

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Алтайский государственный гуманитарно-педагогический
университет имени В.М. Шукшина»
(АГГПУ им. В.М. Шукшина)

Психолого-педагогический факультет
Кафедра психолого-педагогического, дошкольного и начального образования

Развитие воображения старших дошкольников в дидактических играх

Выпускная квалификационная работа

Допустить к защите

Шевченко Н.М.

Зав. кафедрой ППДиНО

_____ М.В. Папина

« ____ » _____ 2017 г.

Выполнила студентка

4 курса П-ДО131 группы

Шевченко

Наталья Михайловна

Научный руководитель:

канд. пед. наук, доцент

Папина Марина Владимировна

(подпись)

Оценка _____

« ____ » _____ 2017 г.

Подпись _____ О.А. Заровняева
(Председатель ГАК)

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Алтайский государственный гуманитарно-
педагогический университет В.М. Шукшина»
(АГГПУ им. В.М. Шукшина)

АННОТАЦИЯ

на выпускную квалификационную (бакалаврскую) работу

студента Шевченко Натальи Михайловны группы П-ДО131
Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование
Профиль подготовки Дошкольное образование
Тема Развитие воображения старших дошкольников в дидактических играх

The development of the imagination of older preschool children in didactic games. This thesis is devoted to testing the effectiveness of didactic games in developing the imagination of older preschoolers.

The study in this paper proves that didactic games are an effective means of developing the imagination of older preschoolers.

In conclusion, it should be noted that the use of didactic games in the educational process develops the imagination of children, they are of great value in the development of the imagination of older preschoolers.

The results of the research can be of theoretical and practical interest for comparative studies on this topic in the future, as well as educators, psychologists, and parents.

Автор ВКР _____ Шевченко Н.М.

Руководитель ВКР _____ Папина М. В.

Содержание

Введение.....	4
Глава 1. Теоретические аспекты развития воображения старших дошкольников в дидактических играх	
1.1. Понятие «воображение», особенности развития воображения старших дошкольников.....	7
1.2. Методика развития воображения старших дошкольников.....	13
1.3. Дидактические игры, их роль в развитии воображения старших дошкольников.....	18
Выводы по первой главе.....	24
Глава 2. Экспериментальное исследование по развитию воображения старших дошкольников посредством дидактических игр	
2.1. Выявление уровня сформированности воображения старших дошкольников.....	26
2.2. Реализация комплекса дидактических игр, направленных на развитие воображения старших дошкольников.....	31
2.3. Анализ проведенного исследования по развитию воображения в дидактических играх старших дошкольников.....	39
Выводы по второй главе.....	43
Заключение.....	45
Список используемой литературы.....	47
Приложения.....	52

Введение

Проблема развития воображения детей актуальна тем, что данный психический процесс является необходимым компонентом любой формы деятельности ребенка, его поведения в целом. В последние годы на страницах психологической и педагогической литературы все чаще ставится вопрос о значимости воображения в интеллектуальном развитии ребенка, об определении сущности механизмов воображения.

Одним из приоритетных направлений в образовательной области «Познавательное развитие» вступившего в силу ФГОС ДО является развитие воображения дошкольников.

Социально-экономические преобразования в обществе устанавливают потребность развития творчески активного человека, который способен эффективно решать новые жизненные трудности. В связи с этим образовательная система сталкивается с важной задачей развития воображения подрастающего поколения.

Как показали исследования Л.С. Выготского, О.М. Дьяченко, Д.В. Полуянова, К.Д. Ушинского [9, 14, 33, 43], и других, воображение – это не только условие для эффективного усвоения новых знаний детьми, но также является необходимым условием для преобразования знаний, имеющихся у детей, способствует саморазвитию личности.

Воображение ребенка предполагает большой потенциал для осуществления резервов комплексного подхода в обучении и воспитании. Многостороннее развитие и воспитание детей в ходе продуктивной деятельности никак не совершается само по себе, а только лишь в том случае, если педагог решает все задачи, используя при этом методы и приёмы, которые стимулируют у детей благоприятный эмоциональный отзыв. Чем богаче впечатления детей, чем содержательнее и полнее их жизнь, тем больше станет развиваться воображение у детей, а при условии

своевременного овладения ребенком способами изображения рисунки будут наиболее различными, интересными и живыми.

В дошкольной педагогике проблемы значения, происхождения и руководства дидактическими играми отражены в исследованиях Ф.Н. Блехер, Е.И. Удальцовой, А.И. Сорокиной, Н.Я. Михайленко, Н.А. Коротковой [25,38]. В исследованиях А.И. Сорокиной рассматривались вопросы о связи дидактической игры с процессом обучения, о содержательном наполнении и влиянии на развитие дошкольника, указывают исследования Ф.Н. Блехер. Е.В. Удальцова изучает вопросы об особенностях построения игр, о месте и специфике руководства дидактическими играми в педагогическом процессе Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова [25].

Цель: выявить эффективность дидактических игр в процессе развития воображения старших дошкольников.

Объект исследования - воображение старших дошкольников.

Предмет исследования - процесс развития воображения старших дошкольников в дидактических играх.

Гипотеза – дидактические игры эффективны в развитии воображения старших дошкольников.

Задачи:

- 1) теоретически обосновать проблему развития воображения старших дошкольников посредством дидактических игр;
- 2) выявить уровень развития воображения старших дошкольников;
- 3) разработать и внедрить комплекс дидактических игр, направленных на развитие воображения старших дошкольников.

Методы исследования: теоретические: анализ психолого-педагогической литературы, обобщение, систематизация собранных данных; эмпирические: эксперимент, анализ практической деятельности.

Данное эмпирическое исследование проводилось в МБДОУ «Детский сад № 73- ЦРР» города Бийска. В исследовании принимали участие 40 детей:

контрольная группа в составе 20 детей и экспериментальная группа в составе 20 детей.

Практическая значимость выпускной квалификационной работы состоит в разработке комплекса дидактических игр, которые могут быть использованы родителями и воспитателями для развития воображения старших дошкольников.

Апробация и внедрение результатов экспериментальной работы осуществлялась в выступлении на научно-практической конференции молодых ученых, студентов и учащихся «Наука и образование: проблемы и перспективы», состоявшейся в г. Бийске 28 апреля 2017 г.

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы и приложений.

Во введении обоснована актуальность выбранной темы, представлен методологический аппарат.

В первой главе «Теоретические аспекты развития воображения старших дошкольников в дидактических играх» изучена проблема развития воображения старших дошкольников, рассмотрена сущность понятия «Дидактические игры», их роль в развитии воображения старших дошкольников, а также изучена методика развития воображения старших дошкольников.

Во второй главе «Экспериментальное исследование по развитию воображения старших дошкольников посредством дидактических игр» выявлен уровень сформированности воображения старших дошкольников и реализован, комплекс дидактических игр, направленный на развитие воображения старших дошкольников. Заключение содержит общие выводы по теме исследования. Список литературы включает 50 источников. В приложениях содержатся протоколы диагностических исследований, представлен комплекс дидактических игр, направленный на развитие воображения старших дошкольников.

Глава 1. Теоретические аспекты развития воображения старших дошкольников в дидактических играх

1.1 Понятие «воображение», особенности развития воображения старших дошкольников

Воображение – это способ овладения человеком сферой возможного будущего, придающий его деятельности целеполагающий и проектный характер.

Л.С. Выготский описывая связь между воображением с действительностью, убедительно показывает, что любой фантастический образ имеет в себе некоторые черты реальной действительности, опирается на опыт человека, отражает его эмоциональное настроение [10]. Более того, значительная часть образов воображения находит свое предметное воплощение в машинах, инструментах и в произведениях духовной культуры людей.

Ф.Н. Гоноболин, под воображением подразумевает психический познавательный процесс формирования новых образов посредством переработки материалов восприятия и представления, приобретенных в прошлом опыте [11].

Процессы воображения имеют аналитико-синтетический характер. «Воображение – отражение действительности в новых, неожиданных сочетаниях и связях» [15, с. 8]. Воображение дошкольника различается от воображения взрослого, оно неясно, схематично и стандартно. Так как в основе воображения пребывает перекомбинирование использованного материала, хранящегося в памяти, а дошкольники не обладают данными

познаниями. Отсутствие таких знаний – недостаток и достоинство воображения ребенка, непосредственно из-за отсутствия знаний об окружающем мире, ребенок гораздо свободно группировать, несопоставимое.

«Воображение в своем собственном смысле слова может быть только у человека, который как субъект общественной практики действительно преобразует мир, развивается подлинное воображение» [6, с. 10].

В процессе развития оно сначала – является следствием, а затем предпосылкой той деятельности человека, посредством которой он реально изменяет действительность. В каждом действии, посредством которого человек изменяет мир, заключен фрагмент фантазии, и развитие воображения как преобразования действительности в сознании тесно связано с реальным преобразованием ее в практике, хотя часто неизмеримо выходит за его пределы [14].

В психологической литературе [7; 8; 12] воображение рассматривается как высший познавательный психический процесс, посредством которого окружающая реальность отражается путем создания новых образов из образов восприятия и образов представления, полученных в предыдущем опыте человека. В течение такого относительно короткого периода времени, как дошкольное детство, воображение ребенка проходит через значительное развитие и является центральным психическим новообразованием этого периода.

Всякое воображение порождает нечто новое, изменяет, преобразует то, что дается нам в восприятии. Это изменение, преобразование, отклонение от данного может выразиться, например, тем, что человек, исходя из знаний и полагающийся на опыт, воображает, то есть создаст себе картину того, чего он на самом деле никогда не видел [20].

Процесс воображения носит глубоко личностный характер его результат – формирование особой внутренней позиции (Е.Е. Кравцова),

возникновение личностных новообразований. Анализ различного типа задач, предлагаемых детям на воображение, проведённый О.М. Дьяченко в своей работе о развитии воображения дошкольника [15], позволил учёному выделить два способа действия при построении воображаемых образов - «опредмечивание» и «включение». В первом случае ребёнок на какой-то незавершенной фигуре видит определенный объект и, в соответствии с этим дорисовывает ее; во втором – фигуру, приведенную на рисунке, он превращает во второстепенный элемент образа, что и обеспечивает оригинальность и продуктивность решений.

Однако, как показали исследования Д.В. Полуянова, способ «опредмечивание» при определённых условиях также позволяет создавать образы, отличающиеся высоким уровнем творчества [33]. Поэтому можно сказать, что необходимо формировать творчество ребёнка такими средствами, которые в первую очередь способствуют развитию его воображения и, следовательно, развитию мышления, особенно образного, как считает Л.С. Выготский, потому что между этими психическими процессами существует внутренняя связь произвольности и свободы поведения [9].

Сперва воображение рассматривалось как единственное из творческих процессов внутри общих концепций психического формирования детей. К примеру, представители традиционного ассоцианизма анализировали творческие процессы со стороны их механизмов. Т. Рибо рассматривал воображение как формирование новейших ассоциаций. Систему воображения по Т. Рибо составляют диссоциация - операция разделения рядов состояний сознания - и ассоциация - их соединение [36].

Воображение, согласно его суждению, действует при условии единства операций ассоциации и диссоциации. Такое единство выражается в одном из законов, производящее новейшие сочетания - ассоциации по сходству. Т. Рибо указывает: «Ассоциация по однообразию подразумевает смешанную

работу ассоциации и диссоциации: это деятельная форма. По этой причине она является главным источником материалов творческого воображения...» [36, с. 122]. Первоначальные проявления воображения автор относит к возрасту приблизительно 3-х лет, выделяя, при этом, что детское воображение не богаче воображения старшего, оно согласно собственному темпу опережает формирование мышления.

Происхождение воображения по Т. Рибо [36] представлено в четырех этапах: для первого этапа характерно наличие перехода от пассивного воображения к творческому; второй этап начинается, когда ребенок оживляет окружающие объекты; третий этап – это этап игры, когда ребенок проходит период от подражания к перевоплощению; четвертый этап был определен автором как период «романтической изобретательности» или этапа художественного творчества.

Различные этапы развития воображения, по мнению Т. Рибо связаны с развитием умственных способностей детей, и они, в свою очередь, зависят от запаса образов, богатства их сочетаний, памяти, речи, ощущений.

Появление зачатков воображения относят к концу раннего возраста. В этом возрасте воображение делится на познавательное и эмоциональное. Познавательное воображение встречается в тех ситуациях, когда ребёнок с помощью игрушек разыгрывает некоторые знакомые ему действия и их возможные варианты. Эмоциональное воображение проявляется при проигрывании ребёнком своего переживания.

В дошкольный период наряду с развитием непроизвольного воображения появляется новый тип воображения – произвольное воображение. Появление и дальнейшее развитие целенаправленного воображения в этом возрасте психологически связано с появлением новых, более сложных видов деятельности, с изменением содержания и форм общения ребенка с окружающими, в первую очередь - со взрослыми [14].

Вначале образы произвольного воображения возникают под влиянием словесных воздействий взрослых в сюжетно-ролевой игре. «Игра ребенка», пишет Л.С. Выготский, - это не просто воспоминание о пережитом, а творческая переработка пережитых впечатлений, комбинирование их и построение из них новой реальности, которая отвечает запросам и склонностям самого ребенка [10, с.228].

К.Д. Ушинский отмечает, что «игра детей-дошкольников, особенно если она проводится под умелым руководством взрослых, способствует развитию у них творческого воображения, что позволяет им придумывать, а затем и реализовывать замыслы и планы коллективных и индивидуальных действий» [43, с.215].

Несколько позже произвольное воображение проявляется в других видах деятельности, которые требуют предварительного планирования (рисование, лепка, конструирование, труд и др.).

Л.С. Выготский [9; 10] отмечает, что мощный шаг в развитии воображения происходит в связи с усвоением речи. Наблюдения показывают, что задержки в развитии речи всегда идут к недоразвитию воображения ребенка. Речь избавляет ребенка от непосредственных впечатлений, содействует развитию и фиксации взглядов о предмете; непосредственно речь дает возможность представить ту или иную вещь, которую он не видел, размышлять о ней и мысленно преобразовывать ее. Ребенок может выразить словами то, что не совпадает с его реальным восприятием; именно это дает ему возможность свободно обращаться в сфере впечатлений, созданных и выраженных словами. Главным средством воображения, а также мышления, является речь. Воображение становится возможным благодаря речи и формируется совместно с ней. Следовательно, оно не является основной функцией, изначально присущей ребенку, а результатом его психического и главное речевого развития [10].

С возрастом в игровых сюжетах все большее место отводится речи, и все меньшее время занимает действие. Воображение все больше отделяется от действия и переносится в речевой план. И поскольку внутренняя речь еще не разработана, ребенку нужен партнер, который в основном выступает в качестве слушателя. Этот партнер не может вмешиваться в игру, но он все-таки нужен как опора образа. Ребенок сам рассказывает содержание игры и произносит реплики, как своего, так и чужого персонажа [44].

Л.С. Выготский считает, что «отлет же от действительности» детских фантазий заключается главным образом в том, что ребенок не знает основных закономерностей объективной реальности, не учитывает их и поэтому легко нарушает жизненную реальность. И очевидное богатство детской фантазии является скорее проявлением слабости критической мысли ребенка, чем силы его воображения [9].

Воображение ребенка формируется в ходе его существования под воздействием условий жизни и воспитания. Его формирование связано с накоплением навыка и развитием способности мысленно группировать образы в новейшие сочетания [22].

Таким образом, особенности развития воображения у детей старшего дошкольного возраста заключаются в том, что в дошкольном возрасте воображение все еще очень ограничено и, с одной стороны, отличается от его пассивного воссоздания, а с другой стороны, произвольный характер. Воображение в старшем дошкольном возрасте становится особой деятельностью, становясь фантазией; ребенок изучает методы и средства создания образов; воображение входит во внутренний план, нет необходимости в визуальной поддержке для создания изображений; воображение приобретает произвольный характер, предполагая создание плана, его планирование и реализацию.

1.2 Методика развития воображения старших дошкольников

Проблема развития воображения дошкольника все еще очень спорна. Одной из главных задач дошкольного учреждения является развитие воображения молодого поколения.

Основой развития творческой и уникальной личности уже с ранних этапов онтогенеза является воображение [4].

Воображение - это как раз один из элементов «детской» деятельности - игры, разнообразные разновидности художественного творчества, конструирования, восприятия сказок, самостоятельного письма и т. д. В целом ряде исследований и методических разработок О.Н. Никифоровой, С.Л. Рубенштейна, Е.Е. Туник [30; 37; 40] показаны различные аспекты творчески развивающего потенциала изобразительной деятельности на разных этапах дошкольного детства. Исследователи подчеркивают, что рисование, конструирование, аппликация позволяет успешно развивать воображение

На занятиях лепкой развитие воображения имеет свои особенности. Это связано с тем, что лепка - является самым осязаемым видом художественного творчества. Любой предмет имеет объем и воспринимается ребенком со всех сторон. Именно через воображение, основанное на восприятии субъекта в сознании дошкольника, формируется образ [18].

Эффективность развития воображения дошкольников во многом зависит от того, какие методы и приемы использует педагог в работе с детьми.

Основными методами и приемами обучения дошкольников являются [16, с.120-129]:

- практические методы (упражнения и экспериментирование);

- наглядные методы и приемы (использование природы, образа, схем, технологических карт, рассматривание тематических альбомов, иллюстраций, показ способов действия и приемов лепки);

- словесные методы и приемы (рассказ, беседа, инструктаж, объяснения, разъяснения, чтение художественной литературы и т. д.);

- игровые методы (дидактические, творческие, развивающие игры), игровые приемы (внезапное появление объектов и игрушек, создание игровых ситуаций, обыгрывание изображений и др.).

Все эти методы в процессе работы с детьми используются в комбинации, в разных комбинациях друг с другом, а не в изоляции.

Ценные методы развития воображения можно назвать игровыми методами, так как игра является ведущей деятельностью дошкольников, основным содержанием детской жизни. «В игре ребенок дошкольного возраста, не подозревающий для себя, приобретает новые знания, умения и навыки, учится выполнять поисковые операции, мыслить и создавать» [31, с.35].

Процесс формирования воображения подчиняется единому закону развития высших психических функций, т. е. воображение обязано совершенствоваться путем включения в управление овладением особыми средствами [16].

Возникновение и формирование воображения - это социально обусловленный процесс. Именно взрослый, закладывает механизм воображения у ребенка. И только лишь в общении со взрослым ребенок исследует социально развитые и закрепленные в культуре средства создания новых образов: сперва действия, позже речь [48].

На втором году жизни основным средством развития воображения является включение ребенка в воображаемые ситуации, на которых основаны игры и шутки. Для создания воображаемой ситуации для взрослых помогают произведения литературы и фольклора, игрушки, которые они включают в

повседневные процессы. Взрослый показывает ребенку игрушку и говорит: «Лисичка вымыла лапы, а теперь вы моете ручки». В воображаемых ситуациях ребенок участвует сначала с помощью реальных действий (бег, ходьба, прыжки), а затем условно, когда, слушая потешку «Сорока-ворона», он проводит пальцем по ладони, как будто готовит кашу. Взрослый обучает сопровождать условное действие стихов, песен, рассказов. Со временем ребенок приобретает значительную самостоятельность в создании воображаемых ситуаций и включает в них свою собственную речь [2; 42].

Для ребенка третьего года жизни руководство процессом воображения состоит в том, чтобы научить детей использовать предметы-заменители в игре и построить воображаемую ситуацию. Чтобы разработать подстановки, ребенку необходимо овладеть функцией объекта. Только лишь знакомое ребенку действие, которое он принимает в другую ситуацию, в том числе в воображаемую. Увеличение восприятия окружающей среды, в том числе взрослый мир, обучение игровым действиям могут помочь ребенку создать воображаемую ситуацию. Предпосылкой для формирования воображения считается овладение продуктивной деятельностью, к примеру, способность давать зданиям конкретное наполнение, чему ребенка учит взрослый с помощью обыгрывания [24; 26].

Игровая деятельность дошкольника является сильным стимулом воображения. Значимым моментом в развитии воображения детей служит такая организация предметной среды, которая содержит в себе наряду со знаковыми предметами с закрепленными функциями предметы неспецифические, полуфункциональные [3; 5; 13]: бросовый материал (коробки, веточки, желуди, орехи). Действуя с ними, наделяя их разным смыслом в различных ситуациях, применяя вариативно, дошкольник усиленно осваивает замещение.

Развитие воображения тесно связано с развитием законов родного языка. Это слово дает возможность ребенку вообразить и

трансформироваться в его отсутствие. Основа для воображения формируется различными, богатыми взглядами, собственным опытом ребенка. Задача взрослого - обучить ребенка путям и средствам трансформации, сформировать его комбинаторные возможности. «Освоение способов создания образов совершается, когда разрушаются настоящие соединения, в том числе объекты в ситуациях, которые им никак не характерны, наделяя их нехарактерными функциями и сочетая разнородные объекты с новым образом. Немаловажно обучить детей формулировать разнообразные идеи с точки зрения сложности и осуществлять их в первую очередь в продуктивной деятельности» [17, с.214].

В старшем дошкольном возрасте воображение становится более организованным, что связано с постепенным накоплением жизненного опыта, знаний, расширением игровой, изобразительной, конструктивной деятельности. «Воображение находится в тесной связи с развитием мышления и памяти, эмоциональными переживаниями, играет значительную роль в познании ребенком окружающего его мира» [19, с.130].

Большое влияние на развитие воображения ребенка подтверждают впечатления, полученные им в предыдущие годы, и окружающая его окружающая среда. Все переживания и впечатления от детей связаны с их реальной жизнью, взятой из их опыта. Благодаря разговору со взрослыми, фильмами, телепередачами, книгами, ребенок постепенно накапливает этот опыт, который развивает его воображение. Однако способность развивать его у детей не то же самое. Есть дети, у которых новые ощущения возникают легко, как будто они сами по себе, но есть и другие, которым трудно представить, чего они никогда не видели, или вспомнить в памяти, как только появились впечатления [45].

Способность создавать новые образы в его воображении обычно оказывает хорошее влияние на развитие ребенка, его поведение и увлечения. Дети с богатым воображением могут играть в сложные конструктивные или

ролевые игры самостоятельно и никогда не скучать. Такие дети часто сами придумывают новые коллективные игры, организуют и направляют различные интересные мероприятия [34; 35; 41].

Дети с хорошо развитым воображением легко учатся в школе [8]: они хорошо изучают новый материал, более творчески участвуют в выполнении заданий, связанных с рисованием или написанием эссе, более выразительно и эмоционально читают стихи вслух, поскольку они представляют События, описанные автором.

Развитие воображения также способствует нравственному воспитанию ребенка [2; 20; 24]: это облегчает понимание чувств другого человека, представление всех обстоятельств или ситуаций, поэтому он становится более понимающим, сочувствующим, способным помочь.

Многие дети в силу определенного мышления, имеют направленное, специализированное воображение [23]: например, литературное, художественное, музыкальное, техническое, пространственное, которое зависит от индивидуальных способностей и интересов ребенка.

Педагоги и родители должны обратить внимание на развитие воображения ребенка и, при необходимости, проводить различные игры для его развития. Это позволит взрослым понять многие эмоциональные переживания ребенка и сделать правильные выводы.

Таким образом, развития воображения дошкольников во многом зависит от методов и приемов используемых педагогами в работе с детьми.

Основными методами и приемами обучения дошкольников являются [16, с.120-129]: практические методы: упражнения; наглядные методы и приемы, т.е. использование природы, образа, схем, рассматривание тематических альбомов, иллюстраций, показ способов действия и приемов лепки; словесные методы и приемы; игровые методы, т.е. дидактические, творческие, развивающие игры, игровые приемы такие как: внезапное

появление объектов и игрушек, создание игровых ситуаций, обыгрывание изображений.

1.3 Дидактические игры, их роль в развитии воображения старших дошкольников

Дидактические игры – одно из средств воспитания и обучения детей дошкольного возраста. Игра для дошкольников – является способом ознакомления с окружающим миром. Играя, он познает форму, свойства материала, цвета, изучает растительный и животный мир, пространственные отношения, числовые отношения».

В игре ребенок развивается физически, привыкает преодолевать трудности. Кроме того в процессе дидактической игры воспитывается сообразительность, изобретательность, инициатива [47].

Отличительной особенностью дидактической игры является ее специфическая структура, включающая ряд компонентов: цель, содержание, игровые действия, средства, результат, как отмечает А.И. Сорокина [38].

В теории и практике дошкольного воспитания существует следующая классификация дидактических игр: с игрушками и предметами; настольно – печатные; словесные [25; 38].

В детском саду в каждой возрастной группе должно быть множество дидактических игр. Необходимость выбора различных игр не означает, что вы должны иметь их в большом количестве, потому что обилие дидактических игр рассеивает внимание детей, не позволяет им хорошо владеть дидактическим содержанием и правилами [21].

При выборе игр перед детьми, иногда слишком просто или, напротив, поставлены слишком сложные задачи. Если игры по своей сложности не соответствуют возрасту детей, они не могут играть в них, и наоборот -

слишком легкие дидактические задачи не возбуждают их умственной деятельности.

Внедрять новые игры нужно постепенно, они должны быть доступны для детей и в то же время требовать от них определенных усилий, способствовать их развитию и самоорганизации.

Долгое время дидактические игры были основной формой воспитания и обучения дошкольников, но игровая форма обучения не могла решить задачи, поставленные перед дошкольными учреждениями для всестороннего развития воспитанников [49].

Исследования отечественных педагогов и психологов показали, что организованное обучение на занятиях является наиболее продуктивным, такой вид обучения способствует лучшему приобретению детьми знаний, умений и навыков, а также развитию у них речи, мышления, внимания, памяти [30]. Безусловно, то, что с введением обучения в детском саду поменялась значимость и место дидактических игр в педагогическом процессе. Она стала одним из средств закрепления, улучшения, расширения знаний, которые дети приобретают во время занятий [25].

Характерными особенностями дидактических игр являются то, что они созданы взрослыми с целью обучения и воспитания детей, ребенка в этих играх привлекает в первую очередь игровая ситуация, а играя, он незаметно для себя решает дидактическую задачу [38].

Каждая дидактическая игра включает в себя несколько элементов [25, с.69 – 71]: дидактическую задачу, содержание, правила и игровые действия. Основным компонентом дидактической игры является дидактическая задача. Она тесно связана с программой занятий. Все остальные компоненты подчинены дидактической задаче и обеспечивают ее осуществление.

Дидактические игры решают различные задачи в образовании и воспитании дошкольников, это может быть знакомство с окружающим миром, развитие речи, мышления, логики, формирование элементарных

математических представлений и, конечно же, такой процесс, как воображение.

Главная роль в дидактической игре отводится правилам. Они определяют, что и как должен делать в игре каждый ребенок, указывают путь к достижению цели. «Правила помогают развивать у детей способности торможения (особенно в младшем дошкольном возрасте). Они воспитывают у детей способность сдерживать себя, контролировать свое поведение» [25, с. 73].

Старшим дошкольникам весьма трудно следовать порядку. Каждый хочет первым вытащить игрушку из «чудесного мешочка», получить карточку, назвать предмет, но желание играть и играть в коллективе детей постепенно приводит к способности замедлять это чувство, то есть подчиняться правилам игры.

Существенная значимость в дидактических играх относится игровому действию. Игровое действие – это проявление активности детей в игровых целях: катать разноцветные шары, разбирать башенку, собирать матрешку, перекладывать кубики, отгадывать предметы по описанию, отгадывать, какое изменение произошло с предметами, расставленными на столе, выиграть соревнование, выполнить роль волка, покупателя, продавца, отгадчика [25].

Если проанализировать дидактические игры с точки зрения того, что они занимают и увлекают детей, то окажется, что детей интересует, прежде всего, игровое действие, которое стимулирует детскую активность, вызывает у детей чувство удовлетворения. Дидактическая задача, завуалированная в игровую форму, решается ребенком более успешно, так как его внимание, прежде всего, направлено на развертывание игрового действия и выполнение правил игры. Незаметно для себя, без особого усилия, он выполняет дидактическую задачу.

Благодаря наличию игровых действий дидактические игры, используемые на занятиях, делают обучение более увлекательным,

эмоциональным, помогают повысить произвольное внимание детей, создают предпосылки к более глубокому овладению знаниями, умениями и навыками [25].

Для детей среднего и старшего возраста игровое действие должно устанавливать наиболее непростые взаимоотношения между участниками игры. В игровом действии, как правило, ту или иную роль (волк, покупатель, продавец, догадка и другие) включены в конкретную игровую обстановку. Ребенок функционирует, таким образом, равно как фантазируемый облик функционирует в его воображении, переживает успехи и неудачи, связанные с этим образом.

В некоторых играх игровое действие состоит из загадывания и отгадывания. Один играющий ребенок выходит, а в это время дети загадывают какой-либо предмет или изменяют расположение вещей. Возвратившись, ребенок отгадывает предмет по описанию, определяет, какая перестановка выполнена с предметами на столе или в обстановке комнаты куклы, называет имя товарища в соответствии с описанной одеждой и т. п.

Большая группа игр, в основном для старших дошкольников, состоит из своего рода соревнований [27]: кто быстрее закроет пустые ячейки большой карточки маленькими; подберет пару; скажет слово, противоположное тому, что сказал ведущий; отгадает, что нужно для той или иной профессии.

Кроме того, Никифорова О.Н. [30], отмечает, что игровое действие, представляет собой своеобразное соревнование, чаще всего встречается в настольно-печатных играх с картинками, дети находят сходство и разницу в предметах, нарисованных на картинках, классифицируют предметы по группам. Игровое действие создает у детей заинтересованность к дидактической задаче.

Игровое действие, которое состоит из нескольких игровых компонентов, на протяжении длительного времени заостряет внимание детей

на содержании и игровых правилах и создает хорошие условия для осуществления дидактических задач.

Субботина Л.Ю. [39], в своей научной работе указывает, что некоторые упражнения с дидактическим материалом ошибочно называют играми. Например, в упражнении «Считай правильно» дети складывают в определенном порядке карточки с числами или цифрами – «один плюс два», «два плюс три», затем проверяют произведенное действие на палочках. Ровным счетом игрового здесь ничего нет, а имеются упражнения в арифметических действиях. Перед детьми выступает не игра, а обучение – решить задачу, сколько будет один плюс два. После решения этой задачи ребенок сидит и ждет, что делать дальше, так как индивидуальное задание он выполнил. Здесь нет игрового действия, которое заинтересовало и привлекло детей, создавало бы у них интерес к правилам и выполнению задания. И по этой причине их нельзя считать дидактическими играми.

В каждой дидактической игре дидактические задачи, игровые действия и правила игры взаимосвязаны. Например, можно рассмотреть эту взаимосвязь на определенной дидактической игре «Найди пару» [46].

Игровое действие данной игры состоит в том, чтобы найти свою пару (ребенка, у которого на груди прикреплено соответствующее количество кругов, нарисованных на карте, или цифра) и пройти вместе к воротам, над которыми изображены 6 предметов или стоит цифра 6. Предположим, что дети хорошо знают действие игры (найти пару и пройти к воротам), но они могут взять любого ребенка и пройти к воротам. Игровое действие выполнено, но оно детей не увлекает, игра бесцельна – в данной игре никакой дидактической задачи нет, а ради игры есть только игра.

Разберем это же действие игры в сочетании с правилами [46]: игры. В правиле указывается: соединяться в пары нужно только с таким ребенком, у которого есть число, которое дает вместе с вашим числом 6. Пары подбираются, например, так: два и четыре, один и пять. Эта взаимосвязь

игрового действия с правилом игры создает у детей интерес и способствует успешному решению дидактической задачи – закреплению порядкового счета, воспитание внимания, самостоятельности, умственного развития.

Дидактические игры способствуют формированию психических качеств у детей [32]: внимания, памяти, наблюдательности, сообразительности. Они учат детей применять существующие знания в различных игровых условиях, активировать различные психические процессы и приносят эмоциональную радость детям.

Игра незаменима как средство воспитания правильных отношений между детьми. В ней ребенок проявляет чуткое отношение к другу, учится быть справедливым, уступать, в случае если это необходимо, оказывать помощь в беде и т. д. Поэтому игра является отличным средством воспитания коллективизма.

Дидактические игры способствуют художественному воспитанию – улучшению движений, выразительности речи, развитию творческого воображения, яркой, душевной передаче образа.

В процессе дидактических игр многие сложные явления разбиваются на простые и, наоборот, единичные обобщаются, поэтому проводится аналитическая и синтетическая деятельность.

Дидактические игры направлены на то, чтобы подводить детей к обобщению и классификации, к использованию слов, обозначающих обобщенные понятия.

Дидактические игры – незаменимое средство обучения детей преодолению различных затруднений в умственной и нравственной их деятельности. Эти игры чреватые большими возможностями и воспитательным воздействием на детей дошкольного возраста.

Чем содержательнее игровое действие и правило дидактической игры, тем активнее ребенок действует. И это дает педагогу возможность формировать взаимоотношения детей: способность действовать по очереди в

соответствии с правилами игры, чтобы считаться с желаниями участников игры, помогать товарищам в трудностях. Во время игры есть возможность достичь проявления инициативы каждого ребенка в достижении поставленной цели. Однако эти личностные качества не воспитываются в ребенке сами по себе, их нужно постепенно, терпеливо формировать. Если детям любого возраста дать дидактическую игру, не раскрывая четко правил игры с ней, то игра протекает хаотично и теряет свою воспитательную ценность.

Таким образом, дидактические игры – одно из средств воспитания и обучения детей дошкольного возраста. В теории и практике дошкольного воспитания существует следующая классификация дидактических игр: с игрушками и предметами; настольно-печатные; словесные. Необходимость подбора разнообразных игр отнюдь не означает, что надо иметь их в большом количестве. Обилие дидактических игр и игрушек рассеивает внимание детей, не позволяет им хорошо овладевать дидактическим содержанием и правилами.

Выводы по первой главе

Воображение в старшем дошкольном возрасте становится особой деятельностью, преобразуется в фантазирование; ребенок исследует приемы и средства создания образов; воображение переходит во внутренний план, пропадает потребность в наглядной опоре для создания образов; воображение обретает произвольный вид, предполагающий создание замысла, его плана и реализацию.

Развитие воображения дошкольников во многом зависит от методов и приемов, которые использует педагог в работе с детьми.

Основными методами и приемами обучения дошкольников являются: практические методы: упражнения; наглядные методы и приемы, т.е. использование натуры, образа, схем, рассматривание тематических альбомов, иллюстраций, показ способов действия и приемов лепки; словесные методы и приемы; игровые методы, т.е. дидактические, творческие, развивающие игры, игровые приемы такие как: сюрпризные моменты, создание игровых ситуаций, обыгрывание изображений.

Дидактические игры – одно из средств воспитания и обучения детей дошкольного возраста, способствуют формированию у детей психических процессов: внимания, памяти, наблюдательности, сообразительности. Они учат детей использовать существующие знания в различных игровых обстоятельствах, активизируют разнообразные умственные процессы и доставляют детям эмоциональную радость.

Глава 2. Экспериментальное исследование по развитию воображения старших дошкольников посредством дидактических игр

2.1 Выявление уровня сформированности воображения старших дошкольников

Цель - определить уровень сформированности воображения старших дошкольников.

Задачи:

1. Подобрать методики для исследования развития воображения у детей старшего дошкольного возраста;
2. Провести констатирующий эксперимент;
3. Проанализировать полученные результаты, сделать выводы.

В исследовании приняли участие две группы старших дошкольников МБДОУ «Детский сад № 73- ЦРР» города Бийска. Контрольная группа в составе 20 детей и экспериментальная группа в составе 20 детей.

В ходе исследования были использованы следующие методики:

1. Диагностика уровня сформированности воображения «Придумай игру» (Немов Р.С.) [28];
2. Диагностика уровня сформированности воображения «Заданные фигуры» (Немов Р.С.) [28].

Полное описание диагностик в приложении 1 к работе.

В ходе проведения констатирующего этапа эксперимента были получены следующие результаты в экспериментальной группе детей, с помощью диагностики уровня сформированности воображения «Придумай игру» (Немов Р.С.) [28]: с очень высоким уровнем развития воображения детей не выявлено, у троих детей выявлен высокий уровень сформированности воображения, что составил 15%, средний уровень

развития воображения выявлен у семи детей, что составляет 35%, у девяти детей оказался низкий уровень сформированности воображения, что составляет 45% и у одного ребенка - очень низкий уровень развития воображения 5% (Приложение 2, Таблица 1).

Три ребенка, у которых был выявлен высокий уровень развития воображения, придумали свою игру, продумали все действия в данной игре, установили правила игры, отметили, сколько игроков необходимо для игры, обошлись практически без вопросов педагога, объяснили все действия. Дети, у которых выявлен средний уровень развития воображения, а именно 35%, пользовались наводящими вопросами педагога, не могли объяснить правила игры. У детей с низким уровнем развития воображения не получилось объяснить, в чем же состоит суть игры, Они использовали достаточно большое количество наводящих вопросов педагога. Содержание придуманной детьми игры, отличалось размытостью уровней оценки успешного проведения.

Результаты проведенной диагностики «Заданные фигуры» отображены в (Приложение 2, Таблица 2) к работе. Результаты проведенной диагностики: низкий уровень развития воображения выявлен у четырех детей, что составляет 20%; средний уровень выявлен у пятнадцати детей, что составляет 75%; высокий уровень развития воображения выявлен у одного ребенка 5%. Девочка экспериментальной группы, у которой выявлен высокий уровень развития воображения использовала все предложенные фигуры, получившиеся изображения были реалистичными, никаких дополнительных фигур не было использовано.

Большая часть группы, а именно пятнадцать детей выполняли задания, но меняли фигуры и не использовали их полностью, в некоторых изображениях не прослеживался реализм. Дети, обладающие низким уровнем развития воображения, затруднялись в выполнении задания, использовали большое количество подсказок.

В ходе исследования развития воображения старших дошкольников контрольной группы, были получены следующие показатели. Диагностика уровня сформированности воображения «Придумай игру» (Немов Р.С.) [28]: с очень высоким уровнем развития воображения детей не выявлено, высокий уровень выявлен у двоих детей, что составляет 10%; средний уровень выявлен у тринадцати детей 65%; низкий уровень составляет 20% и выявлен у четырех детей; очень низкий уровень развития воображения у одного ребенка 5% (Приложение 2, Таблица 3).

Двое детей контрольной группы, у которых был выявлен высокий уровень развития воображения, легко придумали игру, рассказали, в чем суть данной игры, установили правила и распределили роли в игре между игроками. Они не нуждались в наводящих вопросах педагога, объяснили все действия игры. Дети, обладающие средним уровнем развития воображения, а именно тринадцать детей, пользовались наводящими вопросами педагога, затруднялись в объяснении игры. Дети, у которых выявлен низкий уровень развития воображения, выслушали инструкцию, но, по ходу выполнения диагностики, количество оказанной помощи в виде наводящих вопросов было очень велико, как и в экспериментальной группе. Они не смогли объяснить правила игры.

Диагностика уровня сформированности воображения «Заданные фигуры» (Немов Р.С.) [28]: высокий уровень развития воображения выявлен у двоих детей, что составляет 10%. Дети использовали все предложенные фигуры, сочетание фигур использовалось гармонично, получившиеся изображения были реалистичными; средний уровень развития воображения выявлен у тринадцати детей 65%. Дети использовали предложенные фигуры, не в полном объеме, изображения отличалось от реальности; низкий уровень развития воображения выявлен у пяти детей контрольной группы, что составляет 25% (Приложение 2, Таблица 4).

Результаты диагностирования уровня сформированности воображения старших дошкольников по методике «Придумай игру» (рисунок 1): высокий уровень развития воображения составляет 15% экспериментальной группы и 10 % контрольной группы. Средний уровень развития воображения в экспериментальной группе составляет 35%, что ниже среднего уровня развития воображения контрольной группы, а именно 65%. Низкий уровень развития воображения в экспериментальной группе выше, чем у детей контрольной группы и составляет 45% по отношению к 20%. Очень низкий уровень развития воображения составляет 5% как в экспериментальной группе, так и в контрольной.

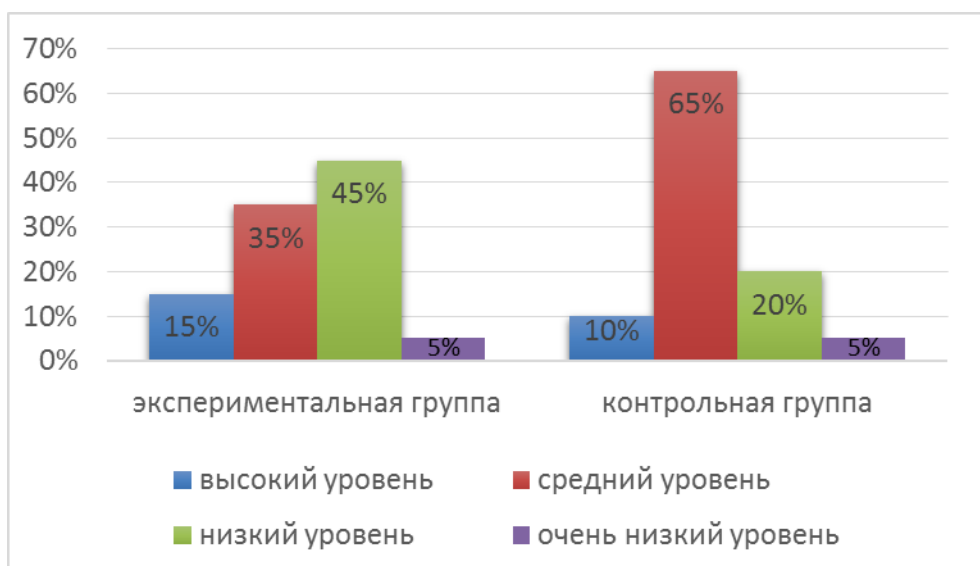


Рисунок 1 – Гистограмма уровней сформированности воображения старших дошкольников по методике «Придумай игру»

Результаты диагностирования уровня сформированности воображения старших дошкольников по методике «Заданные фигуры» следующие (рисунок 2): высокий уровень развития воображения составляет 5% экспериментальной группы и 10% контрольной группы. Средний уровень развития воображения в экспериментальной группе составляет 75%, в контрольной группе 65%. Низкий уровень развития воображения в экспериментальной группе составляет 20%, в контрольной 25%.

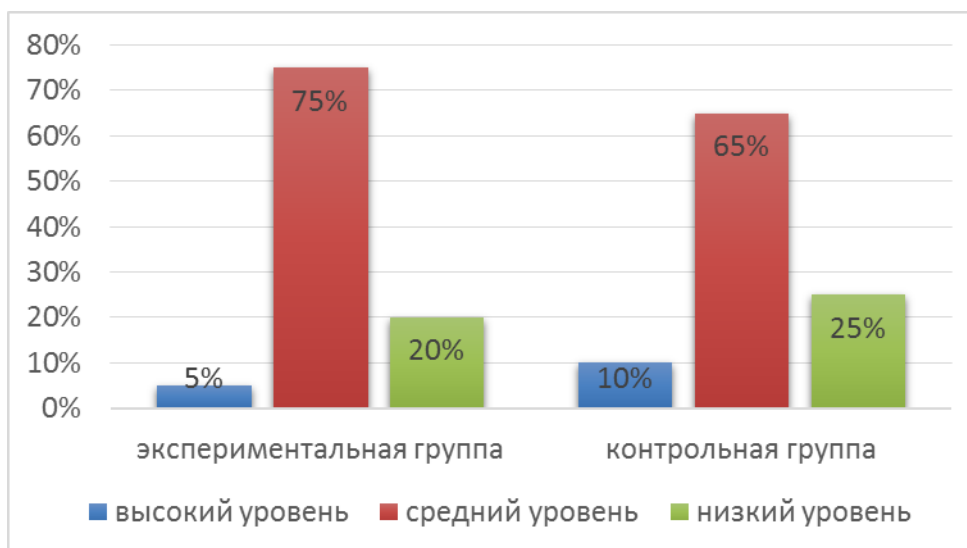


Рисунок 2 – Гистограмма уровней сформированности воображения старших дошкольников по методике «Заданные фигуры»

Таким образом, в ходе констатирующего эксперимента были определены уровни развития воображения у старших дошкольников. Выяснилось, что дети с большим трудом придумывают, фантазируют в различных ситуациях. Оригинальных творческих решений очень мало, многие из них выполнены с небольшой подсказкой педагога. Низкий уровень развития воображения, неспособность детей фантазировать, не самостоятельное сочинительство – всё это доказывает о необходимости работы по формированию у детей воображения, развитию детской фантазии, развитию их индивидуальности и оригинальности решений. По результатам проведенного исследования констатирующего этапа можно отметить, что дети экспериментальной и контрольной групп показали примерно одинаковые результаты.

2.2 Реализация комплекса дидактических игр, направленных на развитие воображения старших дошкольников

Цель – повышение уровня развития воображения старших дошкольников с помощью дидактических игр.

Задачи:

1. Проанализировать предметно-развивающую среду;
2. Разработать комплекс дидактических игр способствующих развитию воображения старших дошкольников;
3. Реализовать комплекс дидактических игр, способствующих развитию воображения старших дошкольников экспериментальной группы.

Комплекс дидактических игр на развитие воображения представлен в приложении 3.

Предметно-развивающая среда является основным средством формирования личности ребенка и является источником его знаний и социального опыта, поэтому она должна быть организована так чтобы позволить ребенку проявить творческие способности, познавать способы образного воссоздания мира и языка искусств, реализовывать познавательно-эстетические и культурно-коммуникативные потребности в свободном выборе.

В старшей группе создана предметно-развивающая среда. Пополнение различными материалами происходит в соответствии с принципами построения ФГОС, программными задачами и комплексно-тематическим планированием ДОУ.

Предметно-развивающая среда центра способствует развитию воображения детей, предполагает творческую деятельность детей и свободное общение, воспитателя и детей.

В театрализованной зоне имеются ширмы, маски, атрибуты и элементы декораций к любимым сказкам. Здесь есть плоскостной,

стержневой, кукольный, настольный, пальчиковый театры, что помогает развивать внимание, память, мышление, воображение ребёнка. В книжном уголке представлен большой объем детской художественной литературы, альбомы с иллюстрациями по темам образовательной деятельности с окружающим миром и ознакомлению с художественной литературой, материалы о художниках-иллюстраторах. Все это также применяется для развития воображения с помощью дидактических игр. Например, игра «Пофантазируем», где дети фантазируют на тему собственного продолжения прочитанной сказки.

В уголке рисования имеются цветные и восковые мелки, акварельные и гуашевые краски, ножницы, клей, фломастеры и цветные карандаши, пластилин, цветная бумага и картон, а также нитки, всевозможные обрезки для вырезания и наклеивания ленты, тесьма, обои, кисти, палочки, стеки, трафареты «Транспорт», предметы народно-прикладного искусства, у каждого ребенка имеется индивидуальный альбом для свободного рисования.

В данном центре вниманию детей предложены книги из серии «Я учусь рисовать», «Искусство оригами», «Я учусь лепить», репродукции картин известных художников, скульптура малых форм, дидактические игры. Разнообразие материалов для продуктивной деятельности дошкольников способствующие проживанию, преобразованию познавательного опыта в продуктивной деятельности.

Разработка комплекса дидактических игр строилась с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей, предоставления детям самостоятельности, развития инициативы.

Структура дидактических игр подразумевает использование трех-пяти комбинированных творческих приемов и различных методов, содержащих:

- фантазирование (в основании технологий, рекомендуемых Дж. Родари) [38];

- изодейтельность (деятельность с цветом, формой, абстракцией – элементы теории решения изобретательских задач);

- компоненты коллективного обсуждения вопроса.

Неоднократно проводилась игра «Волшебные кляксы», эта игра способствовала развитию воображения старших дошкольников. Вначале на середину листа выливалось небольшое количество чернил, после этого лист сворачивался пополам. Затем лист разворачивался, и детям предлагалось рассмотреть получившиеся кляксы, и по очереди назвать, какие предметные изображения они разглядели в кляксе или ее отдельных частях. Детям очень понравилась эта игра, они с большим интересом начали рассматривать кляксы и называть воображаемые предметы. Во время игры дети не перебивали друг друга. Больше всех увиденных предметов в кляксе, удалось назвать Степану Д.. Также с детьми проводились игры с заданиями на создание новых образов.

Также на развитие творческого воображения проводилась игра «Чудесный лес». Детям предлагалось нарисовать чудесный лес. У каждого ребёнка должен получиться свой лес, потом надо было рассказать про него сказочную историю. Дети получали листы бумаги, на которых им нужно было дорисовать изображения так, чтобы получилась картина леса. Незаконченные фигурки можно было превращать во что угодно: это могут быть цветы, деревья, бабочки, птички, животные и т.д. Можно даже было придумать необычные, фантастические персонажи. Когда рисунки были готовы, дети вывесили их на доску. Затем все вместе рассматривали их и отмечали оригинальные. После этого дети по желанию рассказывали истории по своим картинкам. При повторном проведении использовался различный материал: «Чудесная поляна», «Чудесное море». При выполнении заданий этой игры у детей развивалась речь, воображение. Рисунки у детей были разнообразны, каждый рисовал в меру своей фантазии.

Игра «Сказочная шкатулка». В группу вносится шкатулка, в которой находятся изображения героев различных сказок. Далее детям предлагалось вспомнить своих любимых сказочных героев, и рассказать о них: какие они, чем они вам нравятся, как они выглядят. Алина Т. рассказала, что ей нравится Золушка, что она очень красивая, добрая, честная и трудолюбивая. На вопрос что у нее общего с Золушкой, ответила, что она такая же красивая, добрая, любит помогать маме по дому. Любимым сказочным героем Максима В. оказался Илья Муромец, потому что, он очень сильный, храбрый, бесстрашный, что он сражался с врагами. Максим сравнивает себя с Ильей Муромцем, говоря, что он тоже сильный, храбрый, ничего не боится. Все дети рассказали о своих любимых героях, затем превратившись в них, начали их изображать.

Дети экспериментальной группы активно играли в дидактическую игру «Хорошо - плохо», занимались решением противоречий, фантазированием. Так во время наблюдения за деревьями, солнцем, ветром детям предлагалась игра «Хорошо - плохо». Дети должны были ответить что хорошего и что плохого в дожде. Например, во время дождя может пойти град крупного размера и нанести вред растениям и травмировать людей. Польза дождя во многом: он поливает огород, смачивает дороги от пыли, поит деревья водичкой. Также им предлагалось пофантазировать, что было бы, если бы не было солнца, облаков.

Дидактическая игра «Собери фигурки». Дети рассаживались за столиками, и получали наборы вырезанных из плотного картона небольших фигурок: кругов, квадратов, треугольников и т.д. Потом им показывались заранее изготовленные картинки с изображением различных предметов, которые нужно было сложить из предложенных им фигурок. Дети рассмотрев картинку складывали нарисованный на ней предмет из своих фигурок. Дети были очень активны и заинтересованы тем, чтобы составить свою картинку быстрее остальных.

Дидактическая игра «Нравится – Не нравится». Детям предлагалось описать предмет, объект, почему он им нравится, а почему не нравится. Например, предлагалось слово «лекарство». Дети ответили, что нравится, потому что, с помощью лекарства быстрее выздоравливаешь, а не нравится, потому что, оно не вкусное. Конфеты, нравятся потому что, они очень вкусные, а не нравятся, потому что много конфет есть вредно. Детям очень понравилась эта игра, все принимали активное участие в обсуждении предложенных предметов.

Для развития воображения использовалась дидактическая игра «Цепочка ассоциаций». Детям предлагалось слово, а им нужно было подобрать слово соответствующее эпитету. Были составлены цепочки ассоциаций: «Рамка-деревянная-скамейка-твердая-книга-детская-игрушка», «Подушка-мягкая-игрушка-ребенок...», «Ручка-синяя-речка-холодная-мороженное...», «Мышка-маленькая-Дюймовочка-девочка...» дети очень активно придумывали слова, подходящие по смыслу к предыдущему слову. Данная игра им очень понравилась, она вызывала у них радостные эмоции.

Дидактическая игра «Почемучки». Ребенку показывалась картинка, на которой изображена какая-либо ситуация. Рассмотрев картинку, педагог и ребенок по очереди задают друг другу вопросы и отвечают на них. Была предложена картинка, на которой изображена кошка, сидящая на заборе, а рядом с ней стоит собака и лает на нее. Ребенку был задан вопрос, почему кошка спряталась от собаки? Ребенок отвечал, потому что, кошка испугалась собаку. Далее ребенок задал вопрос педагогу, почему собака лает на кошку? Педагог отвечает, потому что, они не ладят друг с другом. Игра проводилась индивидуально с каждым ребенком. Детям эта игра понравилась, они проявляли фантазию в своих ответах, и задавали интересные вопросы, касающиеся данной ситуации.

Также с детьми проводилась игра «Фото на память». Детям нужно было представить себя артистами, а педагог был их фотографом. Дети с

помощью мимики и жестов изображали различных героев, после чего нужно было замереть - фотограф делал фото на память. Детям было очень весело, им понравилось представлять себя в роли артиста. Они радовались и все принимали активное участие в игре.

Дидактическая игра «Новое назначение предмета». Игра проводилась сидя в кругу, запускался какой-либо предмет, а дети тем временем по очереди придумывали новое предназначение этому предмету. Например, зонтик, дети придумали для него новое предназначение: использовать как автомат, использовать как крючок для сумок, как тросточку, как щит, парашют. Далее детям давался другой предмет, а именно ручка, дети придумали, что ее можно использовать как лазер, дротик, указка. К воздушному шару, ребята придумали новое назначение, его можно будет использовать как попрыгунчик, как мячик, из него можно делать игрушки. Дети предлагали большое количество новых вариантов. Они очень увлеклись данной игрой. Также им предлагались такие предметы, как книга, пульт, пакет, стакан.

Игра «Несуществующее животное». Детям нужно было пофантазировать на тему «Несуществующее животное», как бы они выглядели и какая от них польза. Например, рыба-магнит, Максим Б. рассказал, что она могла бы доставать со дна водоема потерянные украшения, монеты, клад. Она была бы среднего размера, круглой формы и на брюшке у нее расположен карман, в котором находится магнит. Затем был пример кот-бегемот, Вика Ч. рассказала, что он был бы зеленого цвета, очень большого размера, а еще он был бы пушистым, игривым. Кот-бегемот катал бы ее на себе, и они были бы хорошими друзьями. Затем педагог предложил ребятам поразмышлять над тем, как бы выглядела летающая собака, Петя рассказал, что она была бы очень большая, разноцветная и у нее были бы крылья, с помощью которых она бы летала в воздухе, они бы вместе с ней играли, и когда он подкидывал вверх палочку, то она взлетала и ловила ее.

Ребята внимательно слушали друг друга и смеялись над выдуманными животными. Некоторые дети очень стеснялись и смущались в обсуждении, и справились только с помощью педагога по наводящим вопросам.

Дидактическая игра «Нарисуй настроение». Данная игра проводилась индивидуально с ребенком, когда у него было грустное настроение или, наоборот, веселое. Заметив, что Алина Т. сидит одна и грустит, воспитатель предложила нарисовать ей свое настроение. Алина изобразила на рисунке себя, как она гуляет на улице под дождем. В эту же игру воспитатель предложила поиграть Саше П. Он изобразил, ясный, солнечный день, что символизировало его хорошее настроение.

Игра «Так не бывает». Ребята по очереди рассказывают какую-нибудь невероятную историю. Победителем игры становится тот, кому удастся придумать пять сюжетов, услышав которые, слушатели воскликнут: «Так не бывает!». Дети очень увлеклись данной игрой, каждый старался придумать, как можно больше историй, чтобы победить. Первой, кому удалось придумать пять невероятных сюжетов, оказалась Катя Р.

Дидактическая игра «Придумай продолжение». Для этой игры понадобится начало рассказа, придуманное воспитателем. Воспитатель, начала зачитывать детям начало рассказа «Однажды Дима отправился с папой на рыбалку, когда они пришли на озеро...». Никита С. первый придумал продолжение рассказа и поделился с ребятами. Он продолжил его так: «Они нашли место для рыбалки и начали разбирать удочки. Дима поспорил с папой о том, что поймает больше рыбы, чем он. Они начали соревноваться в ловле рыбы. В итоге папа поддался Диме, и мальчик победил, а потом они пошли обратно домой». Виолетта О. придумала свое продолжение рассказа и захотела им поделиться с другими ребятами. Она продолжила его так: «Они начали ловить рыбу. Потом испортилась погода, и начался дождь, папа с Димой спрятались от дождя под деревом. После того, как дождь прошел, они отправились домой без рыбы». После педагог

предложил детям придумать продолжение такому рассказу: «Как-то раз мы с мамой отправились в магазин и там мы увидели...». Настя Е. захотела поделиться придуманным продолжением этого рассказа. Она продолжила его так: «Там мы увидели выставку животных, я сразу попросила маму туда сходить, когда мы туда зашли, то увидели очень много красивых и милых зверюшек, мне они очень сильно понравились. Там были разные попугаи, которые умеют разговаривать и я даже покормила их яблоками». Олег М. придумал свое продолжение рассказа. Он продолжил его так: «Там мы увидели старенькую бабушку, которая не могла поднять корзину с продуктами, мы с мамой предложили ей помочь и она согласилась, после того как мы помогли ей, она нас поблагодарила. Потом мы купили, что нам нужно было, и отправились счастливые домой». Детям очень понравилось придумывать продолжение рассказам. Но не все захотели поделиться с друзьями своим рассказом.

Также для развития творческого воображения старших дошкольников проводилась дидактическая игра «Рисунки с продолжением». Для данной игры была необходима бумага и краски. Педагог в центре листа ставил небольшую точку и предлагал детям по очереди продолжить рисунок. Дети дорисовывали изображение, иногда у них возникал спор, так как не все соблюдали правило, и некоторые ребята пытались быстрее нарисовать.

Дидактические игры, которые проводились на данном этапе эксперимента, способствовали развитию воображения детей, развивали внимание, речь.

Данный эксперимент продолжался на протяжении пяти месяцев, после проведения констатирующего эксперимента.

Таким образом, на формирующем этапе исследования была проанализирована предметно-развивающая среда, разработан комплекс дидактических игр, способствующих развитию воображения старших

дошкольников, а также реализован этот комплекс дидактических игр, способствующих развитию воображения старших дошкольников.

2.3 Анализ проведенного исследования по развитию воображения в дидактических играх старших дошкольников

Цель: проведение повторного диагностирования уровня сформированности воображения старших дошкольников.

Задачи:

1. Провести повторное диагностирование;
2. Обработать и проанализировать полученные результаты.

По окончании формирующего этапа эксперимента был проведен контрольный этап исследования по воздействию дидактических игр на динамику формирования воображения старших дошкольников экспериментальной группы.

Анализ результатов после проведенного комплекса дидактических игр производился с учетом сравнения результатов диагностики в экспериментальной и контрольной группах. Повторное диагностирование проводилось по методикам: «Придумай игру» (Немов Р.С.) [28]; «Заданные фигуры» (Немов Р.С.) [28]. Полное описание методик в приложении 1 к работе.

В первую очередь, следует отметить, что дети экспериментальной группы, которые прежде обладали низким уровнем развития воображения, стали выдумывать, что-то подобное, что не являлось вновь выдуманным, однако включала в себя очевидные компоненты творческой фантазии. Дети, которые обладают средним уровнем развития воображения стали придумывать оригинальные игры, и у них стали получаться наиболее

реальные фигуры, несмотря на то, что изображения пока что не являются новыми.

В ходе проведения контрольного этапа эксперимента, были получены следующие результаты в экспериментальной группе детей с помощью диагностика уровня сформированности воображения «Придумай игру» (Немов Р.С.) [28]: с очень высоким уровнем развития воображения детей не выявлено, у 75% детей выявлен высокий уровень воображения, а именно у пятнадцати детей, пять детей показали – средний уровень развития воображения, что составляет 25%, детей с низким и очень низким развитием воображения не выявлено (Приложение 2, Таблица 5).

Более половины экспериментальной группы детей обладающие высоким уровнем развития воображения, придумали игру, рассказали суть данной игры, указали сколько для этой игры потребуется участников, пояснили правила игры, обошлись без наводящих вопросов педагога. Детям с выявленным средним уровнем развития воображения, понадобилась помощь педагога, которая заключалась задаванием наводящих вопросов, затруднялись в объяснении, как будет проходить игра.

Результаты проведенной диагностики «Заданные фигуры» отображены в (Приложении 2. Таблица 6) к работе. Низкий уровень развития воображения – не выявлен; средний уровень – выявлен у семи детей, что в общем составляет 35%; высокий уровень развития воображения оказался у тринадцати детей, что составляет 65%. Дети экспериментальной группы обладающие высоким уровнем развития воображения использовали все предложенные фигуры, никаких дополнительных фигур не использовали. Изображения были реалистичными, похожими на заданный объект.

Большая часть группы, а именно тринадцать детей выполняли задания, использовали все предложенные фигуры полностью, в их изображении присутствовал реализм. Детей с низким уровнем развития воображения не выявлено.

В процессе исследования развития воображения старших дошкольников контрольной группы, были получены следующие показатели. Диагностика уровня сформированности воображения «Придумай игру» (Немов Р.С.) [28]: с очень высоким уровнем развития воображения детей не выявлено, высокий уровень 10%; средний уровень 75%; низкий уровень 15%; очень низкий уровень воображения не выявлен (Приложение 2, Таблица 7).

Дети контрольной группы, которые обладают высоким уровнем развития воображения, без труда придумали игру, рассказали, какие правила будут в этой игре, сколько понадобится игроков, пояснили, как будет проходить игра, распределили роли в игре. В наводящих вопросах педагога, дети не нуждались. Пятнадцать детей, у которых был выявлен средний уровень развития воображения, а именно 75%, пользовались наводящими вопросами педагога, затруднялись в объяснении, как будет проходить игра. Дети с низким уровнем развития воображения 15%, а именно три ребенка, восприняли инструкцию, но, во время выполнения задания, педагог оказывал большую помощь в виде наводящих вопросов, которых было очень много, как и у детей экспериментальной группы. Сущность выдуманной детьми игры отличалось размытостью уровней оценки успешности выполнения.

Диагностика уровня сформированности воображения «Заданные фигуры» (Немов Р.С.) [28]: высокий уровень развития у 10% детей. Дети применяли все без исключения предложенные фигуры, сочетание фигур применялось гармонично; средний уровень развития воображения – 65%. Дети применяли предложенные им фигуры, однако не в полном объеме, изображения различалось малой реалистичностью; низкий уровень развития воображения 25% детей контрольной группы (Приложение 2, Таблица 8).

Согласно итогам проведенного исследования контрольного этапа можно отметить, что дети контрольной группы показали те же результаты, что и на констатирующем этапе исследования.

Результаты диагностирования уровня сформированности воображения по методике «Придумай игру» следующие (рисунок 3): высокий уровень развития воображения составляет 75% экспериментальной группы и 10 % контрольной группы. Средний уровень развития воображения в экспериментальной группе 25%, что ниже среднего уровня развития воображения контрольной группы, а именно 75%. Детей с низким уровнем развития воображения в экспериментальной группе не выявлено, в контрольной группе выявлено 15%. С очень низким уровнем развития воображения детей не обнаружено.

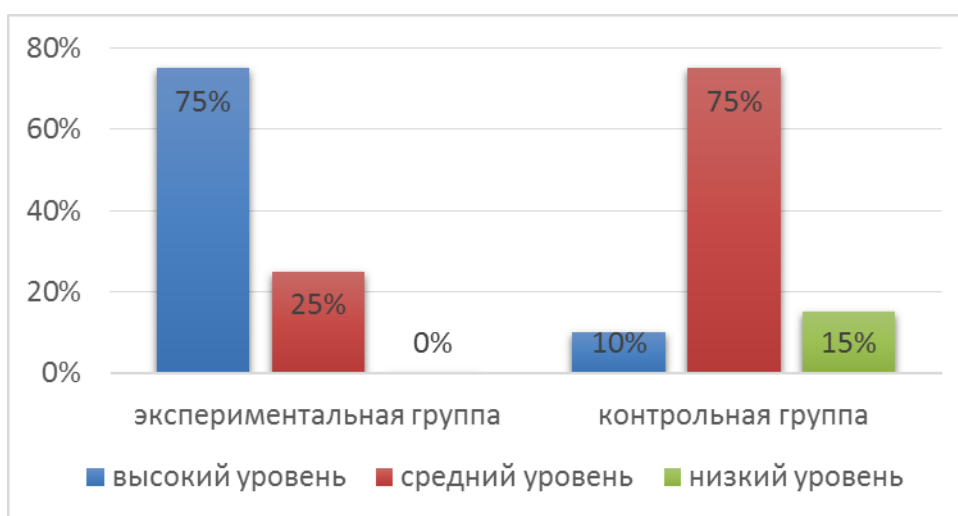


Рисунок 3. Гистограмма уровней сформированности воображения старших дошкольников по методике «Придумай игру»

Результаты диагностирования по методике «Заданные фигуры» следующие: в экспериментальной группе детей с низким уровнем развития воображения не выявлено, в контрольной группе детей с низким уровнем развития воображения выявлено 25%. Средний уровень развития воображения в экспериментальной группе составляет 35% детей, в контрольной группе 65%. Для контрольной группы результат остался прежним, что и на констатирующем этапе исследования. Высокий уровень развития воображения у детей экспериментальной группы составил 65%,

дети контрольной группы показали прежний результат, а именно 10% (Рисунок 4).

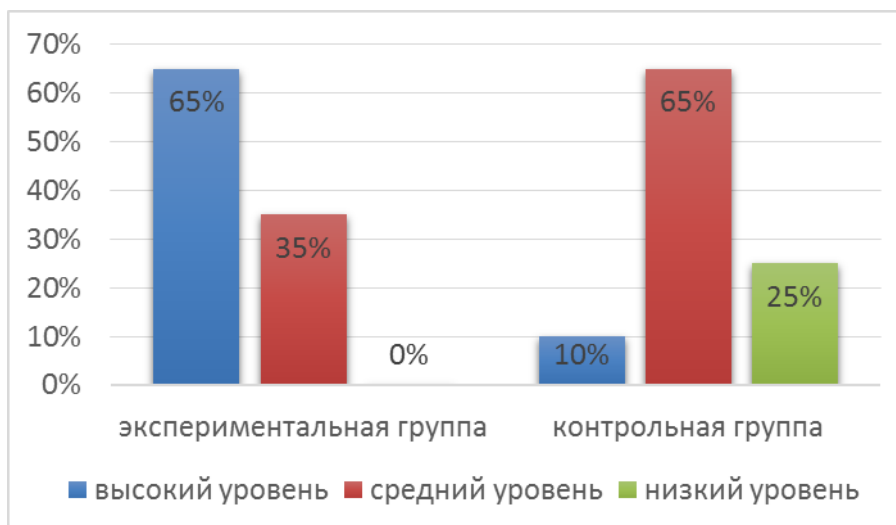


Рисунок 4 – Гистограмма уровней сформированности воображения старших дошкольников по методике «Заданные фигуры»

Таким образом, повторное проведение методик выявило, что уровень развития воображения старших дошкольников экспериментальной группы, оказался значительно выше, чем был на констатирующем этапе эксперимента. Можно сделать вывод, о том, что дидактические игры способствуют развитию воображения. Гипотеза подтверждена.

Выводы по второй главе

Организация и проведение исследования предполагала анализ изменений, произошедших в ходе работы с экспериментальной группой; изменений, произошедших в развитии воображения дошкольников в результате проведения с ними различных дидактических игр, направленных на развитие воображения.

Результаты проведённого анализа позволили сделать следующие выводы: при сравнении исходного уровня развития воображения у детей

экспериментальной и контрольной группы результаты оказались сравнительно одинаковые; после окончания проведения комплекса дидактических игр, направленных на развитие воображения оказалось характерным увеличение показателей, уровня развития воображения детей в экспериментальной группе.

На этапе формирующего эксперимента была проведена работа по развитию воображения старших дошкольников экспериментальной группы, которая включала в себя целенаправленное использование дидактических игр.

Анализ на заключительном этапе выявил следующее: при сопоставлении результатов исследования экспериментальной и контрольной групп было установлено, что в экспериментальной группе испытуемых уровень развития воображения значительно повысился, что свидетельствует об эффективности использования дидактических игр для развития воображения старших дошкольников.

Заключение

Дошкольный возраст имеет богатейшие возможности для развития воображения. К сожалению, эти возможности необратимо теряются с течением времени, поэтому необходимо использовать их максимально эффективно в старшем дошкольном возрасте.

Успешное развитие воображения возможно только при создании определенных условий, благоприятствующих формированию.

Таковыми условиями являются: создание обстановки, которая определяет развитие ребенка; самостоятельное решение ребенком задач, требующих максимального напряжения, когда ребенок добирается до «потолка» своих возможностей; предоставление ребенку свободу в выборе деятельности, чередовании дел, продолжительности занятий одним делом; умная доброжелательная помощь взрослых; комфортная психологическая обстановка, поощрение взрослыми стремления ребенка к творчеству.

Дидактические игры представляют большую ценность в развитии воображения старших дошкольников. Воображение ребёнка формируется в активной деятельности, и прежде всего в той, которая является на данном возрастном этапе ведущей, определяет его интересы, отношение к действительности, особенности взаимоотношений с окружающими людьми. В дошкольном возрасте такой ведущей деятельностью является игра. В игре складываются благоприятные условия для развития воображения ребёнка.

В результате проведенного исследования удалось показать эффективность целенаправленного применения дидактических игр для развития воображения старших дошкольников, т.е. гипотеза выпускной квалификационной работы была подтверждена, цель исследования достигнута.

В ходе работы была проанализирована психолого-педагогическая литература по проблеме развития воображения, было раскрыто значение

дидактических игр в развитии воображения детей старшего дошкольного возраста, были проведены диагностики уровня развития воображения старших дошкольников и оценена эффективность использования дидактических игр в развитии воображения старших дошкольников, т.е. все задачи, которые были поставлены в работе, были решены.

В результате проведённого исследования гипотеза о том, что, если целенаправленно и систематически использовать дидактические игры, то можно повысить уровень развития воображения старших дошкольников, нашла своё подтверждение.

Также следует отметить, что развитие воображения в дошкольном возрасте начинается вне зависимости от применения образовательных, развивающих программ. Использование игрового материала в процессе воспитания идёт к интенсивному развитию воображения дошкольников; построение образовательного процесса на основе игрового материала, позволяет развивать его в дальнейшем и успешно.

Список используемой литературы

1. Приказ Министерства образования науки России от 17.10.2013 N 1155 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» (Зарегистрировано в Минюсте России 14.11.2013 N 30384)
2. *Андреева, Ю.М.* Растим гения. Развиваем нестандартное мышление и воображение, улучшаем память и речь [Текст]: учебное пособие / Ю.М. Андреева. – М.: Вектор, 2009. – 224 с.
3. *Безруких, М.М.,* Ступеньки к школе. Развиваем воображение и творческое мышление [Текст]: методические рекомендации / М. М. Безруких, Т. А. Филлипова. – М.: Дрофа, 2011. – 813 с.
4. *Березкина, В.Г.* Детство творческой личности [Текст]: учебное пособие / В.Г. Березкина. – СПб.: издательство Буковского, 2012. – 240 с.
5. *Благоднарова, А.В.* Воображение и творческое мышление. Обучающие тесты для детей 5-6 лет [Текст]: методические рекомендации / А. В. Благоднарова. – М.: «Академия Развития», 2009. – 478 с.
6. *Боровик, О.В.* Развитие воображения [Текст]: методические рекомендации / О. В. Боровик. – М.: ООО «ЦГЛ «Рон»», 2014. – 112с.
7. *Венгер, Л.А., Мухина В.С.* Психология [Текст]: учебное пособие / Л. А. Венгер, В. С. Мухина. – М.: Просвещение, 1998. – 336.
8. *Волков, Б.С.* Детская психология: Психическое развитие ребенка до поступления в школу [Текст]: учебное пособие / Б. С. Волков.- М.: Пед. О-во России, 2000.- 141с.
9. *Выготский, Л.С.* Психология развития человека [Текст]: учебное пособие / Л. С. Выготский. – М.: Смысл: Эксмо, 2009. – 190 с.
10. *Выготский, Л.С.* Собрание сочинений: в 6т.- Т.2 [Текст]: учебное пособие / Л. С. Выготский. – М.: «Педагогика» 1982. – 450 с.

11. *Гоноболин, Ф.Н.* Психология [Текст]: учебное пособие / Ф. Н. Гоноболин. – М.: Просвещение, 2003. – 260 с.
12. *Дубровина, И.В.* Психология [Текст]: учебник для студ. сред. пед. учеб. заведений / И.В. Дубровина, Е.Е. Данилова, А.М. Прихожан; Под ред. И.В.Дубровиной. – М.: изд. центр «Академия», 2009. - 464
13. *Дудецкий, А.Я.* Теоретические основы воображения и творчества [Текст]: учебное пособие / А.Я. Дудецкий. Смоленск, 2004. – 390 с.
14. *Дьяченко, О.М.* Воображение дошкольника [Текст]: учебник для вузов / О.М. Дьяченко. - М.: Педагогика, 2015 – 280 с.
15. *Дьяченко, О.М.* Развитие воображения дошкольника [Текст]: учебник для вузов / О.М. Дьяченко. - М.: Международный Образовательный и Психологический Колледж Психологический Институт Российской Академии Образования, 2006. – 268 с.
16. *Ефимкина, Р.П.* Детская психология [Текст]: методические указания / Р.П. Ефимкина. – М: Новосибирск: Научно-учебный центр психологии НГУ, 2005. – 268 с.
17. *Жукова, О.П.* Развиваем память, внимание, воображение [Текст]: методические указания / О.П. Жукова. - Астрель, Астрель-СПб - Москва, 2012. – 895 с.
18. *Колесниченко, Т.В.* Развитие творческого воображения [Текст] / Т.В. Колесниченко // Школьные технологии. – 2012.- №2.- С. 108-111.
19. *Коршунова, Л.С.* Воображение и рациональность. Опыт методологического анализа познавательной функции воображения [Текст]: методические указания / Л.С. Коршунова, Б.И. Пружинин. – М. 1989. – 270 с.
20. *Кудрявцев, В.Т.* Воображение ребенка: природа и развитие (статья вторая) [Текст] / В.Т. Кудрявцев // Психологический журнал. – 2001.- Т.22, №6.- С.64-76.

21. *Кудрявцев, В.Т.* Игра и развитие воображения ребенка: очевидное и неочевидное [Текст] / В.Т. Кудрявцев // Журнал практического психолога. – 2005.- №6.- С. 77-87.

22. *Лелеко, А.А.* Развиваем логику и воображение [Текст]: методические указания / А.А. Лелеко, Т.А. Квартник. – М.: Эксмо, 2012. – 470 с.

23. *Марцинковская, Т.Д.* Детская практическая психология [Текст]: учебник / Т.Д. Марцинковская. – М.: Гардарики, - 2000. – 255 с.

24. *Матюхина, М.В.* Возрастная и педагогическая психология [Текст]: учеб. пособие для студентов пед. ин - тов. по спец. № 2121 «Педагогика и методика нач. обучения» / М. В. Матюхина, Т. С. Михальчик, Н. Ф. Прокина и др.; Под ред. М. В. Гамезо и др. – М.: Просвещение, 1984. – 256с.

25. *Михайленко Н.Я., Короткова Н.А.* Игра с правилами в дошкольном возрасте 4-е изд. [Текст]: учебное пособие / Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова. – М.: Сфера, 2002. - 160 стр.

26. *Михайлов, С.М.* Развиваем воображение [Текст]: учебное пособие / С.М. Михайлов. – М.: Детский мир, 2013. – 549 с.

27. *Мухина, В.С.* Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество [Текст]: учебник для студ. вузов. - 4-е изд. / В.С. Мухина. стереотип. - М.: изд. центр «Академия», 2009. - 456 с.

28. *Немов, Р.С.* Психология: Учеб. Для студентов высш. пед. учеб. Заведений: В 3 кн. Кн.1. Общие основы психологии [Текст] / Р.С. Немов. – М.: Просвещение, 2005. – 688 с.

29. *Немов, Р.С.* Психология: Учеб. Для студентов высш. Пед. учеб. Заведений: В 3 кн. Кн.2. Психология образования [Текст] / Р.С. Немов. – М.: Просвещение, 2003. – 640 с.

30. *Никифорова, О.Н.* Познавательные процессы и способности в обучении [Текст]: учебное пособие / О.Н. Никифорова. – М.: Просвещение, 1990. – 180 с.

31. *Обухова, Л.Ф.* Возрастная психология [Текст]: учебное пособие / Л.Ф. Обухова. – М.: Просвещение, 2004. – 240 с.
32. *Обухова, Л.Ф.* Детская психология: Теория, факты, проблемы [Текст]: методические рекомендации / Л.Ф. Обухова. – М.: Просвещение, 2004. – 350с.
33. *Полуянов, Д.В.* Воображение и способности [Текст]: учеб. пособие для студентов пед. ин - тов. / Д.В. Полуянов. – М.: Знание, 2004. – 356 с.
34. Развиваем внимание и воображение. Для детей от 4 лет. Рабочая тетрадь. – М.: Эксмо, 2011. – 755 с.
35. Развиваем память и воображение. 4-6 лет. Рабочая тетрадь. – М.: Веста, 2010. – 391 с.
36. *Рибо Т.* Болезни личности; Опыт исследования творческого воображения; Психология чувств – Издательство: Харвест. – 2002. – 784с.
37. *Рубинштейн, С.Л.* Основы общей психологии [Текст]: учебное пособие / С.Л. Рубинштейн. - СПб: Издательство «Питер», 2002 – 720 с.
38. *Сорокина, А.И.* Дидактические игры в детском саду: (Ст. группы) [Текст]: пособие для воспитателя дет. сада / А. И. Сорокина. – М.: Просвещение, 1982. - 96 с.
39. *Субботина, Л.Ю.* Развитие воображения детей. Популярное пособие для родителей и педагогов [Текст]: учебное пособие / Л.Ю. Субботина. – Ярославль.: «Академия развития», 2012. – 240с.
40. *Туник, Е.Е.* Диагностика креативности. Тест Е. Торренса. Адаптированный вариант [Текст]: методические указания / Издательство: Речь, 2016. – 380 с.
41. *Урунтаева, Г.А.* Диагностика психологических особенностей дошкольника. Практикум [Текст]: учебное пособие / Г.А. Урунтаева. – М.: Просвещение, 2006. – 97 с.
42. *Урунтаева, Г.А.* Дошкольная психология [Текст]: учебное пособие / Г.А. Урунтаева. – М.: Просвещение, 2007. – 220 с.

43. *Ушинский, К.Д.* История воображения. Собр. соч. [Текст]: учебное пособие / К.Д. Ушинский. – М., 2000. – 360 с.

44. *Чуковский, К.И.* От двух до пяти [Текст]: учебное пособие / К.И. Чуковский. – М.: Просвещение, 2005. – 320 с.

45. *Шайтанова Л.* Развиваем воображение [Текст]: учебное пособие / Л. Шайталова. – М.: «Стрекоза», 2010. – 745 с.

Электронные ресурсы

46. Карточка дидактических игр для детей старшего дошкольного возраста: режим доступа <http://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2015/06/10/kartoteka-igr-dlya-podgotovitelnoy-gruppy>

47. Образовательный портал. Образовательная программа «От рождения до школы» под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С Комаровой, М.А Васильевой

http://buratino30.umi.ru/obrazovanie/programma_vospitanie_i_obuchenie_v_detskom_sadu_pod_red_m_a_vasil_evoj/

48. Образовательный портал. Особенности развития воображения в дошкольном возрасте: режим доступа <http://raguda.ru>

49. Учебно-методическая литература для учащихся и студентов. Портал. Студмед.ру. Дьяченко О.М. Развитие воображения дошкольника: Режим доступа http://www.studmed.ru/view/dyachenko-om-razvitiievoobrazheniya-doshkolnika_0964fc3b38c.html

50. Особенности развития творческого воображения старших дошкольников Григорьева Оксана Александровна Иркутский государственный университет. Режим доступа <http://web.snauka.ru/issues/2014/11/41113>

Приложение 1

Методика «Придумай игру», заключается в следующем: ребенок получает задание за 5 мин придумать какую-либо игру и подробно рассказать о ней, отвечая на следующие вопросы экспериментатора:

1. Как называется игра?
2. В чем она состоит?
3. Сколько человек необходимо для игры?
4. Какие роли получают участники в игре?
5. Как будет проходить игра?
6. Каковы правила игры?
7. Чем должна будет закончиться игра?
8. Как будут оцениваться результаты игры и успехи отдельных участников?

Оценка результатов.

В ответах ребенка должна оцениваться не речь, а содержание придуманной игры. В этой связи, спрашивая ребенка, необходимо помогать ему – постоянно задавать наводящие вопросы, которые, однако, не должны подсказывать ответ.

Критерии оценки содержания придуманной ребенком игры в данной методике следующие:

1. Оригинальность и новизна.
2. Продуманность условий.
3. Наличие в игре различных ролей для разных ее участников.
4. Наличие в игре определенных правил.
5. Точность критериев оценки успешности проведения игры.

По каждому из этих критериев придуманная ребенком игра может оцениваться от 0 до 2 баллов.

Оценка в 0 баллов означает полное отсутствие в игре любого из пяти перечисленных выше признаков (по каждому из них в баллах игра оценивается отдельно).

1 балл – наличие, но слабая выраженность в игре данного признака.

2 балла – присутствие и отчетливая выраженность в игре соответствующего признака.

По всем этим критериям и признакам придуманная ребенком игра в сумме может получить от 0 до 10 баллов. И на основе общего числа полученных баллов делается вывод об уровне развития фантазии. Выводы об уровне сформированности воображения 10 баллов – очень высокий; 8 – 9 баллов – высокий; 6 – 7 баллов – средний; 4 – 5 баллов – низкий; 0 – 3 балла – очень низкий.

Методика «Заданные фигуры» Немова Р.С.

Данная методика позволяет изучить особенности творческого воображения у детей, она активизирует деятельность воображения, выявляя одно из основных свойств – видение целого раньше частей. Ребенок воспринимает предлагаемые фигуры в качестве частей, деталей каких-либо целостностей и достраивает, реконструирует их. Детям предлагаются листы, на которых изображены геометрические фигуры: круг, квадрат, трапеция, прямоугольник, треугольник.

Задача детей дорисовать фигуры так, чтобы получилось осмысленное изображение какого-либо предмета.

Объекты для рисования: лицо, клоун, домик, кошка, дождь, радость.

Каждую из фигур можно использовать многократно, менять ее размеры, но нельзя добавлять другие фигуры или линии.

Оценка результатов проводится по ряду параметров:

1. Изображены ли все заданные объекты.
2. Реалистичность изображения (степень похожести на заданный объект).

3. Уникальность изображения.

4. Использование в изображении всех предложенных фигур.

Для оценки пользуются следующими правилами: за каждое изображение, которое соответствует требованиям инструкции, даже если оно и не похоже, ставится 1 балл.

За изображение, которое оценивается «можно и так», ставится 2 балла. За изображение, в котором используются все предложенные фигуры в гармоническом сочетании, ставится 3 балла.

За изображение, использующее все фигуры и достаточно реалистичное, - 4 балла, наконец за изображение с использованием всех предлагаемых фигур в оригинальной комбинации ставится 5 баллов.

Набравший за все 6 объектов от 30 до 21 балла – высокий уровень воображения, набравший от 20 до 11 – средний уровень. От 10 до 0 - низкий уровень развития воображения.

Приложение 2

Таблица 1

Протоколы опроса детей экспериментальной группы на констатирующем этапе эксперимента по методике «Придумай игру»

Ф. И. ребенка	Оригинальность	Продуманность	Наличие ролей	Наличие правил	Точность критериев	Всего
Кирилл Б.	1	2	2	2	1	8выс.
Дима Б.	1	0	2	2	1	6сред.
Максим Б.	1	1	1	2	0	5низк.
Соня Г.	1	1	2	2	1	7сред.
Самира Г.	1	1	1	1	0	4Низк.
Степан Д.	1	1	2	2	1	7сред.
Соня Д.	1	2	2	2	1	8выс.
Настя Е.	1	1	0	1	1	4низк.
Артем Л.	0	1	1	1	0	3оч. низк.
Петр М.	1	1	2	1	1	6сред.
Олег М.	1	0	2	2	1	6сред.
Альберт Н.	1	1	1	2	0	5низк.
Виолетта О.	0	1	1	1	1	4низк.
Саша П.	1	1	1	1	1	5низк.
Кирилл Р.	1	1	1	2	0	5низк.
Катя Р.	1	1	1	1	1	5низк.
Никита С.	1	1	2	2	1	7сред.
Алина Т.	1	1	2	2	1	7сред.
Кристина Т.	0	1	0	1	2	4низк.
Вика Ч.	2	2	2	2	1	9выс.

Протоколы обследования детей экспериментальной группы на констатирующем этапе по методике «Заданные фигуры»

Ф.И.О. ребенка	Фигуры						Баллы	Уровень
	Лицо	Клоун	Домик	Кошка	Дождь	Радость		
Кирилл Б.	2	2	3	3	2	3	15	Средний
Дима Б.	2	3	3	3	1	0	12	Средний
Максим Б.	2	1	2	1	1	0	7	Низкий
Соня Г.	3	2	2	3	3	0	13	Средний
Самира Г.	2	1	3	3	3	2	14	Средний
Степан Д.	2	2	2	2	3	1	12	Средний
Соня Д.	3	2	3	3	3	3	17	Средний
Настя Е.	2	2	4	2	3	2	15	Средний
Артем Л.	2	1	3	2	2	1	11	Средний
Петр М.	2	1	2	3	3	1	12	Средний
Олег М.	3	2	3	3	1	1	13	Средний
Альберт Н.	2	1	2	2	1	0	8	Низкий
Виолетта О.	2	1	2	1	1	0	7	Низкий
Саша П.	2	2	4	2	3	1	14	Средний
Кирилл Р.	3	1	2	2	2	2	12	Средний
Катя Р.	1	1	2	1	1	1	6	Низкий
Никита С.	3	1	2	3	2	2	13	Средний
Алина Т.	3	3	3	3	3	1	16	Средний
Кристина Т.	4	4	4	3	3	4	22	Высокий
Вика Ч.	2	2	3	3	3	1	14	Средний

Протоколы опроса детей контрольной группы на констатирующем этапе по методике «Придумай игру»

Ф. И. ребенка	Оригинальность	Продуманность	Наличие ролей	Наличие правил	Точность критериев	Всего
Максим Б.	0	2	1	1	2	6сред.
Олег Б.	1	1	2	1	1	6сред.
Зина В.	2	1	2	2	1	8выс.
Сергей Г.	1	1	1	0	1	4низк.
Катя Е.	1	0	2	2	2	7сред.
Милена Ж.	1	0	2	2	1	6сред.
Лиза И.	1	2	1	2	1	7сред.
Ульяна И.	1	1	1	1	1	5низк.
Артём О.	1	1	1	2	1	6сред.
Артём Н.	1	1	1	1	1	5низк.
Арина М.	1	0	2	2	1	6сред.
Артур М.	0	0	1	2	0	3оч.низк.
Миша М.	2	1	1	2	1	7сред.
Илья Л.	1	1	2	2	1	7сред.
Данил Л.	2	2	1	2	1	8выс.
Влад Л.	0	1	2	1	1	5низк.
Мария К.	1	1	2	1	1	6сред.
Матвей К.	1	2	1	2	1	7сред.
Аня К.	1	1	1	2	1	6сред.
Лиза К.	1	2	1	1	1	6сред.

Протоколы обследования детей контрольной группы на констатирующем этапе по методике «Заданные фигуры»

Ф.И.О. ребенка	Фигуры						Баллы	Уровень
	Лицо	Клоун	Домик	Кошка	Дождь	Радость		
Максим Б.	1	1	2	2	2	1	9	низкий
Олег Б.	2	2	1	2	2	2	11	средний
Зина В.	3	2	4	3	4	3	19	средний
Сергей Г.	4	5	4	3	3	4	23	высокий
Катя Е.	4	3	4	4	2	1	18	средний
Милена Ж.	2	2	3	2	3	2	14	средний
Лиза И.	2	1	3	2	2	1	11	средний
Ульяна И.	1	1	2	2	2	1	9	низкий
Артём О.	2	3	3	3	2	4	17	средний
Артём Н.	2	1	1	2	1	1	8	низкий
Арина М.	2	3	2	4	3	2	16	средний
Артур М.	3	3	2	3	3	4	18	средний
Миша М.	4	3	4	4	3	4	22	высокий
Илья Л.	2	2	4	2	3	2	15	средний
Данил Л.	2	2	4	1	2	3	13	средний
Влад Л.	3	0	2	3	2	0	10	низкий
Мария К.	2	0	2	3	3	2	12	средний
Матвей К.	4	2	4	3	3	1	17	средний
Аня К.	2	1	4	3	3	2	15	средний
Лиза К.	1	1	2	0	2	1	7	низкий

Протоколы опроса детей экспериментальной группы на контрольном этапе по методике «Придумай игру»

Ф. И. ребенка	Оригинальность	Продуманность	Наличие ролей	Наличие правил	Точность критериев	Всего
Кирилл Б.	2	2	2	2	1	9выс.
Дима Б.	1	2	2	2	1	8выс.
Максим Б.	1	1	1	2	1	6сред.
Соня Г.	1	2	2	2	1	8выс.
Самира Г.	1	2	2	2	2	9выс.
Степан Д.	1	2	2	2	1	8выс.
Соня Д.	1	2	2	2	1	8выс.
Настя Е.	1	1	2	1	1	6сред.
Артем Л.	1	1	1	2	1	6сред.
Петр М.	2	1	2	2	1	8выс.
Олег М.	1	2	2	2	1	8выс.
Альберт Н.	2	1	2	2	2	9выс.
Виолетта О.	1	1	2	2	1	7сред.
Саша П.	2	2	2	2	1	9выс.
Кирилл Р.	2	2	1	2	2	9выс.
Катя Р.	1	2	2	2	1	8выс.
Никита С.	1	2	2	2	1	8выс.
Алина Т.	2	2	1	2	1	8выс.
Кристина Т.	1	2	1	2	1	7сред.
Вика Ч.	2	2	2	1	1	8выс.

Протоколы обследования детей экспериментальной группы на контрольном этапе по методике «Заданные фигуры»

Ф.И.О. ребенка	Фигуры						Баллы	Уровень
	Лицо	Клоун	Домик	Кошка	Дождь	Радость		
Кирилл Б.	2	2	3	3	2	3	15	Средний
Дима Б.	2	4	5	2	4	5	22	Высокий
Максим Б.	5	3	4	2	3	2	19	Средний
Соня Г.	5	3	5	4	5	1	23	Высокий
Самира Г.	5	4	5	5	3	2	21	Высокий
Степан Д.	5	2	4	5	3	3	22	Высокий
Соня Д.	2	2	4	3	2	2	15	Средний
Настя Е.	3	3	4	4	3	4	21	Высокий
Артем Л.	4	4	3	2	2	2	17	Средний
Петр М.	4	4	4	4	3	3	22	Высокий
Олег М.	5	3	4	2	4	3	21	Высокий
Альберт Н.	4	2	3	3	3	3	18	Средний
Виолетта О.	2	2	3	3	2	2	14	Средний
Саша П.	5	4	5	5	3	2	21	Высокий
Кирилл Р.	5	3	5	3	5	2	23	Высокий
Катя Р.	3	2	2	3	3	0	13	Средний
Никита С.	2	4	5	2	4	5	22	Высокий
Алина Т.	5	3	5	4	5	1	23	Высокий
Кристина Т.	4	4	4	3	3	4	22	Высокий
Вика Ч.	5	3	4	4	2	3	21	Высокий

Протоколы опроса детей контрольной группы на контрольном этапе по методике «Придумай игру»

Ф. И. ребенка	Оригинальность	Продуманность	Наличие ролей	Наличие правил	Точность критериев	Всего
Максим Б.	0	2	1	1	2	6сред.
Олег Б.	1	1	2	1	1	6сред.
Зина В.	2	1	2	2	1	8выс.
Сергей Г.	1	1	1	0	1	4низк.
Катя Е.	1	0	2	2	2	7сред.
Милена Ж.	1	0	2	2	1	6сред.
Лиза И.	1	2	1	2	1	7сред.
Ульяна И.	1	1	1	1	1	6сред.
Артём О.	1	1	1	2	1	6сред.
Артём Н.	1	1	1	1	1	5низк.
Арина М.	1	0	2	2	1	6сред.
Артур М.	1	1	1	2	1	6сред.
Миша М.	2	1	1	2	1	7сред.
Илья Л.	1	1	2	2	1	7сред.
Данил Л.	2	2	1	2	1	8выс.
Влад Л.	0	1	2	1	1	5низк.
Мария К.	1	1	2	1	1	6сред.
Матвей К.	1	1	2	2	1	7сред.
Аня К.	1	2	1	1	1	6сред.
Лиза К.	1	2	1	1	1	6сред.

Протоколы обследования детей контрольной группы на контрольном этапе по методике «Заданные фигуры»

Ф.И.О. ребенка	Фигуры						Баллы	Уровень
	Лицо	Клоун	Домик	Кошка	Дождь	Радость		
Максим Б.	1	1	2	2	2	1	9	низкий
Олег Б.	2	2	1	2	2	2	11	средний
Зина В.	3	2	4	3	4	3	19	средний
Сергей Г.	4	5	4	3	3	4	23	высокий
Катя Е.	4	3	4	4	2	1	18	средний
Милена Ж.	2	2	3	2	3	2	14	средний
Лиза И.	2	1	3	2	2	1	11	средний
Ульяна И.	1	1	2	2	2	1	9	низкий
Артём О.	2	3	3	3	2	4	17	средний
Артём Н.	2	1	1	2	1	1	8	низкий
Арина М.	2	3	2	4	3	2	16	средний
Артур М.	3	3	2	3	3	4	18	средний
Миша М.	4	3	4	4	3	4	22	высокий
Илья Л.	2	2	4	2	3	2	15	средний
Данил Л.	2	2	4	1	2	3	13	средний
Влад Л.	3	0	2	3	2	0	10	низкий
Мария К.	2	0	2	3	3	2	12	средний
Матвей К.	4	2	4	3	3	1	17	средний
Аня К.	2	1	4	3	3	2	15	средний
Лиза К.	1	1	2	0	2	1	7	низкий

Приложение 3

Комплекс дидактических игр, направленных на развитие воображения детей старшего дошкольного возраста экспериментальной группы.

Таблица 1

Комплекс дидактических игр направленных на развитие воображения детей старшего дошкольного возраста

№п/п	Игра дидактическая	Цели
1	Игра «Сказочная шкатулка»	Развитие воображения, речевой деятельности
2	Игра «Волшебные кляксы»	Развитие воображения, ассоциативности мышления
3	Игра «Чудесный лес»	Развитие воображения, ассоциативности мышления
4	Игра «Несуществующее животное»	Развитие воображения, мышления.
5	Игра «Нарисуй настроение»	Развитие творческого воображения.
6	Игра «Собери фигурки»	Развитие логического мышления. Развитие воображения.
7	Игра «Хорошо – Плохо»	Развитие воображения, речевой деятельности, наблюдательности
8	Игра «Нравится – Не нравится»	Развитие памяти, ассоциативности мышления, воображения
9	Игра «Цепочка ассоциаций»	Развитие воображения, речевой деятельности, наблюдательности
10	Игра «Почемучки»	Развитие воображения, речевой деятельности, наблюдательности
11	Игра «Рисунки с продолжением»	Развитие воображения
12	Игра «Фото на память»	Развитие воображения, речевой деятельности
13	Игра «Придумай продолжение»	Развитие воображения, речевой деятельности
14	Игра «Новое назначение предмета»	Развитие воображения, мышления, речевой деятельности
15	Игра «Так не бывает»	Развитие воображения, речевой деятельности

Дидактические игры проводились с детьми экспериментальной группы в полном объеме.

Дидактическая игра «Сказочная шкатулка».

Цель: развитие воображения, речевой деятельности

Игровое действие: ведущий сообщает детям, что Фея сказок принесла свою шкатулку в ней спрятались герои разных сказок. Далее он говорит: «Вспомните своих любимых персонажей и расскажите: какие они, чем они вам нравятся, опишите, как они выглядят (какие у них глаза, рост, волосы), что у вас с ними общего. А теперь с помощью волшебной палочки все превращаются в любимых сказочных героев: Золушку, Карлсона, Винни-Пуха, Буратино, Красную Шапочку, Мальвину. Выбирайте любой персонаж и покажите, как он ходит, танцует, спит, смеется и веселится».

Дидактическая игра «Волшебные кляксы».

Цель: развитие воображения, ассоциативности мышления.

Игровое действие: перед игрой изготавливают несколько клякс: на середину листа выливается немного чернил или туши и лист складывают пополам. Затем лист разворачивают и теперь можно играть. Участники по очереди говорят. Какие предметные изображения они видят в кляксе или её отдельных частях. Выигрывает тот, кто назовет больше всего предметов.

Дидактическая игра «Чудесный лес».

Цель: развитие воображения, ассоциативности мышления.

Игровое действие: эта игра способствует развитию творческого воображения. Для нее понадобится листок с нарисованными заранее несколькими деревцами и разнообразными точками, линиями, фигурками и «загогулинами». Задача ребенка – превратить все это в лес. Причем по желанию взрослого это может быть настоящий лес или фантастический. Обязательно уточните этот момент, когда будете давать задание ребенку.

Точно по такому же принципу можно создать «чудо-поляну», «чудо-океан», «чудо-Африку» и прочие «чудесные» картины. После рисования

можно продолжить «работу» с полученными изображениями. Например, попросите ребенка составить рассказ по нарисованной им картине. И опять же, только от вас зависит, будет ли рассказ фантастическим или реалистическим.

Дидактическая игра «Несуществующее животное»

Цель: развивать воображение детей.

Игровое действие: Если существование рыбы – молот или рыбы-иглы научно доказано, то существование рыбы-наперстка не исключено. Пусть ребенок пофантазирует: «Как выглядит рыба-кастрюля? Чем питается рыба – ножницы и как можно использовать рыбу-магнит?».

«Нарисуй настроение»

Цель: развивать творческое воображение детей.

Материал: бумага, акварельные краски

Игровое действие: эту игру можно использовать, если у ребенка грустное настроение или, наоборот, очень веселое, а также – какое-нибудь другое, главное, чтобы у него было какое-то настроение. Ребенка просят нарисовать свое настроение, изобразить его на бумаге любым способом.

Дидактическая игра «Собери фигурки».

Цель: развитие логического мышления, развитие воображения.

Игровое действие: ребёнку дается набор вырезанных из плотного картона небольших фигурок: кругов, квадратов, треугольников и т.д. (примерно 5-7 фигурок). Заранее изготавливаются 5-6 картинок с изображением различных предметов, которые можно сложить из этих фигурок: собачка, домик, машина. Ребёнку показывают картинку, а он складывает нарисованный на ней предмет из своих фигурок. Предметы на картинках должны быть нарисованы так, чтобы ребёнок видел, какая из фигурок где стоит, то есть рисунок должен быть расчленён на детали.

Дидактическая игра «Хорошо – Плохо».

Цель: развитие воображения, речевой деятельности, наблюдательности.

Игровое действие: вариант 1. Для игры выбирается объект безразличный ребенку, т.е. не вызывающий у него стойких ассоциаций, не связанный для него с конкретными людьми и не порождающий эмоций. Ребёнку предлагается проанализировать данный объект (предмет) и назвать его качества с точки зрения ребенка положительные и отрицательные. Необходимо назвать хотя бы по одному разу, что в предлагаемом объекте плохо, а что хорошо, что нравится и не нравится, что удобно и не удобно. Например: карандаш.

- Нравится, что красный. Не нравится, что тонкий.

- Хорошо, что он длинный; плохо, что он остро заточен - можно уколоться.

- Удобно держать в руке, но неудобно носить в кармане - ломается.

Рассмотрению может быть подвергнуто и конкретное свойство предмета. Например, хорошо, что карандаш длинный - может служить указкой, но плохо, что не входит в пенал.

Дидактическая игра «Нравится – Не нравится».

Цель: развитие памяти, ассоциативности мышления, воображения.

Игровое действие: для игры предлагается объект, имеющий для ребенка конкретную социальную значимость или вызывающий у него стойкие положительные или отрицательные эмоции, что приводит к однозначной субъективной оценке (конфеты - хорошо, лекарство - плохо).

После того, как дети научатся выявлять противоречивые свойства простых объектов и явлений, можно переходить к рассмотрению «положительных» и «отрицательных» качеств в зависимости от конкретных условий, в которые ставятся эти объекты и явления. Например: громкая музыка.

- Хорошо, если утром. Быстро просыпаешься и бодрым себя чувствуешь. Но плохо, если ночью - мешает уснуть.

Не следует бояться затрагивать в этой игре такие категории, которые до этого воспринимались детьми исключительно однозначно («драка», «дружба», «мама»).

Понимание детьми противоречивости свойств, заключенных в любых объектах или явлениях, умение выделить и объяснить условия, при которых проявляются те или иные свойства, лишь способствует воспитанию чувства справедливости, умению в критической ситуации найти правильное решение возникшей проблемы, способности логично оценить свои действия и выбрать из множества различных свойств объекта те, которые соответствуют выбранной цели и реальным условиям.

Дидактическая игра «Цепочка ассоциаций».

Цель: развитие воображения, речевой деятельности, наблюдательности.

Игровое действие: эта игра напоминает всем известную игру «Слова». Но в отличие от нее ребенку следует подбирать не слово на последнюю букву, а слово соответствующее эпитету. Например, такая цепочка может выглядеть следующим образом: «кот-полосатый-матрас-мягкий-мех-шуба-...» Продолжать игру можно сколь угодно долго.

Также для развития воображения будет хорошо поиграть в видоизмененную игру – в «Цепочку противоречий».

Ход игры:

Называется слово

Ребенок говорит: «Это хорошо, потому что...»

Взрослый опровергает аргумент: «Это плохо, потому что...»

Ребенок опять хвалит аргумент взрослого и так далее.

Пример подобной игры: Лето – хорошо, потому, что можно загорать на пляже. Загорать на пляже плохо, потому что можно сгореть на солнце. Сгореть на солнце хорошо, потому, что мама будет мазать спинку кремом и угостит вкусностями.

Эта игра учит критическому восприятию прописных истин и позволяет ребенку уйти от стереотипного мышления. К тому же «Цепочка противоречий» развивает способность во всем видеть только хорошее, что пригодится малышу и во взрослой жизни.

Дидактическая игра «Почемучки».

Цель: развитие воображения, речевой деятельности, наблюдательности.

Оборудование: сюжетные картинки с изображением каких либо интересных ситуаций.

Игровое действие: взрослый и ребенок по очереди задают друг другу вопросы и отвечают на них. Вопросы формулируют с помощью картинок.

Например: «Почему люди меняют одежду? Почему осенью улетают птицы? Почему летом не катаются на санках?» и т. д.

Дидактическая игра «Рисунки с продолжением».

Цель: развивать творческое воображение детей.

Материал: бумага, акварельные краски

Игровое действие: В центре листа бумаги ставим красную точку. Предлагаем следующему продолжить рисунок.

Дидактическая игра «Фото на память».

Цель: развитие воображения, речевой деятельности.

Игровое действие: взрослый говорит детям, что он будет фотографом на представлении, а они - артистами, которые будут изображать мимикой и жестами различных героев. «Представление начинается: взрослый берет воображаемый фотоаппарат и предлагает изобразить, например, злую и страшную Бабу-Ягу. После чего нужно замереть - фотограф должен сделать фото на память.

Следующий герой: вспомните, как хитро улыбалась Лиса Колобку, чтобы ему понравиться, изобразите, как она это делала, а теперь снова сделаем фото и т. д.

Дидактическая игра «Придумай продолжение».

Цель: развитие воображения, речевой деятельности.

Оборудование: начало рассказа или сказки, придуманное взрослым.

Игровое действие: взрослый читает ребенку придуманное им начало рассказа и просит его придумать, что случилось, потом и чем закончилась эта история. Поначалу взрослый может направлять мысли ребенка, начиная предложение, а ребенок будет его заканчивать.

Например: «Два друга, Саша и Дима, поспорили о том, кто из них быстрее бежит. Придумай, как они разрешили этот спор, как соревновались, кто из них победил, как вели себя друзья после спора».

Дидактическая игра «Новое назначение предмета».

Цель: развивать воображение детей.

Игровое действие: ребята сидят в кругу. Ведущий запускает какой-то предмет (старый утюг, зонтик, горшок, пакет, газету). Каждый придумывает новое назначение для этого предмета.

Например, утюг можно использовать как гирю или приспособление для разбивания орехов. Побеждает тот, кто придумает самые невероятные применения этого предмета. Предмет может «гулять» по кругу, пока для него придумываются назначения.

Дидактическая игра «Так не бывает».

Цель: развивать творческое воображение детей.

Игровое действие: участники игры по очереди рассказывают какую-нибудь невероятную историю, короткую или длинную. Победителем становится тот игрок, которому удастся придумать пять сюжетов, услышав которые, слушатели воскликнут: «Так не бывает!».