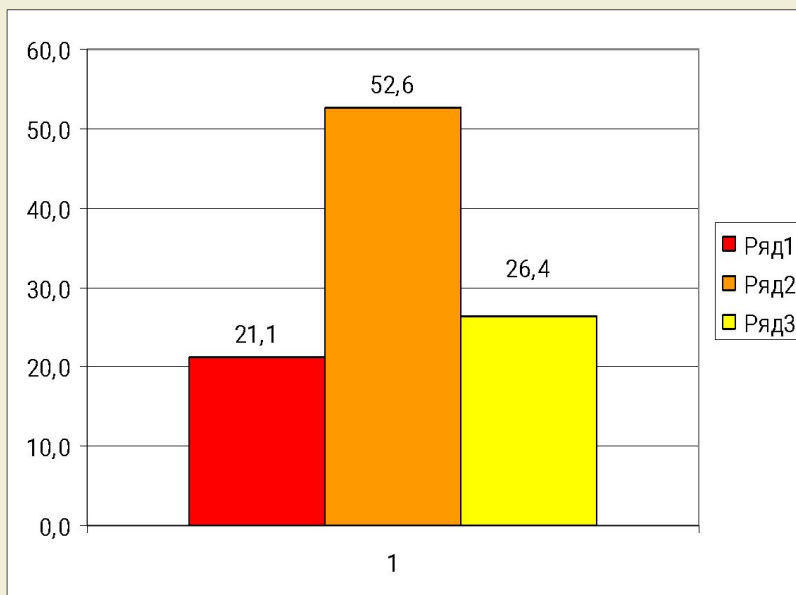
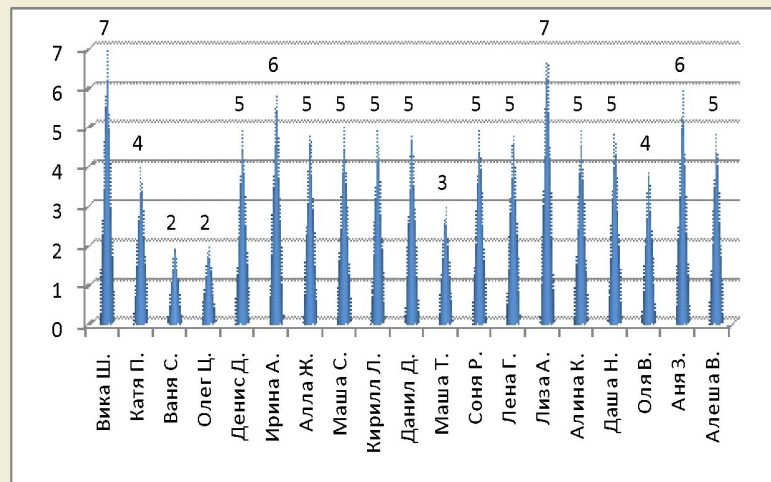
Результаты диагностики по методике «Последовательность событий»



Результаты диагностики на устойчивость внимания



Уровень развития кратковременной памяти в группе испытуемых



Организация дидактических игр осуществлялась в трёх основных направлениях:

- подготовка к проведению дидактической игры;
- проведение игры;
- анализ игры.

Проведение дидактических игр включало:

- ознакомление детей с содержанием игры, с дидактическим материалом, который будет использован в игре (показ предметов, картинок, краткая беседа, в ходе которой уточняются знания и представления детей о них);
- объяснение хода и правил игры (обращали внимание на поведение детей в соответствии с правилами игры, на чёткое выполнение правил - что они запрещают, разрешают, предписывают);
- показ игровых действий, в процессе которого воспитатель учил детей правильно выполнять действие, доказывая, что в противном случае игра не приведёт к нужному результату (например, кто-то из ребят подсматривает, когда надо закрыть глаза);
- определение роли воспитателя в игре, его участие в качестве играющего, болельщика или арбитра;
- подведение итогов игры.

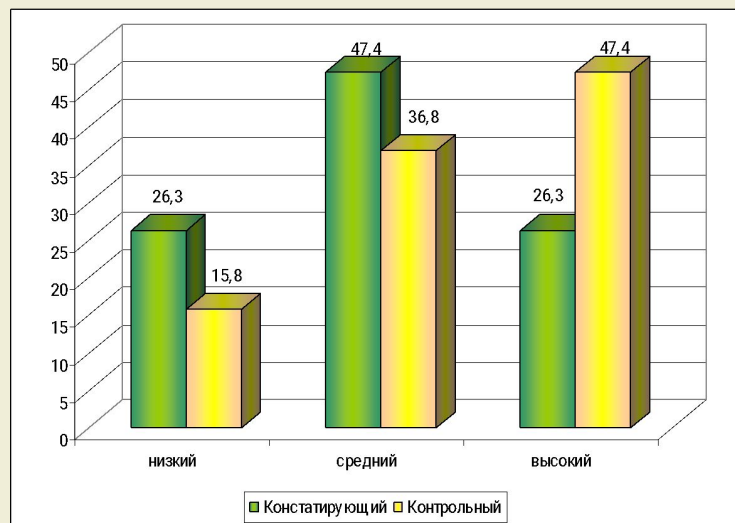


Дидактические игры:

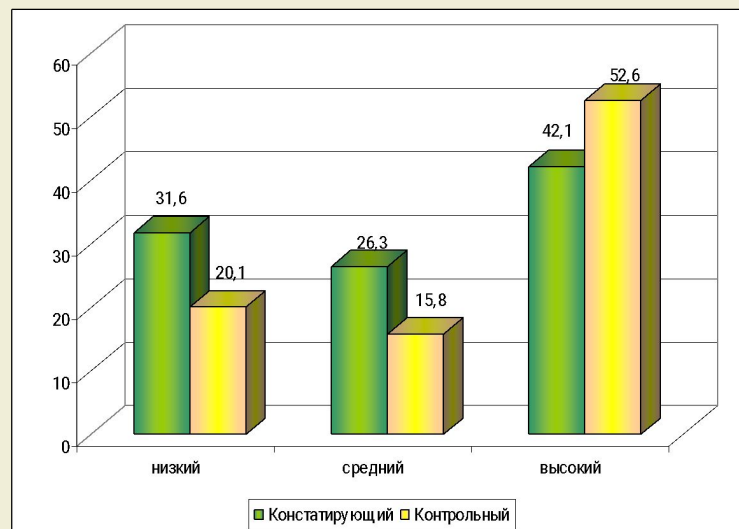
- «Кто ты»
- «Отвечай быстро»
- «Где был Петя?»
- «Магазин»
- «Путешествие по городу»



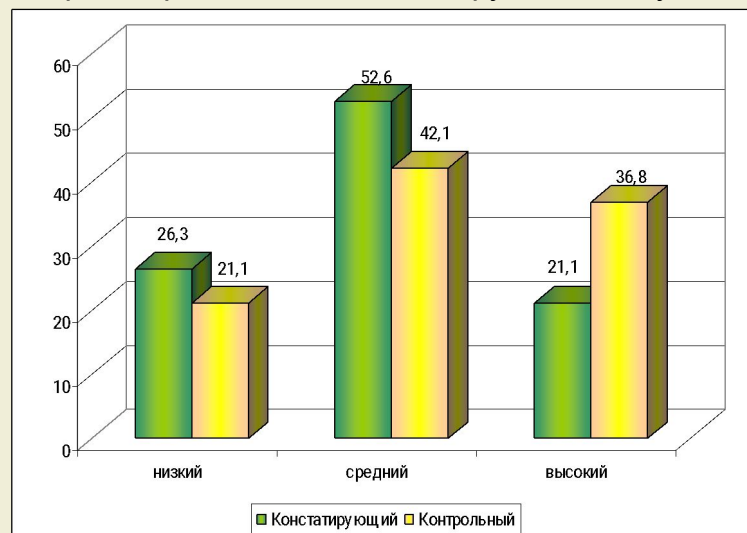
Сопоставление результатов диагностики
по методике «Последовательность событий»
на контрольном и констатирующем
этапах эксперимента



Концентрация и распределение внимания
согласно методике «Шифровка» Д. Векслера



Результаты диагностики развития
кратковременной памяти в группе испытуемых



Таким образом, результаты контрольного этапа экспериментальной работы доказали состоятельность выдвинутой в начале исследования гипотезы, о том, что процесс интеллектуального развития детей старшего дошкольного возраста посредством дидактических игр будет успешным при следующих педагогических условиях:



- вовлеченности педагога в процесс игры с функцией усложнения ее правил;
- своевременной корректировке содержания игр в зависимости от результатов исследования особенностей интеллектуального развития детей;
- вовлечении родителей дошкольников в процесс интеллектуального развития детей с использованием дидактических игр.

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

