

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  
«Тольяттинский государственный университет»

Гуманитарно-педагогический институт  
(наименование института полностью)

Кафедра «Педагогика и психология»  
(наименование)

44.03.02 Психолого-педагогическое образование  
(код и наименование направления подготовки)

Психология и педагогика дошкольного образования  
(направленность (профиль))

## ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА (БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА)

на тему Развитие воображения у старших дошкольников средствами дидактических игр

Обучающийся В.И. Пронина  
(Инициалы Фамилия) (личная подпись)

Руководитель д-р пед. наук, профессор И.В. Непрокина  
(ученая степень (при наличии), ученое звание (при наличии), Инициалы Фамилия)

## Аннотация

Тема бакалаврской работы касается проблемы развития воображения у старших дошкольников с использованием дидактических игр. Важность данного исследования заключается в том, что развитие воображения у детей происходит в отличительном от других этапов онтогенеза способе.

Целью исследования теоретически обосновать и экспериментально проверить систему дидактических игр, направленную на развитие воображения у старших дошкольников.

В данном исследовании предполагается выполнение следующих задач: проанализировать научные и практические источники по проблеме, связанной с развитием воображения у старших дошкольников; определить уровень сформированности воображения у детей данной возрастной группы; разработать систему дидактических игр, способствующую развитию воображения у старших дошкольников; создать предметно-пространственную среду, которая будет способствовать использованию указанных дидактических игр; провести пилотное испытание системы дидактических игр как средства развития воображения у старших дошкольников.

Бакалаврская работа имеет новизну и практическую значимость; состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы (32 источников).

Текст бакалаврской работы изложен на 49 страницах. Общий объем работы 60 страниц. Текст работы иллюстрируют 5 рисунков и 12 таблиц.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение .....	5
Глава 1 Теоретические основы процесса развития воображения у старших дошкольников с помощью дидактических игр.....	9
1.1 Основы развития воображения у старших дошкольников как психолого-педагогическая проблема.....	9
1.2 Специфика дидактических игр как средства развития воображения у старших дошкольников.....	17
Глава 2 Экспериментальное исследование развития воображения у старших дошкольников с использованием дидактических игр.....	25
2.1 Выявление уровня развития воображения у старших дошкольников.....	25
2.2 Содержание и организация работы по созданию дидактических игр, направленных на развитие воображения у старших дошкольников.....	34
2.3 Выявление динамики уровня развития воображения у старших дошкольников с использованием дидактических игр.....	40
Заключение .....	44
Список используемой литературы .....	47
Приложение А Список детей, участвующих в эксперименте.....	51
Приложение Б Диагностическая методика «Дорисовывание фигур» автор О. М. Дьяченко.....	52
Приложение В Диагностическая методика «Придумай рассказ» автор Р. С. Немов.....	53
Приложение Г Протокол диагностической методики «Дорисовывание фигур» О. М. Дьяченко(констатирующий эксперимент).....	54
Приложение Д Протокол диагностической методики «Придумай игру» автор Р. С. Немов (констатирующий эксперимент).....	55
Приложение Е Протокол диагностической методики «Дорисовывание	

фигур» автор О. М. Дьяченко (контрольный эксперимент)...	56
Приложение Ж Протокол диагностической методики «Придумай игру» автор Р. С. Немов (контрольный эксперимент).....	57
Приложение И Карточки по методике «Дорисовывание фигур» автор О. М. Дьяченко (материал для эксперимента).....	58
Приложение К Выполнение заданий экспериментальной группой.....	59
Приложение Л Работы респондентов экспериментальной группы.....	60

## Введение

Актуальность исследования. Развитие воображения проходит в онтогенезе специфический путь развития. По мнению О.И. Дьяченко развитие воображения у детей происходит на основании тех же самых основ, что и любые иные психические процессы. Воображение может менять свою форму от пассивного к активному, от непосредственного к опосредованному, происходит это на основе сенсорики.

Если детально разбираться в вопросе функционала воображения, то можно отметить не только познавательно-интеллектуальную, но и аффективно-защитную роль. Иными словами, воображение защищает ребенка (а душа ребенка весьма ранима и подвержена негативным влияниям извне) от деструктивных переживаний и моральных травм.

Познавательная функция воображения обеспечивает более успешное протекание знакомства с окружающим миром у ребенка. Благодаря познавательной функции ребенок получает возможность более успешно решать те задачи, которые ставит перед ним жизнь.

Если говорить об эмоционально-защитной функции, то здесь на первый план выходит тот момент, что конфликтные ситуации намного проще пережить, если есть возможность представить себе процесс их разрешения, хоть его и не произошло на практике.

Но воображение – это не просто психическая функция личности, которая помогает ребенку взаимодействовать с внешним миром. В рамках подготовки дошкольника к обучению в начальной школе воображение выходит на первый план. Его важность неоспорима, поскольку именно развитое воображение определяет успешность обучения ребенка в школе.

Здесь необходимо отметить, что само по себе воображение не развивается (либо развивается крайне медленно и нединамично). Важна грамотно выстроенная развивающая деятельность, поскольку если развитие воображения не начать или же начать несвоевременно, то воображение

может не только притормозить в развитии, но и начать развиваться в совершенно нежелательном направлении.

Если говорить о формировании именно детского воображения, то важно отметить, что его необходимо развивать в рамках реальных жизненных условий. И создать такие условия для ребенка представляется возможным с помощью игры.

Здесь следует отметить, что дидактические игры в целом оказывают положительное влияние на развитие личности ребенка. Дидактические игры раскрывают тягу к познанию и творческий потенциал ребенка.

На основании вышеизложенного, стало возможным установить противоречие между необходимостью развития воображения у детей старшего дошкольного возраста и отсутствием разработанных комплексов дидактических игр для данного процесса.

Выявленное противоречие позволило сформулировать проблему исследования: какой комплекс дидактических игр будет способствовать развитию воображения у старших дошкольников?

Цель работы: теоретически обосновать и экспериментально проверить комплекс дидактических игр, направленный на развитие воображения у старших дошкольников.

Объект исследования: процесс развития воображения у старших дошкольников.

Предмет исследования: комплекс дидактических игр, как средство развития воображения у старших дошкольников.

Гипотеза исследования: развитие воображения у старших дошкольников будет действенным, если:

–будет разработан комплекс дидактических игр, содержащий дидактические игры, предназначенные для повышения оригинальности, продуктивности и дидактические игры, предназначенные для развития вариативности (гибкости) воображения;

–будет создана предметно-пространственная среда, позволяющая использовать дидактические игры, предназначенные для повышения развития оригинальности, продуктивности, вариативности (гибкости) воображения у старших дошкольников.

Задачи исследования:

- изучить психолого-педагогическую, научную и популярную литературу по проблеме исследования;
- выявить уровень сформированности воображения у старших дошкольников;
- разработать комплекс дидактических игр как средство развития воображения у старших дошкольников;
- создать предметно-пространственную среду, позволяющую использовать дидактические игры;
- апробировать комплекс дидактических игр как средство развития воображения у старших дошкольников.

Теоретико-методологическую основу исследования составили:

- исследования по развитию воображения у старших дошкольников средствами системы дидактических игр (Л. И. Божович, В.Я. Вороновой, Е. В. Занка, А. И. Савенкова, Н. А. Шинкаревой).

Для решения поставленных задач использовались следующие методы исследования:

- анализ психолого-педагогической литературы по проблеме;
- психолого-педагогический эксперимент (констатирующий, формирующий и контрольный этапы);
- качественный и количественный анализ эмпирических данных.

Экспериментальная база исследования: в исследовании приняли участие 20 дошкольников 5-6 лет старшей группы МБДОУ Вахтанского детского сада «Одуванчик».

Новизна исследования заключается в том, что на сегодняшний день, вопрос развития воображения у старших дошкольников с помощью системы

дидактических игр является актуальным и открытым в сфере психолого-педагогических исследований. В работе были выполнены следующие задачи: обзор литературы по теме исследования, определение уровня сформированности воображения у старших дошкольников, разработка системы дидактических игр для развития воображения, создание предметно-пространственной среды для использования этих игр и апробация системы дидактических игр на практике. Результаты исследования могут быть использованы как практикующими педагогами и исследователями в области педагогики и психологии, так и родителями, интересующимися развитием воображения у своих детей.

Теоретическая значимость исследования состоит в том, что дана характеристика и анализ значения дидактических игр для развития воображения у старших дошкольников.

Практическая значимость исследования. Исследование на тему развития воображения у старших дошкольников с использованием дидактических игр имеет высокую практическую значимость, так как его результаты могут быть использованы педагогами дошкольных учреждений для повышения качества образования и развития детей. Разработанные дидактические игры могут быть использованы для организации образовательной деятельности и стимулирования интереса к обучению, а также для развития воображения у старших дошкольников. Создание предметно-пространственной среды, способствующей использованию дидактических игр, также важно в плане педагогической работы. Эта среда может позволить детям более полно проявить свои способности и интересы в процессе обучения, а также облегчить педагогическую задачу в данном направлении.

Структура бакалаврской работы: работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы (32 источников) и 10 приложений. Текст работы иллюстрирован 12 таблицами, 5 рисунками.

# **Глава 1 Теоретические основы процесса развития воображения у старших дошкольников с помощью дидактических игр**

## **1.1 Основы развития воображения у старших дошкольников как психолого-педагогическая проблема**

Чтобы ребенок развивался правильно, необходимо, чтобы в процессе развития были задействованы все имеющиеся нервно-психические функции и процессы. Прежде, чем говорить о воображении, как о психолого-педагогической проблеме, раскроем суть понятия «воображение».

Воображение – это способность создавать и моделировать новые объекты, ощущения и идеи в уме без какого-либо непосредственного участия органов чувств.

Изучением механизмов развития воображения занимались такие научные работники, как: Л.А. Венгер, Е.Н. Винарская, Г.А. Волкова, Т.А. Выгодская, К.С. Державин, О.М. Дьяченко, Л.И. Ефименкова, Н.С. Жукова, А.В. Запорожец, Р.Е. Левина, Е.М. Мастюкова, Р.С. Немов, Т.Б. Филичева.

Ученые не только в ходе своей работы устанавливали качественно новые факты в данном вопросе, но и выдвигали новые предположения относительно развития воображения и его значимости.

Суть воображения – познавательная (этим оно сходно с таким процессом, как мышление). В воображении отражается то, что происходит в реальности, но с некоторыми изменениями. Образы восприятия и памяти в данном случае выступают в качестве усредненного звена.

Также можно отметить тот фактор, что воображение настроено именно на формировании нового опыта на основании уже имеющегося[13].

Несмотря на такого рода недвоякий смысл термина «воображение», ученые-исследователи трактуют его абсолютно по-разному. Рассмотрим ряд трактовок данного определения.

По мнению В.В. Синельникова воображение представляет собой: «Психический процесс, с помощью которого создаются новые образы. Создание новых образов, в свою очередь, основывается на переработке имеющегося материала»[19].

По мнению П.А. Рудик: «Воображение представляет собой такого рода деятельность сознания, когда человек преобразует те образы, которые у него имеются, и на основании данного рода преобразований получает новые образы»[7].

По мнению В.С. Мухиной (оно сходно в некотором роде с мнением П.А. Рудик): «Воображение представляет собой процесс создания новых образов, но основаны они на мышлении и восприятии»[16].

По мнению Л.Л. Кондратьевой: «Воображение представляет собой познавательный процесс, основанный на отражении событий действительности в видоизмененной форме»[13].

Р.С. Немов считает, что: «Воображение представляет собой форму психики человека, которая хоть и занимает место в ряду с восприятием, мышлением и памятью, но все же является весьма автономным звеном»[6].

Следует отметить, что воображение крайне важно для любого человека. Каждая деятельность, будь то трудовая или учебная, будет осуществляться более успешно с помощью воображения. В то же время воображение – это своего рода «питательный материал» для развития психических процессов. Здесь можно привести в качестве примера развитие такого качества, как воля: ведь если человек знает, что по итогу он получит, он представляет себе цель, средства ее достижения, то он проявит стойкость и добьется необходимого результата.

При создании образа человек формирует в своем воображении то, чего ранее в мире не было. Делает он это на основании полученной ранее информации из окружающего мира.

Если говорить о том, на основе чего протекает непосредственно сам процесс воображения, то это память. Именно на основании представлений,

находящихся в памяти, человек поддается воображению, то есть преобразует те образы, которые уже имеются в его памяти[2].

Воображение принято подразделять на активное и пассивное.

Если говорить о разделении воображения на виды, то пассивное воображение делят на произвольное, такое как грезы, и непроизвольное воображение, например, в гипнотическом состоянии. Активное воображение, в свою очередь, подразделяется на артистическое, творческое, критическое, воссоздающее и антиципирующее. Кроме того, существует процесс эмпатии, который также представляет собой сочувствие и понимание чувств другого человека[14].

Если говорить о цели воображения, то активное воображение всегда направлено на решение задачи с творческим или личностным направлением. Именно стимуляция процесса оперирования фрагментами информации формирует основу для возникновения качественно новых связей.

Если воображение активно, то в нем практически не отмечается фантазий и мечтаний. Оно в конструктивном аспекте направлено именно на картину будущего. Человек при наличии данного вида воображения не теряет чувства реальности. Если говорить о направленности, то активное воображение более всего проецируется на внешнюю среду и регулируется усилием воли.

Если говорить о воссоздающем воображении, то это такого рода подвид активного воображения, в процессе которого образы формулируются на основании полученной вербальной информации извне.

Здесь можно отметить некоторое противоречие – несмотря на то, что данный вид воображения базируется именно на информации извне, получаемой здесь и сейчас, в основе его все-таки заложен ранее полученный опыт.

По мнению К.Д. Ушинского: «Воображение выступает в качестве компиляции уже пережитых ранее событий и впечатлений».

Иными словами, воссоздающее воображение – это своего рода воссоздание прежнего опыта.

Весьма интересный вид воображения представляет собой антиципирующее воображение.

Суть его определяется тем, что человек может предвидеть будущее, предвосхищать результаты тех или иных действий либо событий. Термин «предвидение» содержит в себе смысл и корень «видеть», соответственно, на первый план выходит именно осознание ситуации в деталях и прогнозирование будущего. Иными словами, человек может «увидеть» происходящее с ним или сего близкими в будущем.

По мнению Ф. Лерша: «Данная функция воображения может быть названа «прометеевской» (глядящей вперед)». И здесь автор ставил на первый план именно возрастной аспект: чем моложе человек, тем ему проще смотреть вперед, тем ярче образы, которые складывает его воображение.

Далее поговорим о творческом воображении.

Итак, творческое воображение представляет собой такую разновидность воображения, где образы и идеи человек формирует самостоятельно, но не просто представляет их, а воплощает в материальные продукты деятельности. Такого рода воображение в первую очередь важно для людей творческих профессий (деятели искусства).

Если говорить о пассивном воображении, то здесь в расчет берется именно тенденция его возникновения. Пассивное воображение базируется на внутренних факторах и основано на тех мечтах и желаниях, которые человек страстно хочет видеть воплощенными в действительность ввиду того, что до сих пор они не удовлетворены. Здесь преобладают те эмоции, которые несут в себе положительный настрой для мыслящего субъекта, и вытесняются негативные.

Если говорить о пассивном воображении, то можно отметить, что в ходе него процесс удовлетворения желания или мечты лишь вымышленный. И именно этот аспект и выступает ключевым отличием от реалистичного

мышления, где удовлетворение потребностей именно настоящее, а не мнимое[2].

В целом, воображение представляет собой деятельность аналитическую и синтетическую одновременно, поскольку присутствует как отделение частного от общего, так и сведение к общему частного. Ключевое влияние в данном случае оказывает поставленная цель.

Если говорить о том, когда чаще всего необходимо воображение, то следует отметить, что его возникновение может быть основано на возникновении кризисной ситуации. Ведь именно в данного рода обстоятельствах необходимо практическое отражение, обусловленное мышлением, разработанного плана действий.

Но нужно сказать, что между процессом отражения в мышлении и воображении есть своего рода отличия. Мышление базирует процесс отражения на понятиях, как итог мы получаем то или иное суждение, воображение же подразумевает конкретно-образную форму[13].

Каково же значение воображения в жизни человека?! Здесь необходимо отметить, что у воображения есть несколько функций. И в качестве первой можно отметить проецирование происходящего в реальной жизни на образы. Ведь представив себе ситуацию, ее гораздо проще решить. И именно данная функция воображения коррелирует с мышлением.

В качестве второй функции можно отметить возможность управления эмоциями. Ведь с помощью инструментов воображения человек снимает то напряжение, которое у него накопилось. Эта функция весьма глубоко раскрывается в аспекте психоанализа.

В качестве третьей функции, которую исполняет воображение, можно отметить тот факт, что оно задействовано в таких процессах, как внимание, речь, эмоции, память, и помогает (при его правильном применении) делать акцент на наиболее значимых событиях. При помощи воображения поддается управлению процесс восприятия.

В качестве четвертой функции можно назвать создание плана последовательности тех или иных действий. Пятая функция – это именно оценка возможности сформированной программы реализации действий[7].

Воображение создает основу для планирования и управления деятельностью человека. И здесь следует отметить, что все культурное достояние человечества – это именно своего рода «плоды» воображения.

С помощью воображения человек выходит за рамки текущей ситуации, что существенно облегчает его восприятие прошлого, будущего и настоящего. Именно воображение (а оно не доступно более никаким живым существам, только человеку) помогает одновременно проживать ситуацию в разрезе трех разных времен: прошлого, настоящего и будущего.

Также воображение представляет собой своего рода конструкт для наглядно-образного мышления. Иными словами, человек сможет разобраться в ситуации и разрешить ее без практического вмешательства.

В чем же отличие восприятия от воображения? Оно заключается в том, что в воображении присутствует элемент фантазийности. Те воображаемые образы (в зависимости от возможности их реального воплощения), которые представляет себе человек, называют либо фантазией, либо мечтой[6].

В рамках данной работы мы будем говорить о развитии воображения у детей старшего дошкольного возраста.

В старшем дошкольном возрасте практическая самостоятельная деятельность у ребенка выходит на первый план. Мышление помогает в реализации задач, которые ставит перед собой ребенок. А с помощью воображения, как мы и писали выше, вырабатываются планы и схемы реализации задуманного.

Также выше мы характеризовали виды воображения. Так вот, воссоздающее воображение, когда приобретает активный характер, позволяет наиболее четко воссоздать реальность, и ребенок начинает отделять иллюзию от настоящего мира.

Но есть и случаи, когда воображение приближает не к реальности, а именно к задумке, и в данном случае это творческое воображение.

Если это творчество направлено на удовлетворение своих собственных потребностей, то здесь отсутствует критерий продуктивности, но следует отметить важность такого рода творчества для будущего развития ребёнка.

В дошкольном возрасте к особенностям воображения относят:

- произвольный характер;
- наличие фантазирования;
- создание образов;
- отсутствие необходимости в наглядных образах[3].

Следует отметить тот факт, что, развивая активное воображение у ребенка, необходимо соблюдать осторожность, и процесс контролировать, поскольку зачастую вымышленный мир может прийти на смену реальному. А это чревато тем, что у ребенка не будет развиваться такое качество личности, как целеустремленность: зачем ему нужно стремиться к достижению какой-либо цели, если в своем воображаемом мире он достигает ее без всякого труда. Именно это может привести к деформации процесса развития личности ребенка. Хотя, при всей серьезности ситуации, надо отметить, что такая подмена понятий – явление весьма частое, и со временем оно сходит на нет[3].

Отличие воображение дошкольника от воображения взрослого человека базируется на ограниченности образов. Причем ограниченность образов, как ни странно, наблюдается не у взрослого человека, а именно у ребенка. Почему же так происходит, ведь, казалось бы, для построения в своем воображении тех или иных картин, психика ребенка более расположена, нежели психика взрослого?

Причина кроется в имеющемся жизненном опыте. Ведь дошкольник не может опираться на какие-либо ситуации, происходившие с ним ранее, поскольку многие из них еще и не возникали в его жизни. У взрослого же человека, как правило, в этом случае имеется солидный запас знаний.

Это нельзя назвать в полной мере, как недостатком, так и достоинством детского воображения.

А.К. Бондаренко пишет в своих трудах о том, что: «Существенной важной характеристикой дошкольника выступает его возможность комбинирования имеющейся информации»[5].

Но следует отметить тот факт, что сам по себе дошкольник ничего радикально нового не создает, он лишь формирует понимание о том, имело ли место быть такого рода событие в его жизни.

На протяжении всего дошкольного возраста у ребенка существует идея (замысел). Как правило, такая идея легко разрушаема, либо основана на действии. Тот факт, что образы, которые он себе представляет, могут быть реализованы в реальности, ребенок не предполагает.

Если сравнивать со взрослыми людьми, то здесь очевидно, что то, о чем мечтает взрослый человек (например, приобрести автомобиль) является подталкивающим звеном к действию (поиск наиболее высокооплачиваемой работы, либо оформление кредита).

С детьми все совершенно иначе: они формируют образы совершенно без опор на будущее. Ему просто нравится представлять себе яркие картины путем формирования тех или иных образов.

Итак, воображение выступает в качестве определенного рода интеллектуальной деятельности, которая играет весьма весомую роль для окружающего мира. Ведь здесь ключевое не объект, именно имеющееся о нем представление. И именно с этого момента начинается словесное воображение. Оно основывается на том, что ребенок сочиняет загадки, рассказы и перевертыши и транслирует их взрослым. Дошкольник не проецирует свое воображение на реальность, поскольку он от ситуации независим. Эта независимость выражается в том, что он будто бы абстрагируется от ситуации и видит ее с точки зрения животных и других людей, а иногда и неодушевленных предметов.

Если говорить о динамике воображения дошкольника, то в большинстве своем оно сохраняет свою произвольность.

## **1.2 Специфика дидактических игр как средства развития воображения у старших дошкольников**

В дошкольном учреждении дети усваивают цель каждого действия и движения, определенную правилами, и функционально-целевое значение правил начинает преобладать в работе и технологии. Регулярные подвижные игры являются основой для формирования у детей коммуникативных и социальных навыков, а также формирования произвольного поведения и, конечно же, развития сенсомоторных качеств.

Эти игры представляют собой нечто среднее между ролевыми играми и упражнениями. Они характеризуются наличием учебной и познавательной мотивации. В процессе выполнения учебных заданий дети дошкольного возраста усваивают действия, навыки и знания, сохраняя при этом принципы игры. Дидактические игры используются не только для общего развития детей, но и для коррекции речи и умственных способностей старших дошкольников.

Игровая деятельность детей не ограничивается ролевыми играми, хотя они наиболее распространены среди дошкольников.

В сюжетных играх дети не только копируют определенные аспекты взрослой жизни, но и творчески осмысливают их, повторяя игровых персонажей и действия. Другой набор игр – это игры с правилами, созданные взрослыми в специальных образовательных целях. К ним относятся проповеди и игры на свежем воздухе. В основе этих игр лежит четко определенное содержание программы и проповеднические задачи. Взрослые обучают детей таким играм, прежде чем выполнять их самостоятельно. Охарактеризуем эти игры кратко.

Дидактическая игра представляет собой специальный вид игровой деятельности, в которой используются задачи и игры, направленные на обучение. В процессе дидактических игр дети не только усваивают новые знания, но и укрепляют уже имеющиеся знания и умения. У детей дошкольного возраста развиваются когнитивные процессы и способности, и они овладевают средствами и методами психологической деятельности для социального развития.

Структура дидактической игры формируется за счет основного и дополнительных компонентов. Первый должен включать дидактическую и игровую работу, игровые действия, правила, выводы и материалы для игры. Второе – сюжет и роль.

Рассмотрим эти компоненты. Дидактические игры используются для того, чтобы обучать ребенка, но при этом создаются условия, при которых он не почувствует напряжения. Они основаны на том, чтобы задачи были зашифрованы в игровую форму. Таким образом, дети не только учатся новым вещам, но и повторяют уже известные им знания. Для дидактических игр характерны сочетание обучения с игрой. Важно добиться баланса между учебной задачей и игровым процессом. Если учебная задача становится первостепенной, игра теряет свою ценность, а если игра является важнее, чем учебная задача, то деятельность не будет иметь обучающего характера.

Обучение через дидактические игры направлено на то, чтобы заинтересовать ребенка и затем ввести его в ситуацию игры. Таким образом, дети действуют в соответствии с их возрастными особенностями.

Для решения игровых и обучающих задач необходимо соблюдать правила игры. Дидактическая игра возможна только тогда, когда правила задаются не только взрослым как внешней инструкцией, но и внутренним контролем деятельности ребенка. В дидактических играх правила всегда ясны и легки для понимания.

Правила дидактической игры выполняют различные функции. Сочетая игру с обучением, можно определить порядок игровой работы, повысить

зрелищность игры, позволить учителю обратить на нее непосредственное внимание, установить связь между участниками и сформировать личные отношения. Следовательно, если не будет правил, игра будет развиваться сама по себе, но обучающая задача не будет решена. Дети должны соблюдать определенные правила, состоящие из 1-2 элементов, общих для всех игроков.

В игровой деятельности реализуются игровые и обучающие задачи.

Способ решить проблему обучения – это использование дидактических материалов. Игра становится эффективной, когда соблюдаются два основных условия – правила игры и решение игровых и обучающих задач. Для младших дошкольников важно видеть результаты игры и понимать, что они получили новые знания и навыки от нее. Сюжет и персонажи не являются обязательными компонентами дидактической игры.

Дидактическая игра не только позволяет детям играть, но также является формой взаимодействия с взрослым. Таким образом, дидактическая игра имеет двойную функцию – она является как игровой деятельностью, так и формой обучения.

Различие между ролевыми играми и дидактическими играми следует искать в содержании сферы реальности, которую они отражают, и в их компонентах. Дидактические игры, так же, как и игры с сюжетными персонажами, по своему происхождению являются социальной игрой. Однако, если дошкольники познают смысл человеческой деятельности в ролевых играх, то в обучении – в психологическом способе социального развития, потому что только эффекты этих технологий проявляются внешне, и они становятся понятнее по мере участия в них ребенка. Социальные отношения становятся понятнее. Таким образом, первая форма ролевых игр может существовать без руководства взрослых. Следовательно, в этом и заключается разница между компонентами игры. Это роль, которая определяет функцию взрослых в действиях и функциях. В обучении это дидактическая задача, которая включает в себя формирование когнитивных средств и методов.

Для детей дошкольного возраста игры дидактического характера являются одним из эффективных средств воспитания и обучения. Огромный вклад в развитие советской теории игр внесла Н.К. Крупская, которая придавала ключевое значение данному направлению. Она считала, что: «Для них игры – это обучение, для них игры – это работа, и для них игры – это серьезная форма образования. Для дошкольников игры – это способ познакомиться с окружающей средой. Играя, он изучал цвет, форму, свойства материала, пространственные отношения, числовые соотношения, а также растения и животных»[17].

Играя, дети развивают мудрость, находчивость и инициативу, а также улучшают свою физическую форму и учатся преодолевать трудности. Надежда Константиновна Крупская замечала, что знания дети могут получить не только, проводя время за прочтением книг, но и познавая мир с помощью игры. В дошкольном образовании дидактические игры могут быть разделены на следующие категории, которые изображены на рисунке 1 [3]:



Рисунок 1– Категории дидактических игр в дошкольном образовании

Иногда игры детьми воспринимаются с неодинаковой степенью сложности. Поэтому новые игры следует вводить постепенно. В течение длительного времени дидактические игры были главной формой дошкольного образования, но они не могут решить всех проблем, с которыми сталкиваются учреждения дошкольного образования при стремлении к полноценному развитию подрастающего поколения.

Чрезвычайно эффективной формой обучения является организованная. Исследования, проведенные советскими педагогами и психологами, показали, что благодаря такой форме обучения дети могут получить наилучшие знания, навыки и умения, а также развивать речь, мышление, внимание и память. Введение дошкольного образования изменило роль и статус преподавания в образовательном процессе, что помогло выявить и расширить знания детей в группе[2].

Дидактические игры являются созданием взрослых с целью обучения детей. В играх в первую очередь привлекает игровая ситуация, позволяющая ребенку спокойно решать поставленные задачи.

Дидактическая игра включает несколько компонентов рисунок 2



Рисунок 2 – Элементы дидактической игры

Ключевой элемент игры – задание, которое должно неразрывно связываться с планом обучения. Все компоненты игры служат выполнению основной задачи и помогают ее реализации.

В дидактических играх рассматриваются различные темы. Это могут быть темы, связанные с окружающей средой (животный и растительный мир, поведение людей, работа, социальные события и т.д.), развитием речи (усиление произнесения звуков, формирование связной речи и мышления) или освоением базовых математических представлений. В качестве содержания используется реальная жизнь, включая окружающую среду, взаимоотношения людей, события социальной жизни и другие аспекты.

Правила имеют важное значение в дидактических играх. Они определяют действия, которые должны выполнять дети в игре и показывают, как достичь поставленных целей. Соблюдение правил помогает развивать у детей навыки самоконтроля (особенно у младших дошкольников) и научить их контролировать свои действия.

В этом возрасте дети часто не могут ждать своей очереди. Каждый хочет первым достать игрушку из «чудо-сумки», выбрать карточку или сделать фотографию предмета. Однако желание играть в команде мотивирует детей соблюдать правила игры и контролировать свои поступки.

Это играет важную роль в дидактических играх.

По мнению В.А. Скоробогатова: «В каждой дидактической игре задачи, игровые действия и правила игры взаимосвязаны». В дидактических играх цели, действия и правила игры тесно связаны между собой. Давайте рассмотрим пример дидактической игры, где цель игры заключается в том, чтобы найти своего партнера (ребенка с определенным количеством кругов или цифр на карточке, прикрепленной к его груди) и пройти через ворота из 8 предметов или цифр. Обычная игра "Найди пару и иди к обручу" не содержит дидактических элементов и не интересна для детей. Для того чтобы у игры был дидактический смысл, необходимо связать цель, действия и правила игры. Например, детям нужно найти партнера с номером, чтобы сумма номеров была равна 8. Такая связь между правилами игры и действиями, которые необходимы для ее выполнения, вызывает интерес у детей и помогает успешно решить дидактическую задачу, такую как закрепление навыков поведения, развитие внимания, самостоятельности и интеллекта.

Развивающие игры способствуют формированию психологических качеств детей: внимания, памяти, наблюдательности, интеллекта. Они учат детей применять имеющиеся знания в различных игровых средах, стимулируют различные психологические процессы и доставляют детям эмоциональное удовольствие»[21].

Дидактические игры способствуют налаживанию хороших отношений между детьми, формированию у них проявления внимания и заботы о своих партнерах, учат быть справедливыми в игре, уметь уступать в нужный момент и оказывать помощь друг другу в трудных ситуациях. Игры также являются мощным инструментом воспитания коллективизма среди детей. Они способствуют развитию художественного восприятия, движений, речи и творческого мышления. Дидактические игры способны разбивать сложные явления на более простые и единичные, а также порождать аналитические и синтетические действия.

Участие в дидактических играх обучает детей обобщению и классификации понятий с использованием широких категорий (например, посуда, одежда, продукты, мебель). Они также помогают в преодолении различных сложностей в психологической и моральной деятельности, что делает их важным инструментом воспитания дошкольников.

Для формирования личностных качеств у детей необходимо следить за игрой с учетом правил и инструкций. Воспитатель может использовать игры для развития таких качеств, как умение работать по очереди, разбираться в правилах игры, а также помогать товарищам, находящимся в затруднительном положении. Во время игры можно наблюдать за инициативой каждого ребенка и формировать нужные черты постепенно, проявляя терпение. Если правила игры не ясны, игра может превратиться в хаос, и ее воспитательная ценность будет потеряна.

Если ребенок использует кубики с одинаковыми картинками или с изображением растений, чтобы соорудить дом, но игра проходит без определенных правил, то она может стать хаотичной и перестать быть образовательной.

Чтобы дидактические игры были полезны для детей, необходимо обучать их соблюдению правил поведения и взаимоотношений с другими детьми. Для достижения этой цели дети должны точно знать правила игры и следовать им. Роль воспитателей в формировании навыков и примеров

поведения через дидактические игры, особенно на раннем этапе, является очень важным фактором»[15].

Дети всех возрастных групп детей играть с куклами. Различные игры, такие как «Кормление куклы», «Мытье куклы», «Прогулка с куклой» и многие другие, часто применяются в целях расширения словарного запаса, развития связной речи и усиления повседневных навыков.

Игрушки в виде кукол представляют собой любимые предметы детей и ассоциируются с материнскими чувствами. Воспитатели могут использовать эту игровую форму для стимулирования развития положительных качеств, таких как бережное отношение, внимательность и мягкость, исходя из предпосылки, что во время игры ребенок будет развиваться в положительном направлении.

Из литературного анализа можно сделать вывод, что воображение является психологическим процессом познания, где отражение действительности принимает форму объективных или субъективно-новых образов, представлений и мыслей. В дошкольном возрасте развитие воображения имеет свои особенности: оно становится произвольным, что предполагает создание замысла, планирование и его реализацию. Воображение также переходит во внутреннюю сферу деятельности и уменьшается зависимость от внешних опор для формирования образов. Дидактические игры являются эффективным средством воспитания и обучения дошкольников. Типы дидактических игр включают словесные, настольно-печатные и игры с использованием игрушек и предметов.

## **Глава 2 Экспериментальное исследование развития воображения у старших дошкольников с использованием дидактических игр**

### **2.1 Выявление уровня развития воображения у старших дошкольников**

Чтобы правильно выбрать и использовать дидактические игры, направленные на развитие воображения старших дошкольников, необходимо оценить уровень развития воображения каждого ребенка и группы в целом.

Исследование проводилось и состояло из трех этапов: начального, формирующего и заключительного:

- на начальном этапе исследования (констатирующем) были выбраны методы диагностики и подготовлены учебные материалы для определения начального уровня развития воображения у старших дошкольников. После диагностического исследования начального когнитивного уровня старших дошкольников полученная информация была обработана и проанализирована;
- на втором этапе исследования была проведена дидактическая игра, направленная на развитие воображения старших дошкольников;
- на заключительном этапе исследования был констатирован уровень развития воображения у старших дошкольников, а результаты первого и заключительного этапов были сопоставлены и проанализированы.

Целью начального этапа является определение стартового уровня развития воображения у старших дошкольников.

Из дальнейшего теоретического анализа психолого-педагогической литературы можно сделать вывод о том, что существуют специфические показатели для оценки развития воображения у старших дошкольников. Эти показатели были выявлены на основе исследований О. М. Дьяченко и Р.С. Немова и используются для определения уровня сформированности воображения у детей данного возраста.

Таблица 1 – Диагностическая карта эксперимента

Показатели	Диагностическая методика
Продуктивность (количество выполненных рисунков)	Диагностическая методика «Дорисовывание фигур» О. М. Дьяченко
Индивидуальность изображений основывается на использовании фигур в неординарном контексте, включая элементы внутри и за пределами фигуры, а также детальные и непривычные элементы.	
Гибкость (вариативность) в изображениях проявляется в разнообразии предметов, а также в гибкости и множественности вариантов графических образов.	

Было определено три уровня развития воображения у старших дошкольников, основанных на личных стандартах и количественных данных: низкий, средний и высокий.

Низкий уровень (0 баллов): У ребенка отсутствует интерес и желание к выполнению задания; ребенок не проявляет инициативы и независимости в этой деятельности и теряет интерес к созданию новых видов деятельности. В воображаемой ситуации нет скорости реакции и направления. Ребенок не может найти оригинальное решение проблемы. Требуется постоянная поддержка взрослых (словесная, эмоциональная).

Средний уровень (1 балл): Детское любопытство и желание выполнять больше заданий определяются как независимость, то есть дети принимают задания и пытаются решить их.

Высокий уровень (2 балла): Ребенок проявляет интерес и желание выполнить задание.

Для выявления начального уровня развития воображения у старших дошкольников были применены две методики диагностики: «Дорисовывание фигур» О. М. Дьяченко и «Придумай игру» Р. С. Немова. Подробные описания методик можно найти в приложении Б и приложении В. Протокол

диагностики уровня развития воображения у старших дошкольников по методике «Дорисовывание фигур» О. М. Дьяченко представлены в приложении Г, в таблице Г.1, а данные измерений были обработаны и сводятся в таблицах 2, 3, 4 и 5. Уровень развития воображения был классифицирован на три уровня: низкий, средний и высокий в соответствии с персональными стандартами и числовыми показателями.

Таблица 2 – Количественные результаты показателя продуктивности

Показатель продуктивности	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Количество детей	8	9	3
Процент %	40%	45%	15%

Согласно данным таблицы можно сделать вывод о том, что уровень продуктивности у 40% респондентов – низкий, у 45% – средний.

Таблица 3 –Количественные результаты показателя оригинальности

Показатель оригинальности	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Количество детей	11	7	2
Процент %	55%	35%	10%

У исследуемых респондентов показатель оригинальности находится преимущественно на низком уровне.

Кроме этого нами были исследованы показатели вариативности. Показатели вариативности представлены в таблице 4.

Таблица 4 – Количественные результаты показателя вариативности

Показатель вариативности (гибкости)	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Количество детей	9	8	3
Процент %	45%	40%	15%

Показатель вариативности у большинства респондентов находится на низком уровне.

Исследованные показатели развития воображения представлены в таблице 5

Таблица 5 – Количественные результаты показателя развития воображения

Показатель развития воображения	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Количество детей	10	8	2
Процент %	50%	40%	10%

У большинства респондентов показатель развития воображения находится на низком уровне.

Подводя промежуточный итог, можно сделать вывод о том, что в группе больше детей с низким развитием воображения.

Дети, получившие более низкие баллы по развитию воображения в процессе диагностики, проводили длительное время за рисованием.

В таблице 6 представлена диагностическая карта эксперимента.

Таблица 6 – Диагностическая карта эксперимента

Показатели	Диагностическая методика
Скорость придумывания рассказа(оригинальность и новизна)	«Придумай игру» Р.С. Немов Воображение ребёнка в данной методике оценивается по следующим показателям.
Необычность, оригинальность сюжета.	
Разнообразие образов, используемых в рассказе	
Проработанность и детализация этих образов	
Эмоциональность образов	

Протокол диагностики уровня развития воображения у старших дошкольников по методике «Придумай игру» автора Р. С. Немова представлен в приложении Д, в таблице Д.1.

Полученные данные были сведены и представлены в таблицах 7,8,9,10,11.

Таблица 7 – Количественные результаты показателя развития скорость придумывания

Показатель	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
скорость придумывания			
Количество детей	10	7	3
Процент %	50%	35%	15%

Мы видим по данным таблицы 7, что показатель «скорость придумывания» оказался низким у большинства респондентов.

Таблица 8 – Количественные результаты показателя развития необычность, оригинальность сюжета

Показатель необычность, оригинальность сюжета	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Количество детей	12	7	1
Процент %	60%	35%	5%

У большинства респондентов показатель необычность, оригинальность сюжета так же находится на низком уровне.

Таблица 9 – Количественные результаты показателя разнообразие образов, используемых в рассказе

Показатель разнообразие образов, используемых в рассказе	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Количество детей	10	7	3
Процент %	50%	35%	15%

Согласно данным этой таблицы можно сделать вывод о том, что уровень используемых в рассказе разнообразных образов у респондентов из экспериментальной группы у большинства показывает низкий результат.

Таблица 10 – Количественные результаты показателя проработанность и детализация этих образов

Показатель	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
проработанность и детализация этих образов			
Количество детей	13	6	1
Процент %	65%	30%	5%

Показатель «проработанность и детализация этих образов» показывает высокий уровень только у одного респондента.

Таблица 11 – Количественные результаты показателя эмоциональность образов

Показатель	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
эмоциональность образов			
Количество детей	13	6	1
Процент %	65%	30%	5%

По результатам таблиц 7,8,9,10,11 можно сделать вывод, что большинство респондентов имеют низкий уровень показателей как по скорости придумывания, оригинальности сюжета, так и по разнообразию образов, используемых в рассказе, проработанности и детализации этих образов и их эмоциональности. Это все говорит о том, что воображение у детей развито слабо.

Исследование показывает, что в среднем 60% (12 человек) имеют низкий уровень развития воображения. В такой группе детей трудно придумать игру – дети не могут придумать название для игры, а взрослые не могут указать, на какую тему или где будет проходить игра.

Как правило, придуманные игры неотличимы по новизне и

оригинальности. Детям трудно представить, что они никогда раньше не играли, и распределение ролей (в данном случае игра означает разделение ролей). Например, Саша О. говорит: «Мы любим играть в догонялки. Чтобы победить, мы должны быстро бегать один за другим. Все играют в эту игру. Она интересная. Мне это очень нравится».

Средний уровень развития воображения по этому методу показан у 35% (7 детей). Дети создают игры, комбинируя прошлый опыт. Например, Камила П. придумала игру «Интересная считалочка» на основе игры «Сороки – белобоки». Игра придумана таким образом, что можно играть как одному, так и с друзьями. Победитель в игре – это человек, который быстрее сжимает пальцы и предсказывает скорость и направление реакции в воображаемых условиях.

Следовательно, идея игры существует, но границы фантазии размыты. Инга Р. придумала игру «Построй дом» и описала ее так: «Прежде чем начать игру, отгадайте загадку: – «Что это за игра»? «Молоточком я стучу. Его построить я хочу. Строю я его высоким. В гости туда друзей приглашу (дом)». Затем выбирается бригада строителей дома. Сначала вы должны спросить, кто может это сделать, а затем выбрать: строителей (3 человека), водителя, который доставляет материалы (1 человек), крановщика (1 человек) и маляра, который будет красить и украшать дом (1 человек).

Затем дети решают, какой дом будет построен (высокий или низкий, с парковкой или без нее), выбирают цвет дома и выбирают строительные материалы. Затем они все строят. После возведения дома, всем героям (игрушкам) предлагается осмотреть дом и поселиться в нем. Игра заканчивается тем, что жители заселяются в дома.

По описанию игры Инги Р., видно, что ребенок может рассказать о своем интересе и желании выполнять задания, а также об объектах, событиях, о том, как придумывать и выдумывать подробные описания о них.

После диагностического обследования анализируются полученные данные.

Таким образом, на основании проведенного нами среза, был составлен рисунок 3

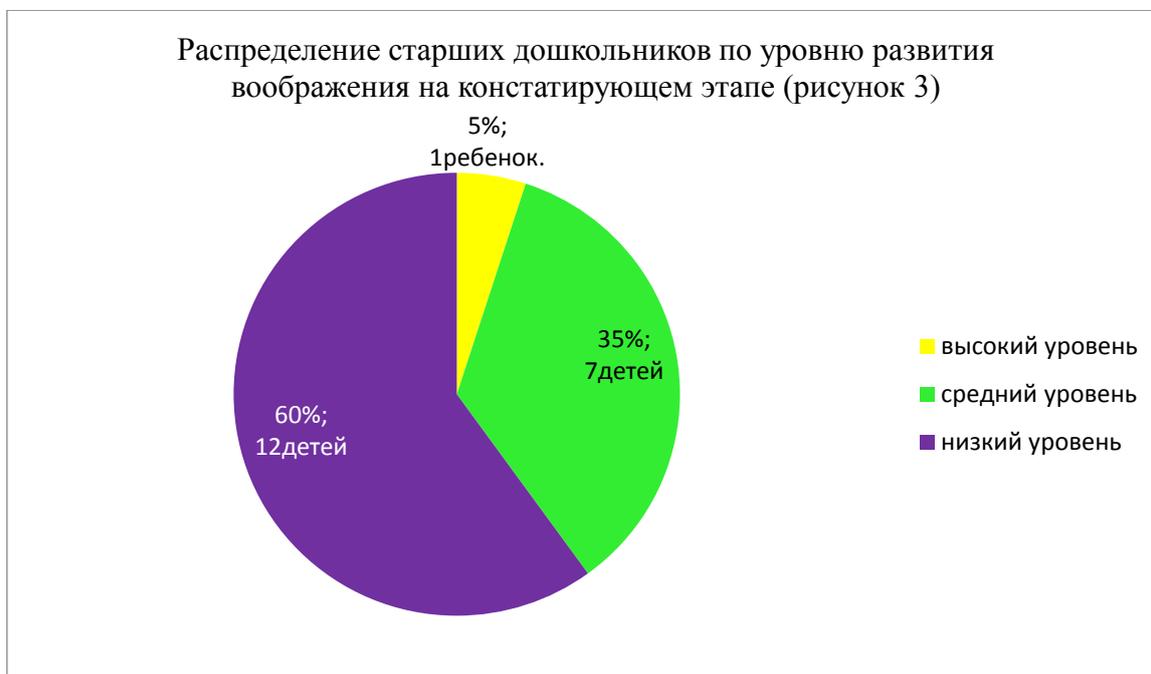


Рисунок 3 – Распределение старших дошкольников по уровню развития воображения на констатирующем этапе исследования

Эксперименты и исследовательская работа на этапе проектирования позволяют определить основной уровень развития воображения старших дошкольников и определить задачи этапа формирования.

Количественный и качественный анализ результатов показал, что дети старшей группы имеют низкий уровень развития воображения – 60% (12 детей), средний – 35% (7 детей) и высокий – 5% (1 ребенок).

Таким образом, представленные данные характеризуют уровень развития воображения у старших дошкольников и определяют необходимость разработки и внедрения комплекса дидактических игр для развития воображения дошкольников.

## **2.2 Содержание и организация работы по созданию дидактических игр, направленных на развитие воображения у старших дошкольников**

Основываясь на теории и диагностическом анализе, в этом разделе описан прогресс и результаты разработки и внедрения набора обучающих игр для развития воображения у старших дошкольников.

Игра позволяет развивать когнитивные навыки, память, внимание, воображение, помогает детям усваивать привычные модели поведения, исправлять ненужные черты личности и т.д.

В этом случае ребенок осознает свои желания, потребности и эмоциональные конфликты. Важно научить детей не только стремиться к успеху в игре, но и преодолевать ошибки и препятствия для достижения желаемых результатов.

В.И. Долгова и Н.В. Крыжановская сформировали план развития воображения, состоящий из трех этапов и включающий 10 заданий, он рассматривается как основа для разработки набора дидактических игр для развития воображения детей дошкольного возраста.

– Мероприятия ориентировочного этапа («Что мы едим?», «Сказки») – приводящиеся в течение 7 дней. Цель этого этапа – подготовить дошкольников к активной работе над их мечтами. Рекомендуется проводить эти курсы по вторникам, четвергам или пятницам. Во вторник дети собираются больше времени, чем в понедельник, потому что они приходят после выходных. Второе занятие ближе к выходным, чтобы не перегружать детскую психологию.

– Мероприятия формирующего этапа – включающие тематику: «времена года», «животные», «несуществующие слова».

Проводятся раз в неделю. Цель – развитие уровня воображения детей дошкольного возраста. «Животные» и «Несуществующие слова» рекомендуются во второй половине дня, потому что они имеют

небольшой объем. Сезонные занятия рекомендуются главным образом потому, что их можно сочетать с пешими прогулками.

– Мероприятия закрепляющего этапа: «Волшебник», «Волшебные игрушки». Цель: повысить уровень воображения. Эти занятия должны проводиться во второй половине дня, чтобы дошкольники могли вернуться домой с положительными эмоциями.

В ходе обучения детям предлагается выполнять различные творческие задания, создать для них ситуации. Мысли одного ребенка активизируют деятельность другого ребенка, и происходит обмен результатами. Таким образом, расширяется сфера развития воображения и стимулируется его развитие.

В процессе развития воображения лучший способ для дошкольников – давать детям творческие задания с помощью игр. Предпосылками для таких курсов являются фактическое воплощение мечты – рисование, рукоделие, чтение.

Необходимо обратить внимание на игру и тематическую среду, которая дает детям возможность воображать, изобретать и творить. Это играет важную роль в развитии воображения.

По словам О. М. Дьяченко: «С помощью игр дети могут сделать первый шаг в творчестве. Следовательно, это первый шаг в развитии и эволюции».

Старшие дошкольники играют в театрализованные игры и разыгрывают знакомые сказки или свои любимые истории. Важно не только копировать обычный сюжет, но и импровизировать и создавать различные версии сюжета. Вместе с дошкольниками можно изготовить необходимые костюмы и декорации[15].

В совместных играх с детьми важно научить их использовать новые, нестандартные решения для планирования мероприятий. Все это станет возможным, если мы применим к играм творческие методы.

В качестве результатов проведения дидактических игр со старшими дошкольниками выступают:

- развитие продуктивности и оригинальности формирования образов, скорости и гибкости творческого мышления и воображения;
- развитие умения формировать и комбинировать образы;
- желание развивать творческую деятельность.

Дидактические принципы комплексного развития:

- принцип психологического комфорта заключается в создании условий, при которых дети чувствуют себя как дома, снимают стрессовые факторы и получают удовольствие от творческого процесса;
- принцип удобства показывает, что содержание и форма обучения и соответствуют возрасту ребенка;
- принцип креативности – предполагающий наибольшую ориентацию на творчество;
- принцип мероприятия заключается в том, чтобы позволить всем детям участвовать в практических занятиях;
- принцип систематизации – помогает повысить эффективность деятельности;
- принцип индивидуального подхода – позволяет учитывать личностные особенности детей.

Срок внедрения мероприятия: 1 месяц, в рамках непосредственной образовательной деятельности детей дошкольного возраста.

Структура программы: состоит из двух тематических блоков, включая 5 дидактических игр:

- дидактические игры, предназначенные для повышения оригинальности и продуктивности;
- дидактические игры, предназначенные для развития вариативности (гибкости) воображения.

Основой дидактической игры является изобретение новых игр и ситуаций. Излишне говорить, что создавать игры нелегко для каждого ребенка. Причиной этого являются личностные особенности, уровень социального опыта, а также организация образовательного процесса, который не всегда мотивирует детей к творчеству. Таким образом, продуманная воспитателем подготовка к игре, комплексный и индивидуальный подход к формированию социального опыта приводят к более осмысленному восприятию игровой ситуации ребенком, гарантируя, что он войдет в роль.

В процессе придумывания новых игр, опираясь на знакомые или новые правила, дети развивают приемы творческого воображения:

- простейший вариант агглютинации – это соединение несвязанных частей (например, создание образов злодеев в игре);
- вариант акцентирования (способность распознавать и различать, например, при развитии взаимоотношений в игре). Основные параметры игры, ее назначение;
- вариант типизации – повторение в одном и том же явлении, действии (например, правила игры, форма одна во всех действиях).

Ниже приведены игры, которые развивают воображение, и которые мы решили включить в наш комплекс.

1. Дидактические игры на развитие оригинальности и продуктивности воображения.

«Путешествие»

Цель: развивать оригинальность и продуктивность устарших дошкольников в создании образов, творческую инициативу и творческое воображение.

Процесс игры. Мы организуем детям длительное морское путешествие и позволяем им выбирать, на каком корабле они могут плыть (деревянном, бумажном, металлическом, пластиковом). Ответ должен быть разумным: почему этот корабль, куда он направляется, как долго он будет плыть и что

на нем перевозится. Также необходимо объяснить, почему другие корабли не подходят.

«Увлекательный рассказ».

Процесс игры. Например, начало рассказа гласит: «Вот производитель карамели, который хвастается, что она прочнее алмазов. Но однажды утром...». Тогда дети сами должны понять, что происходит, и объяснить свой выбор.

«Сафари парк».

Процесс игры. Детям предлагается представить себя разными животными, или птицами. Мы приехали в «Сафари парк», и подошли к воротам с орлом. (Воспитатель использует картинки животных для показа слайдов:

- машет крыльями, ворона шагает, наклоняет голову и высматривает добычу;
- воробушек быстро хлопает крыльями, сидит на дорожке и клюет зернышки;
- черепашка плывет, поворачивается).

Мы обратимся к самому красивому и хищному животному, чтобы посмотреть, как оно двигается. Что это за животное такое?

Игра «Три цвета»

Материалы: бумага, краски, кисти, емкости для воды.

Процесс игры. Детям предлагается взять три раскраски и нарисовать по своему усмотрению. Воспитатель спрашивает каждого ребенка «Что за картина получилась?» Если возникнут трудности с названием, то, при необходимости, надо разрешить немного порисовать. Затем воспитатель просит придумать как можно больше названий к рисункам и произнести их вслух.

2. Дидактические игры на вариативность и гибкость воображения.

«Парная эстафета»

Процесс игры. Детям предлагается создать игровую среду, препятствия, персонажей (например, это военная игра, в которой один человек ранен в бою, а второй – санитар, который переносит раненого через препятствия в безопасное место).

По сигналу первая пара побежала, держась за руки, преодолевая препятствия и возвращаясь в конец колонны. Побеждает игрок, который быстрее справится с заданием и не растеряется в игре.

Игра «Я убегаю»

Процесс игры. Игра построена по традиционному принципу «Ловишки».

Игровое упражнение «Паук и мотыльки»

Девочки – «Мотыльки». Мальчики – «Пауки».

Можно подсказать детям, как выбирать роль независимо от половой принадлежности. Кроме того, дети могут сами подумать о том, каким будет персонаж (хорошим или плохим). Если «Паук» хороший, то все дети будут двигаться под музыку, придумывать движения и по сигналу взрослых говорить: «Паук охотится! И мотылек успеет пробежать. Если ребенок придумает «злых пауков», мотылек попадет в ловушку».

«Фантастическая игра с картинками»

Материал: набор карточек, содержащих изображения различных предметов, животных и людей (например, цветов, деревьев и т.д.).

Процесс игры. Воспитатель кладет перед детьми карточки с изображением предметов и предлагает каждому ребенку сделать из них картинку (существо, предмет), а затем описать, что он сделал.

Игра «Найди неточности в портретах»

Материал: один и тот же рисунок лица с разными искажениями, выделенный черным цветом.

Процесс игры. Детям даются изображения различных искажений одного и того же лица (радужка глаз, ресницы, брови, нос, верхняя или

нижняя губа, уши). Воспитатель предложил определить недостающие детали и нарисовать их.

Таким образом, дидактические игры, выбранные в этом комплексе, могут обеспечить развитие целенаправленного воображения у старших дошкольников. Кроме того, для того, чтобы достичь максимальных результатов в развитии воображения, детям необходимо быть внимательными и сосредоточенными, чтобы создать условия, способствующие развитию оригинальности и продуктивности воображения, гибкости и скорости мыслительного процесса.

### **2.3 Выявление динамики уровня развития воображения у старших дошкольников с использованием дидактических игр**

После реализации комплекса дидактических игр у старших дошкольников на базе МБДОУ Вахтанского детского сада «Одуванчик» была проведена повторная диагностика уровня развития воображения. Те же дети, которые участвовали в контрольном этапе исследования, были задействованы в диагностике. Для оценки использовались те же методы, что и на этапе контроля, методики, направленные на определение результатов опытно-исследовательской работы.

Результаты повторной диагностики испытуемых на контрольном этапе экспериментальной работы представлены в приложении Е, таблице Е.1 и в приложении Ж, таблице Ж.1 .

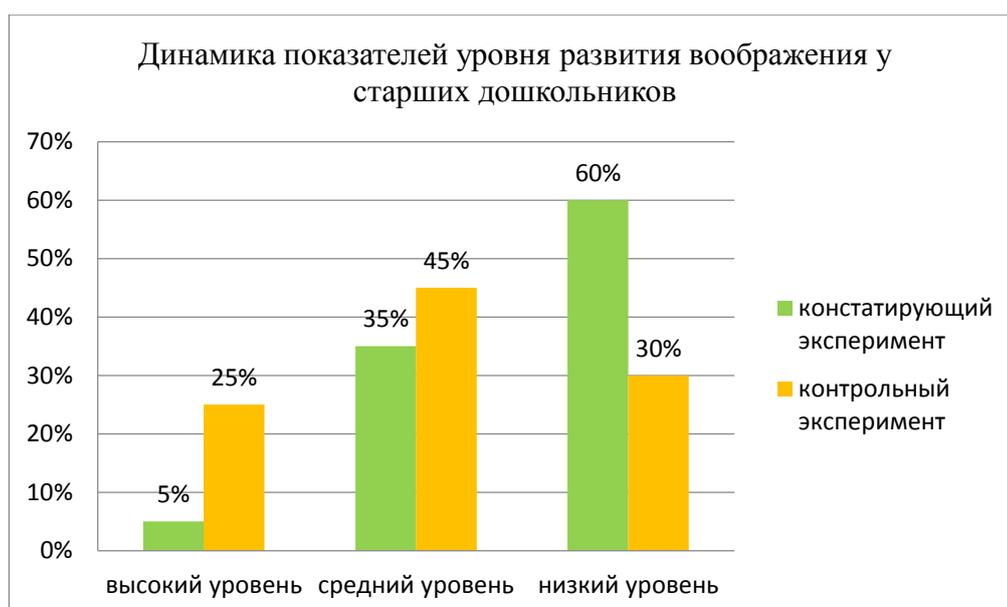
На рисунке 4 показано распределение уровней развития воображения у старших дошкольников на контрольном этапе.



**Рисунок 4– Распределение старших дошкольников по уровню развития воображения на контрольном этапе исследования**

Таким образом, по данным таблиц Е.1 и Ж.1 видно, что показатель уровня развития воображения у старших дошкольников имеет изменения после проведения комплекса дидактических игр.

Таким образом, на основании проведенного нами среза был составлен рисунок 5



**Рисунок 5 – Динамика показателей уровня развития воображения у старших дошкольников**

Таблица 12 – Количественные сравнительные результаты показателя по уровню развития воображения на констатирующем и контрольном этапах эксперимента

Уровень развития воображения	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Констатирующий эксперимент	12 детей	7 детей	1 детей
Контрольный эксперимент	6 детей	9 детей	5 детей

Таким образом, данные контрольного этапа показали увеличение числа детей с высоким уровнем развития воображения.

Кроме того, средний уровень развития воображения увеличился. Число детей с низким уровнем развития воображения сократилось.

Поэтому повторные исследования показывают положительную динамику в развитии воображения у детей дошкольного возраста. Поэтому мы можем говорить об эффективности использования набора дидактических игр.

Кроме того, можно сделать вывод, что использование дидактических игр с дошкольниками позволяет:

- развивать воображение в интересной для детей форме;
- формировать активное воображение в игровой деятельности (все дидактические игры, представленные в комплексе);
- формировать воображение с помощью технологии и развития игрового сюжета.

Благодаря нестандартности разработанных дидактических игр дошкольники имели возможность проявить оригинальность, неординарность, найти нестандартные решения познавательных и игровых задач, продумать реальные впечатления и фантастические картинки, добавить новые творческие истории и продолжить создавать игровую среду, учитывающую тематику игры.

Большинство детей могут легко участвовать в игровых мероприятиях со своими сверстниками, чтобы развивать воображение, фантазию, креативность и коммуникативные навыки.

Диагностическое исследование уровня развития воображения у детей старшего дошкольного возраста было проведено в МБДОУ Вахтанского детского сада «Одуванчик».

На этапе исследования был определен уровень развития воображения у старшего дошкольного возраста, а также определена необходимость разработки набора комплекса дидактических игр для развития воображения дошкольников. На этапе формирования экспериментально-исследовательской работы был разработан и внедрен набор комплекс дидактических игр для развития воображения детей дошкольного возраста. Он состоит из двух тематических блоков, включающих 5 дидактических игр:

Первый блок: дидактические игры, предназначенные для повышения уровня оригинальности и продуктивности.

Второй блок: дидактические игры, предназначенные для повышения уровня развития вариативности (гибкости) воображения.

На контрольном этапе исследования была реализована положительная динамика в развитии воображения детей дошкольного возраста. Поэтому мы можем говорить об эффективности использования набора комплекса дидактических игр

## Заключение

Чтобы ребенок развивался правильно, необходимо, чтобы в процессе развития были задействованы все имеющиеся нервно-психические функции и процессы. Прежде, чем говорить о воображении, как о психолого-педагогической проблеме, раскроем суть понятия «воображение».

Воображение – это способность создавать и моделировать новые объекты, ощущения и идеи в уме без какого-либо непосредственного участия органов чувств.

Изучением механизмов развития воображения занимались такие научные работники как: Л.А. Венгер, Е.Н. Винарская, Г.А. Волкова, И.Г. Выгодская, А.Н. Гвоздев, К.С. Державин, Л.И. Ефименкова, Н.С Жукова, А.В. Запорожец, Р.Е. Левина, Е.М. Мастюкова, Т.Б. Филичева. Исследователи не только в ходе своей работы устанавливали качественно новые факты в данном вопросе, но и выдвигали новые предположения относительно развития воображения и его значимости.

Суть воображения – познавательная (этим оно сходно с таким процессом, как мышление). В воображении отражается то, что происходит в реальности, но с некоторыми изменениями. Образы восприятия и памяти в данном случае выступают в качестве усредненного звена.

Также можно отметить тот фактор, что воображение настроено именно на формировании нового опыта на основании уже имеющегося [13].

Несмотря на такого рода недвойкий смысл термина «воображение», ученые-исследователи трактуют его абсолютно по-разному.

В дошкольном возрасте, по мере развития психологических процессов (памяти, мышления, восприятия, речи), воображение развивается довольно интенсивно. Воображение старших дошкольников может не только активизировать когнитивные и интеллектуальные функции, но и эффективно защищать воображение. Природа воображения дошкольника зависит от его способности к игре.

Дидактические игры – это один из способов развития воображения, потому что, ставя правильные дидактические задачи и устанавливая правила игры, можно способствовать успешному развитию различных сфер жизни детей, личности и интеллекта.

Экспериментально-исследовательская работа была организована на базе МБДОУ Вахтанского детского сада «Одуванчик».

В исследовании приняли участие воспитанники в количестве 20 человек. Исследование проводилось в три этапа: констатирующего, формирующего и контрольного.

Исследование показывает, что уровень развития воображения у детей низкий – 60% (12 детей), средний – 35% (7 детей) и высокий – 5% (1 ребенок).

Диагностические критерии воображения: оригинальность, вариативность и податливость воображения. Диагностические данные, характеризующие уровень развития воображения старших дошкольников, привели к необходимости разработки комплекса дидактических игр для развития воображения дошкольников. Разработан набор обучающих (развивающих) игр, предназначенных для развития уровня творческого самовыражения детей дошкольного возраста.

Комплекс состоит из дидактических игр, предназначенных для развития характеристик воображения: посредством самостоятельной организации знакомых дидактических игр, а также новых правил, ролей, условий, сюжетов, атрибутов и т.д., для развития воображения, творческой инициативы, продуктивности и оригинальности формирования образов, скорости и гибкости творческого воображения.

Контрольный этап исследования показал, что у старших дошкольников произошли изменения в уровне развития воображения.

Число детей с высоким уровнем воображения увеличилось с 5% до 20% (с 1 до 5). Кроме того, средний уровень развития воображения увеличился с

35% до 45% (с 7 до 9 человек). Число детей с низким уровнем развития воображения сократилось с 60% до 30% (с 12 до 6 человек).

Таким образом, на контрольном этапе исследования была выявлена положительная динамика развития воображения у старших дошкольников. Поэтому мы можем говорить об эффективности использования комплекса дидактических игр.

Результат проведения развивающих игр для развития воображения дошкольников:

- развитие эмоционально-волевой и мотивационной сфер личности;
- активирующие действия: познание, творчество;
- тренировка необходимых физических и умственных навыков в пожилом возрасте;
- умение проявлять оригинальность при создании образов;
- рабочая скорость и вариативность производительности.

Использование дидактических игр как средства развития и воспитания ребенка будет способствовать его разностороннему личностному развитию и психологическому процессу.

Цели и задачи этой работы были достигнуты.

## Список используемой литературы

1. Аванесова В. Н. Дидактическая игра как форма организации обучения в детском саду / под ред. Н. Н. Поддьякова. М.: Просвещение, 1972. 176 с.
2. Алябьева Е. А. Игры для детей 4-7 лет: развитие речи и воображения / Е. А. Алябьева. Москва: ТЦ Сфера, 2009. 128 с.
3. Ануфриева Г. В. Воображение и творчество. Г. В. Ануфриева, И. С. Вдовкина // Дошкольное воспитание, 2008. № 12. С. 47-52. [Электронный ресурс] ISSN: 0012-561X
4. Божович Л. И. Личность и ее формирование в дошкольном возрасте. Москва: Просвещение, 2009. 398 с. URL: <https://iknigi.net/avtor-lidiya-bozhovich/93060-lichnost-i-ee-formirovanie-v-detskom-vozraste-lidiya-bozhovich/read/page-1.html>(дата обращения 22.02.2023г.)
5. Бондаренко А. К. Дидактические игры в детском саду: книга для воспитателя дет.сада / Антонина Кирилловна. Бондаренко. – 2-е изд., дораб. – Москва: Просвещение, 1991. 157, [3]1с., [8] л. ил.; 21 см. Библиогр.: с. 159. Указ.дидакт. игр: с 149-158. - ISBN 5-09-001629-1
6. Волков Б. С. Психология младшего дошкольника: учебное пособие / Б.С. Волков. Москва: Академический проект: Альма-матер, 2015.208 с.
7. Воронова В. Я. Творческие игры старших дошкольников. Пособие для воспитателя детского сада. М.: Просвещение, 1981. 80 с.
8. Григорьева О. А. Особенности развития творческого воображения старших дошкольников. // Молодой ученый, 2014. № 20. С. 568-569.
9. Дьяченко О. М. Развитие воображения дошкольника. Библиотека воспитателя (Мозаика-Синтез), 2007. 197 с.
10. Дьяченко О. М. Воображение дошкольника. Москва: Знание, 1986. 96 с. Международный Образовательный и Психологический Колледж Психологический Институт Российской Академии Образования. Москва 1996. URL: <https://spplib.ru/en/catalog/-/books/10288442->

voobrazheniye-doshkol-nika Каталог – Библиотеки Санкт-Петербурга. "ЭБС Литрес" (дата обращения 20.02.2023г.)

11. Занка Е. В. Комплекс игр для развития воображения // Вопросы психологии. 2014. № 2. С. 15–21. URL: <http://biblioteka.teatr-obraz.ru/> (дата обращения 20.02.2023г.)

12. Иванова А. А. Развитие творческого воображения старших дошкольников // Воспитание и обучение: теория, методика и практика: материалы III Международной научной конференции, Чебоксары: Интерактив плюс, 2015. С. 136-138.

13. Коршунова Л.С. Воображение и его роль в познании. Москва: Изд-во МГУ, 1979. 145 с.

14. Кравцов Г. А. Игра как основа детского творчества // Искусство в школе, 1994. № 2. С. 14-18.

15. Кудрявцева Е. А. Педагогическая поддержка развивающего игрового пространства как способ становления индивидуальности ребенка в детском коллективе // Младший школьник и дошкольное воспитание и обучение, 2014. № 4. С. 16-23.

16. Михайлова Л. И. Игры дошкольников. Москва: Дрофа, 2012. 134 с.

17. Мухортова Д. Д. Развитие воображения. Д. Д. Мухортова, В. И. Мурадова // Вопросы дошкольной педагогики, 2016. № 3. С. 52-54.

18. Обухова Л. Ф. Возрастная психология: учебник для бакалавров: учебник по дисциплине "Возрастная психология" для студентов высших учебных заведений / Л. Ф. Обухова. Москва: Юрайт, 2013. 460 с.

19. Савенков А. И. Развитие воображения детей: пособие для родителей и педагогов. Ярославль: Академия развития, 1996. 176 с. [Электронный ресурс] URL: [ru/record/01002924264](http://ru/record/01002924264)(дата обращения 20.02.2023г.)

20. Синельников В. В. Исследование воображения и творчества детей дошкольного возраста в зарубежной психологии // Дошкольное воспитание, 2014. № 10. С. 69-72.

21. Скоробогатов В. А. Феномен воображения. Философия для педагогики и психологии. Москва: Союз, 2011. 182 с. [Электронный ресурс] TextPublicationdetails: СПб. (дата обращения 20.02.2023г.)
22. Солнцева О. В. Дошкольник в мире игры. Сопровождение сюжетных игр детей: учебно-методическое пособие. Санкт-Петербург: Речь-М, 2010. 176 с.
23. Субботина Л. Ю. Развитие воображения у детей: пособие для родителей и педагогов. Ярославль: Академия развития, 2002. 192 с.
24. Федорова Т. В. К вопросу о сущности, структуре и реализации воображения. // Сибирский педагогический журнал, 2009. № 13. С. 276-283.
25. Чижова И. И. Развитие воображение дошкольников в процессе сочинения сказок. // Теория и практика образования в современном мире: материалы IV международной научной конференции. Санкт-Петербург: Заневская площадь, 2014. С. 65-68.
26. Чиркова С. В. Родительское собрание в детском саду. Старшая группа. 2011. ISBN 978-5-94665-893-5 [Электронная библиотека] URL: <http://elib.edurm.ru/lib/document/EK/F7A37A65-61A5-4223-810C-F0E762E2BFF6/> (дата обращения 23.02.2023г.)
27. Шинкарева Н. А. Сущность понятий «воображение», «творческое воображение» в психолого-педагогической литературе. Н. А. Шинкарева, А. В. Карманова // Молодой ученый, 2015. № 24. С. 53-55.
28. Шитова Т. П. Развитие фантазии и творчества дошкольников в сюжетно-ролевых играх // Ребенок в детском саду, 2004. № 6. С. 33-36.
29. Щербакова А. А. Игровые технологии в эстетическом воспитании младших школьников. А. А. Щербакова, Т. А. Барышева // Креативный ребенок. Диагностика и развитие творческих способностей. Ростов на Дону: Феникс, 2004. С. 196-199.
30. Эльконин Д. Б. Детская психология. Редактор составитель Б. Д. Эльконин. Учебное пособие для студентов учреждений высшего профессионального образования 6 е издание, стереотипное. М.: Издательский

центр «Академия» 2011. 384 с. [Электронный ресурс] URL: [https://academia-moscow.ru/ftp\\_share/\\_books/fragments/fragment\\_17087.pdf](https://academia-moscow.ru/ftp_share/_books/fragments/fragment_17087.pdf) (дата обращения 23.02.2023г.)

31. Эльконин Д. Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978. С. 208-212.

32. Яковлев В. Г. Подвижные игры. учебное пособие для студентов факультетов физического воспитания педагогических институтов / В. Г. Яковлев, В. П. Ратников. Москва: Просвещение, 1977. 134 с.

## Приложение А

### Список детей, участвующих в эксперименте.

Таблица 1 – Экспериментальная группа

Фамилия, имя ребенка	Возраст
Коля Б.	5 лет 5 месяца
Наташа В.	5 лет 4 месяцев
Настя В.	5 лет 2 месяца
Ренат В.	5 лет 3 месяцев
Диана Е.	5 лет 3 месяцев
Арсен Ж.	5 лет 2 месяца
Рома З.	5 лет 3 месяцев
Марина К.	5 лет 4 месяцев
Сергей К.	5 лет 4 месяцев
Маша М.	5 лет 3 месяцев
Оля О.	5 лет 6 месяцев
Саша О.	5 лет 6 месяцев
Лена П.	5 лет 3 месяцев
Камила П.	5 лет 2 месяца
Артем П.	5 лет 4 месяцев
Василиса Р.	5 лет 3 месяцев
Инга Р.	5 лет 5 месяцев
Лена Р.	5 лет 2 месяца
Маша Ф.	5 лет 3 месяцев
Арина Ш.	5 лет 3 месяцев

## Приложение Б

### Диагностика «Дорисовывание фигур» автор О. М. Дьяченко

Для проведения методики используются два комплекта карточек с 10 фигурами на каждой. Задача ребенка – дорисовать картины, используя предложенные фигуры.

Перед началом эксперимента детям объясняется, что они собираются создавать волшебные фигурки и что каждый из них может придумать свою уникальную картинку.

Детям предоставляют карточку с фигурой и простой карандаш. После того, как ребенок дорисовывает фигуру, ему задают вопрос: «Что ты нарисовал?». Ответ записывается. Затем последовательно (по одной) демонстрируются остальные карточки с фигурами. Если ребенок не понимает задание, на первой карточке взрослый может продемонстрировать несколько вариантов дорисовки.

На низком уровне дети обычно не понимают задачу и рисуют что-то свое, либо дают беспредметные изображения. Тем не менее, иногда они могут создать схематичный рисунок, используя заданную фигуру, но такие рисунки обычно примитивны и шаблонные.

На среднем уровне дети дорисовывают большинство фигурок, но их рисунки все еще являются схематическими, без деталей. Иногда они повторяют уже созданные рисунки.

На высоком уровне они создают схематичные или детализированные, но оригинальные рисунки, которые не повторяются другими детьми группы. Заданная для дорисовывания фигура обычно является центральным элементом в рисунке.

Низкий уровень – 0 баллов.

Средний уровень – 1 балл.

Высокий уровень – 2 балла.

## Приложение В

### **Диагностическая методика «Придумай рассказ» автор Р.С. Немов**

Необходимо оценить уровень воображения испытуемого детского возраста (5-6 лет). Для этого предлагается задание: за 1 минуту ребенок должен придумать историю о ком-то или о чем-то, а затем пересказать ее в течение 2 минут. Оценка воображения ребенка определяется по нескольким факторам: скорости создания истории, оригинальности сюжета, использованию разнообразных образов в истории, детализации их характеристик и эмоциональной окраске образов.

Каждый критерий получает от 0 до 2 баллов, в зависимости от того, насколько их проявление выражено в рассказе. Скорость придумывания рассказа может оцениваться на 2 балла, если ребенок придумывает рассказ за не более чем 30 секунд, на 1 балл, если придумывание заняло от 30 секунд до 1 минуты, и 0 баллов, если ничего не было придумано за минуту. Оригинальность сюжета оценивается на 2 балла, если сюжет полностью придуман самим ребенком, на 1 балл, если добавлены какие-то новые элементы, и на 0 баллов, если происходит механическое пересказывание увиденного или услышанного.

Разнообразие образов оценивается 0, 1 или 2 баллами в зависимости от количества используемых персонажей/вещей/событий. Проработанность и детализация образов оцениваются 0, 1 или 2 баллами в зависимости от количества признаков, которыми описываются объекты в рассказе. Эмоциональность рассказа оценивается 0, 1 или 2 баллами в зависимости от того, насколько эмоционально ребёнок рассказал и насколько его рассказ вызвал эмоции у слушателей.

#### **Выводы об уровне развития**

10 баллов – очень высокий; 8- 9 баллов – высокий;

4-7 баллов – средний; 2 - 3 балла – низкий;

0-1 балл – очень низкий.

## Приложение Г

### Протокол диагностической методики «Дорисовывание фигур»

автор **О.М. Дьяченко**

**(констатирующий эксперимент)**

Таблица Г.1 – Количественные данные диагностической методики на констатирующем этапе исследования

Ф.И.ребенка	Показатели по методике «Дорисовывание фигур» О.М. Дьяченко			Средний показатель	Итоговый уровень
	продуктивность	оригинальность	вариативность		
Коля Б.	1	1	1	1	С.
Наташа В.	1	1	1	1	С.
Настя В.	2	2	2	2	В.
Ренат В.	0	0	0	0	Н.
Диана Е.	1	1	0	0.66	Н.
Арсен Ж.	0	0	0	0	Н.
Рома З.	1	1	0	0.66	Н.
Марина К.	2	1	2	1.66	С.
Сергей К.	0	1	0	0.05	Н.
Маша М.	1	1	1	1	С.
Оля О.	1	0	1	0.66	Н.
Саша О.	1	0	1	0.66	Н.
Лена П.	0	0	0	0	Н.
Камила П.	0	0	0	0	Н.
Артем П.	1	0	1	1.66	С.
Василиса Р.	0	0	0	0	Н.
Инга Р.	2	2	2	2	В.
Лена Р.	1	0	1	1.66	С.
Маша Ф.	0	0	0	0	Н.
Арина Ш.	0	0	0	0	Н.

## Приложение Д

### Протокол диагностической методики «Придумай игру»

**Автор Р.С. Немов (констатирующий эксперимент)**

Таблица Д.1 – Количественные данные диагностической методики на констатирующем этапе исследования

Ф.И. ребенка	Показатели по методике «Придумай игру» автор Р.С. Немов					Средний показатель	Итоговый уровень
	1(скорость придумывания)	2(необычность, оригинальность сюжета)	3(разнообразие образов, используемых в рассказе)	4(проработанность и детализация этих образов)	5(эмоциональность образов)		
Коля Б.	0	0	0	0	0	0	Н.
Натasha В.	0	0	1	0	0	0.2	Н.
Настя В.	2	1	2	1	0	6	С.
Ренат В.	0	0	0	0	0	0	Н.
Диана Е.	0	0	0	0	0	0	Н.
Арсен Ж.	1	1	1	1	1	5	С.
Рома З.	0	0	0	0	0	0	Н.
Марина К.	2	1	2	1	1	7	С.
Сергей К.	0	0	0	0	0	0	Н.
Маша М.	1	1	1	1	1	5	С.
Оля О.	0	0	0	0	0	0	Н.
Саша О.	0	0	0	0	0	0	Н.
Лена П.	1	1	1	1	1	5	С.
Камила П.	0	0	0	0	0	0	Н.
Артем П.	1	1	1	1	1	5	С.
Василиса Р.	0	0	0	0	0	0	Н.
Инга Р.	2	2	2	2	2	10	В.
Лена Р.	0	0	0	0	0	0	Н.
Маша Ф.	0	0	1	0	0	0.2	Н.
Арина Ш.	1	1	1	0	1	4	С.

## Приложение Е

### Протокол диагностической методики «Дорисовывание фигур»

автор **О.М. Дьяченко**

**(контрольный эксперимент)**

Таблица Е.1 – Количественные данные диагностической методики на контрольном этапе исследования

Ф.И.ребенка	Показатели по методике «Дорисовывание фигур» автор О.М. Дьяченко			Средний показатель	Итоговый уровень
	продуктивность	оригинальность	вариативность		
Коля Б.	1	1	1	1	С.
Наташа В.	1	1	1	1	С.
Настя В.	2	2	2	2	В.
Ренат В.	1	1	1	1	С.
Диана Е.	1	1	1	1	С.
Арсен Ж.	0	0	0	0	Н.
Рома З.	1	1	1	1	С.
Марина К.	2	2	2	2	В.
Сергей К.	0	1	0	0.05	Н.
Маша М.	1	1	1	1	С.
Оля О.	2	2	2	2	В.
Саша О.	1	1	1	1	С.
Лена П.	0	0	0	0	Н.
Камила П.	1	1	1	1	С.
Артем П.	2	2	2	2	В.
Василиса Р.	0	0	0	0	Н.
Инга Р.	2	2	2	2	В.
Лена Р.	1	1	1	1	С.
Маша Ф.	0	0	0	0	Н.
Арина Ш.	0	0	0	0	Н.

## Приложение Ж

### Протокол диагностической методики «Придумай игру»

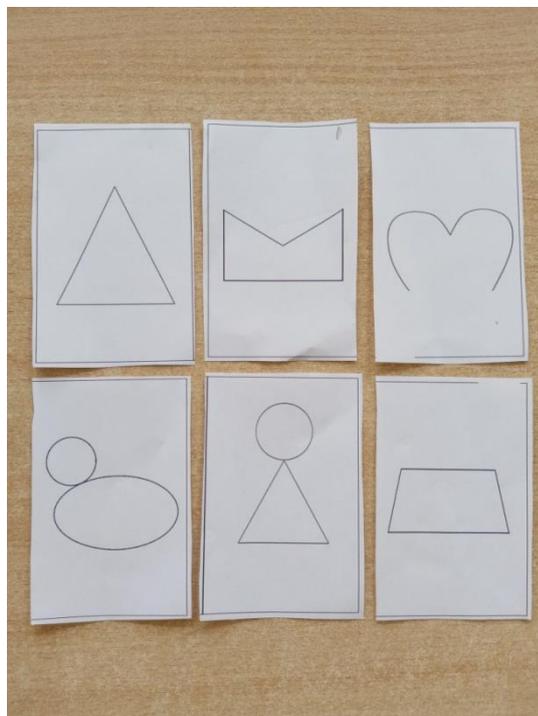
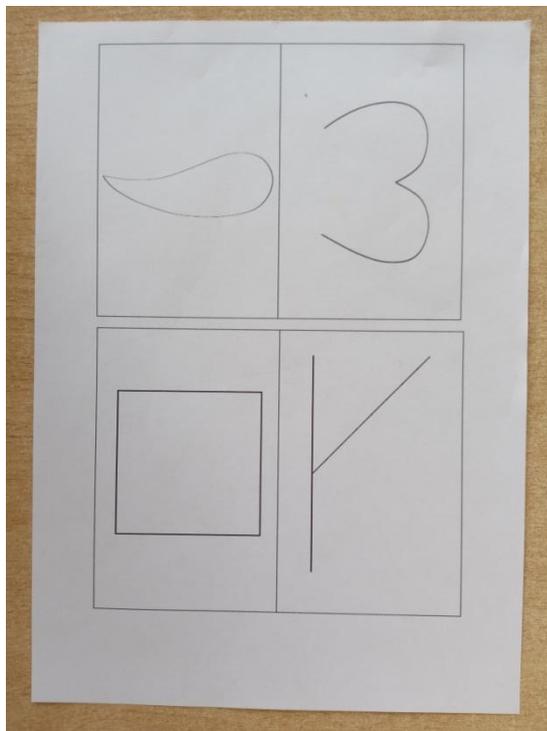
**Автор Р.С. Немов (контрольный эксперимент)**

Таблица Ж.1 – Количественные данные диагностической методики на контрольном этапе исследования

Ф.И. ребенка	Показатели по методике «Придумай игру» автор Р. С. Немов					Итог- о- вый пока- затель	Итого- вый уровен- ь
	1(скорост ь придумыв ания)	2(необыч ность, оригинал ьность сюжета)	3(разнооб разие образов, используе мых в рассказе)	4(проработ анность и детализаци я этих образов)	5(эмоцион альность образов)		
Коля Б.	0	0	0	0	0	0	Н.
Натasha В.	2	1	1	2	2	8	В.
Настя В.	2	1	2	1	0	6	С.
Ренат В.	1	1	1	2	1	6	С.
Диана Е.	0	0	0	0	0	0	Н.
Арсен Ж.	1	1	1	1	1	5	С.
Рома З.	2	2	1	2	1	8	В.
Марина К.	2	1	2	1	1	7	С.
Сергей К.	0	0	0	0	0	0	Н.
Маша М.	1	1	1	1	1	5	С.
Оля О.	1	2	2	2	2	9	В.
Саша О.	0	0	0	0	0	0	Н.
Лена П.	1	1	1	1	1	5	С.
Камила П.	2	2	1	2	1	8	В.
Артем П.	1	1	1	1	1	5	С.
Василиса Р.	0	0	0	0	0	0	Н.
Инга Р.	2	2	2	2	2	10	В.
Лена Р.	1	1	1	1	1	5	С.
Маша Ф.	0	0	1	0	0	0.2	Н.
Арина Ш.	1	1	1	0	1	4	С.

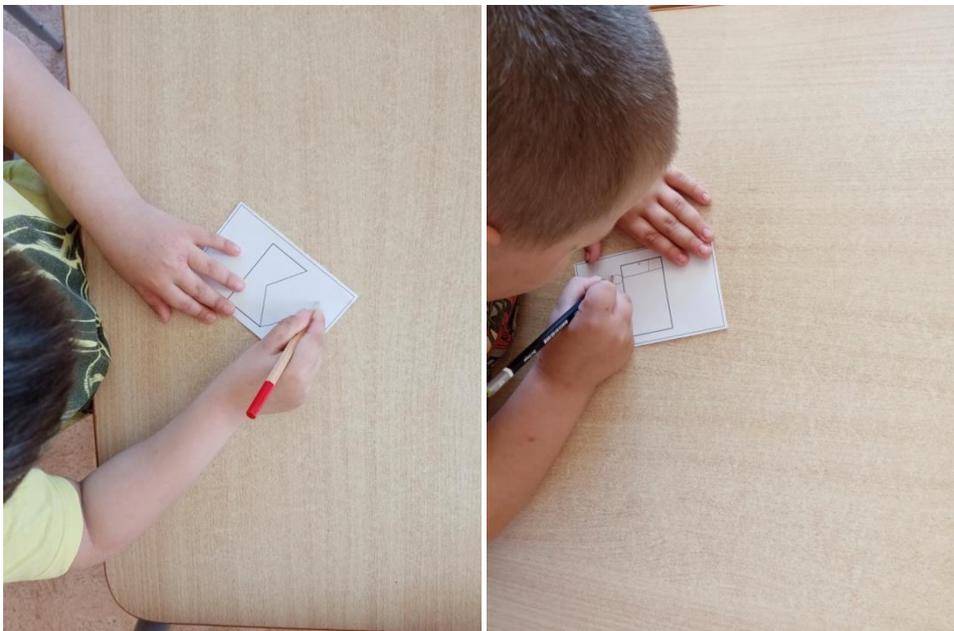
Приложение И

**Карточки по методике «Дорисовывание фигур» автор О.М. Дьяченко  
(материал для эксперимента)**



## Приложение К

### Выполнение заданий экспериментальной группой



Приложение Л

Работы респондентов экспериментальной группы

