

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

Гуманитарно-педагогический институт

(наименование института полностью)

Кафедра «Дошкольная педагогика, прикладная психология»

(наименование)

44.03.03 Специальное (дефектологическое) образование

(код и наименование направления подготовки / специальности)

Дошкольная дефектология

(направленность (профиль) / специализация)

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА (БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА)

на тему Развитие дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием
посредством игровых технологий

Обучающийся

Е.О. Копытцева

(Инициалы Фамилия)

(личная подпись)

Руководитель

канд. психол. наук Е.В. Некрасова

(ученая степень (при наличии), ученое звание (при наличии), Инициалы Фамилия)

Тольятти 2022

Аннотация

Бакалаврская работа посвящена актуальной проблеме дошкольной дефектологии – развитию дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием посредством игровых технологий. Выбор темы обусловлен противоречием между необходимостью развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием и недостаточным использованием игровых технологий для данного процесса.

Цель исследования состоит в теоретическом обосновании и экспериментальной проверке возможности развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием посредством игровых технологий.

Данная цель определила необходимость постановки и решения основных задач: на основе анализа психолого-педагогических исследований раскрыть и охарактеризовать процесс развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием посредством игровых технологий; выявить уровень развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием; определить и апробировать содержание работы по развитию дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием посредством игровых технологий.

Бакалаврская работа имеет новизну, теоретическую и практическую значимость. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы (30 источников) и 4 приложений. Основной текст работы изложен на 55 страницах.

Оглавление

Введение.....	4
Глава 1 Теоретические основы проблемы развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием посредством игровых технологий.....	8
1.1 Особенности развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием.....	8
1.2 Игровые технологии как средство развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием	17
Глава 2 Экспериментальная работа по развитию дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием посредством игровых технологий.....	25
2.1 Выявление уровня развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием	25
2.2 Содержание работы по развитию дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием посредством игровых технологий	34
2.3 Выявление динамики развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием	46
Заключение	51
Список используемой литературы.....	53
Приложение А Список детей, участвовавших в исследовании.....	56
Приложение Б Результаты на констатирующем этапе эксперимента.....	57
Приложение В Комплекс игровых технологий.....	58
Приложение Г Результаты на контрольном этапе эксперимента.....	60

Введение

Актуальность исследования заключается в том, что в современной общей и специальной педагогике утвердилось положение о потребности раннего выявления и преодоления нарушения развития мышления у дошкольников. Своевременное выявление и преодоление отставаний в развитии ребенка с нарушением зрения имеет особое значение для формирования его личности.

Несмотря на то, что у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием ограничена полнота, точность и дифференцированность чувственного отражения действительности, что негативно влияет на процесс интеллектуального развития, они очень любознательны, обладают богатым воображением, полны желаний узнавать новое, проявляют неординарность в решении тех или иных задач. Детям 6-7 лет с амблиопией и косоглазием приходится, одолевая фрагментарность и схематизм осязательных образов, осуществлять дополнительную работу, с помощью мышления возмещая в значительной мере недостатки чувственного опыта.

Большая часть исследователей, таких как Д.Б. Богоявленская, В.Н. Дружинин, Н.В. Хазратова и другие подчеркивают, что старший дошкольный возраст у детей с сохранным развитием считается сензитивным для развития дивергентного мышления. Можно отметить, что и у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием дивергентное мышление может развиваться, практически, в рамках возрастной нормы, если проводить серьезную работу по развитию в образовательной организации и дома.

У детей 6-7 лет с данным нарушением складываются подходящие предпосылки для присвоения образцов и преобразования собственного опыта творческой деятельности, как нужного источника собственного роста и саморазвития. Развитие креативной личности, которая обладает способностью эффективно и нестандартно мыслить, и, соответственно, также действовать, формируется у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием

и является условием последующего гармоничного развития личности человека.

Вопросами развития дивергентного мышления занимались в возрастной психологии и в педагогической практике многие ученые: Дж. Гилфорд, Е. Рензули, Э.П. Торренс, Д. Филтенсон и другие.

Развивать дивергентное мышление у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием возможно посредством игровых технологий. В отличие от игр, игровые технологии обладают существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Анализ психолого-педагогической литературы и педагогического опыта позволил определить **противоречие** между необходимостью развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием и недостаточным использованием игровых технологий для данного процесса.

Выявленное противоречие позволило обозначить **проблему исследования**: каковы возможности игровых технологий в развитии дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием?

На основании выделенной проблемы была сформулирована **тема** данного исследования: «Развитие дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием посредством игровых технологий».

Цель исследования: теоретически обосновать и экспериментально проверить возможность развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием посредством игровых технологий.

Объект исследования: процесс развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием.

Предмет исследования: развитие дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием посредством игровых технологий.

Гипотеза исследования: развитие дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием посредством игровых технологий будет

возможно, если:

- подобраны игровые технологии для развития показателей дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием;
- организована индивидуальная и подгрупповая коррекционно-развивающая работа по развитию дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием посредством игровых технологий;
- обогащена развивающая предметно-пространственная среда играми и материалами, активизирующими творческую активность детей.

В соответствии с целью, объектом, предметом и гипотезой исследования определены следующие **задачи**:

1. На основе анализа психолого-педагогических исследований раскрыть и охарактеризовать процесс развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием посредством игровых технологий.

2. Выявить уровень развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием.

3. Определить и апробировать содержание работы по развитию дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием посредством игровых технологий.

Теоретико-методологическая основа исследования:

- положения специальной психологии о структуре дефекта у детей с нарушением зрения (А.М. Витковская, Л.В. Рудакова);
- исследования об особенностях психического развития детей дошкольного возраста с амблиопией и косоглазием (И.В. Новичкова, Л.И. Плаксина, Л.С. Сековец);
- исследования о развитии мышления у детей с нарушением зрения (Б.И. Коваленко, Ф.Н. Шемякин, А.М. Щербина);
- исследования о развитии мышления посредством игровых технологий у детей (В.П. Беспалько, О.П. Околелова, С.Я. Савельева, П.И. Третьякова).

Для решения поставленных задач использовались следующие **методы исследования**: теоретические методы исследования: анализ педагогической и психологической литературы; эмпирические методы исследования: психолого-педагогический эксперимент, включающий констатирующий, формирующий и контрольный этапы; анализ и интерпретация эмпирических данных; методы качественной и количественной обработки данных.

Экспериментальная база исследования. АНО ДО «Планета Детства «Лада» детский сад № 173 «Василек». В эксперименте принимало участие 10 детей с амблиопией и косоглазием.

Новизна исследования состоит в том, что обоснована возможность развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием посредством игровых технологий.

Теоретическая значимость исследования: уточнены содержательные характеристики уровней развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием.

Практическая значимость исследования состоит в том, что подобранные игровые технологии могут быть использованы в практической деятельности педагогами и учителями-дефектологами дошкольной образовательной организации для развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием.

Структура бакалаврской работы. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, содержит 12 таблиц, 1 рисунок, список используемой литературы (30 источников), 4 приложений. Основной текст работы изложен на 55 страницах.

Глава 1 Теоретические основы проблемы развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием посредством игровых технологий

1.1 Особенности развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием

Информация, «полученная человеком из окружающего мира, позволяет человеку представлять не только внешнюю, но и внутреннюю сторону предмета, представлять предметы в отсутствии их самих, предвидеть их изменение во времени, устремлять мыслью в необозримые дали и микромир. Все это возможно благодаря процессу мышления. Исследованию мышления были посвящены многочисленные работы отечественных и зарубежных ученых» [6, с. 26].

«Одной из известных глазных патологий является косоглазие и развивающаяся на его фоне амблиопия. Возникает косоглазие вследствие понижения остроты зрения одного или обоих глаз из-за нарушения рефракции (преломляющей способности глаза), расстройства аккомодации (приспособления глаза к рассматриванию предметов на разных расстояниях) и конвергенции (сведении осей глаз для видения предметов на близком расстоянии).

Косоглазие и сопровождающая его амблиопия проявляются в нарушении бинокулярного видения, в основе которого лежит поражение различных отделов зрительного анализатора и его сенсорно-двигательных связей. Косоглазие приводит к расстройству бинокулярного видения, а также препятствует его формированию» [13, с. 36].

Н.Н. Боровик подчеркнул «значение ранней оптической коррекции дефекта рефракции как реального средства для профилактики содружественного косоглазия, так как увеличение остроты зрения глаза за счет очков обеспечивает согласованное действие обоих глаз. При разной

остроте зрения отсутствует фузия, то есть слияния двух изображений в одно не происходит. Нечеткое изображение объекта, идущее в зрительный центр параллельно нормальному, исключается из акта зрения, постепенно косящий глаз теряет остроту зрения. Так развивается дисбинокулярная амблиопия, имеющая функциональный характер. В период сенситивного овладения предметным миром у ребенка с монокулярным зрением при отсутствии стереоскопического видения, затрудняется зрительно-пространственная ориентация, а формирование представлений о форме, величине, пространственном положении объектов, их множественности, количественном распределении в ряду множества, осложняется из-за монокулярного характера зрения» [3, с. 126].

«Косоглазие объединяет разные по происхождению и локализации поражения зрительной и глазодвигательной систем, вызывающее периодическое или постоянной отклонение (девиацию) глазного яблока. Различают мнимое, скрытое и истинное косоглазие» [1, с. 39].

«Косоглазие бывает односторонним (монолатеральным) – косит постоянно один глаз – и двусторонним (альтернирующим) – попеременно косят оба глаза. При альтернирующем косоглазии зрение, как правило, достаточно высокое и одинаковое в обоих глазах. Монолатеральное, постоянное косоглазие сложнее альтернирующего (то косит, то не косит), так как при нем в результате постоянного отклонения одного глаза, отсутствия фузии, довольно быстро развивается амблиопия.

Амблиопия – это снижение остроты зрения одного или обоих глаз» [4, с.42].

«Косоглазие и амблиопия принципиально отличаются от других видов зрительных нарушений. Если другие нарушения зрительного анализатора являются необратимыми и требуют специальных оптических и технических средств коррекции и компенсации, то нарушение бинокулярного зрения при косоглазии и амблиопии в большинстве случаев может и должно быть устранено в ходе интенсивных тренировок и применения специальных

методов лечения.

Одной из первых является асоцианистская теория развития мышления, в соответствии с которой закономерности развития мышления связывались с образованием и накоплением связей (ассоциаций). Мыслитель XVIII века Давид Юм и его последователи трактовали мышление как процесс накопления ассоциаций. В соответствии с взглядами вюрцбургской школы О. Кюльпе мышление является внутренним действием (актом), развитие мысли представители этой школы считали процессом выявления отношений между мнениями.

Основатели гештальтпсихологии рассматривали мышление в контексте внезапной, не подготовленной аналитической деятельности, направленной на выделение существенных признаков проблемной ситуации» [5, с. 36].

«Современный бихевиоризм, возникший в XX в. рассматривает мышление как приспособление организма к новым условиям, которые являются для организма проблемной ситуацией. Теория психоанализа, разработанная в конце XIX – начале XX века австрийским психиатром З. Фрейдом большое внимание уделяет проблеме бессознательных форм мышления и его зависимости от мотивов и потребностей человека. Гуманистическая психология, идеи которой выдвигались швейцарский исследователем К. Юнгом указывает на черты личности, которые влияют на мышление (восприятие действительности, отношение к реальности, чувство юмора). Операциональная концепция развития интеллекта в детстве была предложена швейцарским исследователем Ж. Пиаже» [20, с. 42].

«Теория онтогенетического развития мышления, возникшая в 20-е – 40-е годы XX века разработанная Л.С. Выготским, который рассматривал развитие мышления ребенка в связи с усвоением ранее сформированных умственных действий и операций. Теория формирования и развития интеллектуальных операций у детей разработана П.Я. Гальпериным в ее основе положены представления о генетической зависимости между внутренними интеллектуальными операциями и внешними практическими

действиями» [4, с. 27].

«Деятельная теория мышления разрабатывалась А.Н. Леонтьевым, В.В. Давыдовым. В данной теории мышление рассматривается не только как процесс, но и как деятельность.

Среди психологических теорий мышления особое место принадлежит концепции Ж. Пиаже. Его работа заключается в том, что он обосновал генетический подход к анализу интеллекта (мышления) и рассмотрел его как систему операций. В свою очередь операции рассматриваются как внутренние действия, которые носят внешний предметный характер, далее приходят во внутренний план, выполняется мысленно, не меняя свой первоначальный характер действия» [20, с. 44].

С позиции В.А. Недоспасова, «мышление – это процесс отражения объективной реальности, которая составляет высшую ступень человеческого познания, оно дает знание о существенных свойствах, связях и отношениях объективной реальности, осуществляет в процессе познания переход от явления к сущности. Был подчеркнут произвольный характер высших форм человеческого мышления, их производность от культуры и возможность развития под влиянием социального опыта, он писал, что мышление человека не существует вне общества, вне накопленных человечеством знаний и выработанных им способов мыслительной деятельности: логических, математических действий и операций» [18, с. 58].

П.Я. Гальпериным «была разработана теория развития мышления. Он выделил этапы интериоризации внешних действий, определил условия, обеспечивающие их наиболее полный и эффективный перевод во внутренние действия с заранее заданными свойствами. Согласно П.Я. Гальперину, любое умственное действие: воображение, понимание, мышление наступает после соответствующей внешней деятельности» [5, с. 28].

С.Л. Рубинштейн отмечает, что «мышление проявляется и как процесс, и как деятельность. Любая деятельность имеет свою операционную сторону, то есть любой вид деятельности осуществляется за счет проведения ряда

операций, таких как сравнение, анализ, синтез, абстракция и обобщение. Исходными операциями являются анализ и синтез. Они взаимосвязаны, осуществляются в единстве, находя сходства и различия отдельных объектов» [22, с. 78].

«Правильное понимание положения о мышлении, как процессе предполагает, что мышление понимается, как деятельность субъекта, взаимодействующего с объективным миром. Мышление потому и является процессом, что оно есть непрерывное взаимодействие человека с объектом» [2, с. 34].

Г.А. Урунтаева «отмечает, что мышление отражает предметы и явления действительности в их существенных признаках, связях и отношениях. Оно опирается на данные чувственного познания, но выходит за его пределы, проникая в суть явлений, постигая те свойства и отношения, которые непосредственно в восприятии не даны» [24, с. 67].

«В настоящее время существует множество понятий мышления в психологической литературе. В рамках нашей работы следует рассмотреть развитие дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием.

У детей с косоглазием и амблиопией операции анализа, сравнения, обобщения сформированы в разной степени, свидетельствующей в большинстве случаев об отставании в развитии мышления, так же характерно недостаточное развитие наглядно-образного и наглядно-действенного уровней мыслительной деятельности, что определяет своеобразие конкретно понятийного мышления и трудности в решении математических задач. Причины этого нарушения зрительного восприятия и ограниченный наглядно-действенный опыт» [17, с. 76].

У детей с косоглазием и амблиопией «с частичным выпадением зрительной функции несколько ограничиваются возможности комбинирования и реконструкции образов мышления. Однако эта ограниченность мышления у детей преодолевается за счет компенсаторных

функций и развития воссоздающего воображения в результате процессов обучения.

Нарушения зрения в определенной мере ограничивают возможности развития мышления у детей с косоглазием и амблиопией, однако благодаря компенсаторным механизмам и восстановлению сенсорного развития, логическому (понятийному) мышлению, а также активному функционированию других психических функций (представлений и памяти) дети могут достигать значительных результатов» [7, с. 98].

В своем развитии «мышление опирается на сохранность человеческого мозга и быстрое овладение речью. Однако у детей с дефектами зрения, и особенно у слепых, из-за сужения чувственного опыта имеется иное соотношение между конкретным и абстрактным мышлением, поскольку ограничены возможности сравнения признаков воспринимаемых предметов, затруднен их практический анализ и синтез. Малоизвестные предметы часто сопоставляются и обобщаются по случайным признакам, что проявляется в вербализме знаний. При правильно организованном обучении мыслительная деятельность слепых и слабовидящих детей совершенствуется при постоянном взаимодействии сенсорных (чувственных) и логических компонентов. Мышление обогащается за счет чувственных образов и способствует дальнейшему формированию логических мыслительных операций» [10, с. 89].

Так же, «у детей с косоглазием и амблиопией, как у детей с другими нарушениями зрения развивается дивергентное мышление.

В конце XX века американский исследователь Дж. Гилфорд, сформулировал теорию, в которой были выделены два измерения интеллекта – конвергентное и дивергентное мышление, что позволило отойти от классического деления на индуктивное (необходимое для решения задачи, на основе общего правила и частных наблюдений) и дедуктивное (логическое) мышление. В последующем, им были установлены критерии дивергентности мышления, исследована его роль в создании нестандартных

идей, гипотез, классификаций и группировки информации» [14, с. 63].

Не «все вопросы человек может разрешить с помощью чувственного отражения, и тогда вступает главное орудие – мышление.

Мышление – это поиск ответов и стремление к осмыслению, оно задействует множество видов умственной деятельности, среди которых наблюдение и внимание, воспоминания и любознательность, воображение и суждение. Впервые в науку понятие дивергентное мышление ввел ученый Дж. Гилфорд. Он указал на принципиальное различие между двумя мыслительными операциями: конвергентное и дивергентное. Дивергентность определяется, как способность умения мыслить в разных течениях, соответствовать желаемому явлению выхода в наиболее широком пространстве» [9, с. 84].

«Конвергентное мышление – это форма мышления, основанная на стратегии точного использования предварительно усвоенных алгоритмов решения определенной задачи, это, когда дана инструкция по последовательности и содержанию элементарных операций по решению этой задачи. Дивергентное мышление – это способность человека выдавать большое количество решений, основанных на одних и тех же данных» [11, с. 62].

«Линия исследования, начатая Дж. Гилфордом, и наиболее последовательно продолжил Э. Торренс. В основе работ лежит мнение о том, что процессы, относящиеся к решению проблемной ситуации – от обнаружения задачи до сообщения о ее решении – имеют прямое отношение к творчеству. Э. Торренс включает в число проявлений творчества не только специфические феномены, но и особенности, которые связаны с интеллектом.

Пересечения интеллекта и творчества были найдены в экспериментальном изучении характеристик творчества – беглости, гибкости, оригинальности, быстроты. Дивергентное мышление – это не направленное мышление, а способность мыслить вширь. Оно обеспечивает

выход за пределы, за рамки начатого направления решения исходной задачи» [21, с. 69].

Поскольку «в отечественной и в зарубежной психологической литературе отсутствует четко сформулированное понятие дивергентного мышления, мы сделали попытку дать ему свое определение, которое, на наш взгляд, отражает наиболее полно его сущностную характеристику. Дивергентное мышление – активное, поисковое, оригинальное, продуктивное мышление, имеющее целостный инверсионный дискретный расходящийся характер.

Дивергентное мышление характеризуется творческим подходом в решении задач, нестандартными решениями и игнорированием известных алгоритмов и шаблонов. Его ценность заключается в обнаружении нешаблонных последовательностей и выводов, в достижении оригинальных результатов. Чтобы не оставаться на месте требуется постоянное продвижение вперед с двойным ускорением» [8, с. 58].

Точно «так же и в реальной жизни каждого ребенка, мышление детей дошкольного возраста и творческий дар не может терпеть самоудовлетворенности и застоя. Они существуют и развиваются только в динамике. Понятие дивергентного мышления больше известно, как творческий мыслительный процесс.

Чтобы понять, что необходимо развивать для становления этого типа мышления, перечислим основные свойства дивергентного подхода к поиску и развитию идей:

- быстрота – способность формулировать максимальное количество идей;
- гибкость – способность предложить многообразие идей;
- оригинальность – способность предлагать нестандартные идеи;
- законченность – способность придавать своим идеям законченный вид» [12, с. 85].

Исследованиями «дивергентного мышления занимались как

отечественные исследователи: Д.Б. Богоявленская, В.Н. Дружинин, А.М. Матюшкин, С.Л. Рубинштейн, Е.Л. Яковлева и другие, так и зарубежные исследователи: Де Боно, Дж. Гилфорд, А. Маслоу, Дж. Рензулли, А. Ротенберг, Э.П. Торренс, Д. Филтенсон, К. Хеллер и другие.

Психологи Г. Оллпорт и А. Маслоу считали, что первоначальная основа творчества – это мотивация личностного роста, не подчиняющаяся принципу удовольствия, а по А. Маслоу, это потребность в самореализации, полного и независимого осуществления своих талантов и возможностей в жизни.

В исследованиях Э. Торренса, Дж. Гилфорда, К. Тейлора подчеркивается, что целью поискового дивергентного мышления является развитие исследовательского интереса, ориентированность на поиск новых форм деятельности, которые формируют мыслительные навыки более высокого уровня. Кроме этого дивергентность активизирует способность оценивать, сравнивать, строить гипотезы, анализировать и классифицировать полученный материал» [15].

В исследованиях Е. Рензули, Д. Филтенсон «дивергентность рассматривалась как базовая черта личности. Интересна позиция Ж. Пиаже, рассматривающего дивергентность, как опосредованную воспитанием и личным опытом самостоятельность мышления и действия. Самостоятельность дивергентного мышления выражается в умении оперировать представлениями с постоянным добавлением своих фактов к суждениям.

Исследуя дивергентное мышление можно полагать, что полная структура продуктивного мыслительного акта включает в себя порождение проблемы и формирование мыслительной задачи, а также поиск решения и обоснования» [15].

«Основными критериями проявления дивергентного мышления у детей 6-7 лет с косоглазием и амблиопией являются: насколько оригинально дети выполняют творческие задачи; используют реструктурированные образы,

заменяя при этом одни образы другими» [16, с. 201].

А.Я. Дудецкий «рассматривает дивергентное мышление, как интегративное свойство личности» [8, с. 76].

Проанализировав литературу по «проблеме исследования, можно сделать вывод, что развитие дивергентного мышления в образовательном процессе играет важную роль. И в связи с этим вспоминаются работы Д.Б. Эльконина, в которых утверждалось, что игровые действия создают зону ближайшего развития когнитивной сферы ребенка» [28, с. 156].

«Таким образом, проанализировав понятие дивергентного мышления и основные подходы к его изучению у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием, можно подвести итог, что дивергентное мышление – это способность выдавать большое количество решений, основанных на одних и тех же данных, принципиально иная парадигма умственной активности, основанная на творческом начале и способности к парадоксальному мышлению, многовариантности выводов и результатов процесса деятельности» [8, с. 97].

Характеризуется творческим подходом в решении задач у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием, их мыслительные процессы характеризуются нестандартными решениями и игнорированием известных алгоритмов и шаблонов. Ценность развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием заключается в обнаружении нешаблонных последовательностей и выводов, в достижении оригинальных результатов при нарушении зрения и проблемах развития логического мышления у детей.

1.2 Игровые технологии как средство развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием

Зарождение «идеи технологии педагогического процесса связано прежде всего с внедрением достижений научно-технического прогресса в различные области теоретической и практической деятельности.

Историографический анализ психолого-педагогической литературы позволяет констатировать, что в последние годы усилилось внимание ученых к разработке сущности феномена педагогическая технология, выявлению основополагающих его характеристик и типов» [12, с. 62].

Исследованию этой проблемы посвящены работы ведущих отечественных педагогов: В.П. Беспалько, Е.В. Бондаревской, М.П. Горчаковой-Сибирской, М.В. Кларина, М.М. Левиной, В.М. Монахова, О.П. Околелова, С.Я. Савельева, В.В. Серикова, И.Б. Сенновского, Н.Ф. Талызиной, П.И. Третьякова и других. «От того, как производится трактовка данного понятия, зависит многое в последующем анализе и понимании сущности термина. Поэтому обратимся, в первую очередь, к терминологическому рассмотрению категории педагогическая технология» [4, с. 26].

«Технология происходит от греческого слова: *techne* – искусство, мастерство, умение и *logos* – наука, закон. Дословно, технология – наука о мастерстве» [8, с. 123].

«Наиболее привычное понятие технология имеет отношение к производственному процессу и определяется как «совокупность методов обработки, изготовления, изменения состояния свойств, форм сырья, материала или полуфабриката, осуществляемых в процессе производства продукции».

Технология воплощает в себе методы, приемы, режим работы, последовательность операций и процедур, она тесно связана с применяемыми средствами, оборудованием, инструментами, используемыми материалами. Совокупность технологических операций образует технологический процесс. Современная наука использует термин технология в таких сочетаниях, как технология обучения образовательного процесса, лечения, управления» [16, с. 202].

Такая «трактовка термина позволяет сделать следующие выводы: термин пришел в педагогику из технических наук; технология – это способ

преобразования чего-либо; технология предусматривает последовательность в действиях. Как видим, предпринятое толкование феномена технология является общим, применительно ко многим отраслям знаний: медицине, технике, в том числе и педагогике. Под педагогической технологией понимается система взаимосвязанных приемов, форм и методов организации учебно-воспитательного процесса, объединенная единой концептуальной основой, целями и задачами образования, создающая заданную совокупность условий для обучения, воспитания и развития воспитанников» [15].

Наибольший интерес, в нашем исследовании, представляют игровые технологии.

«Игровые технологии – это совокупность разнообразных методов, средств и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью» [8, с. 46].

«Виды игровых технологий очень разнообразны. Они могут различаться:

По виду деятельности – двигательные, интеллектуальные, психологические.

По характеру педагогического процесса – обучающие, тренировочные, контролирующие, познавательные, воспитательные, развивающие, диагностические.

По характеру игровой методики – игры с правилами; игры с правилами, устанавливаемыми по ходу игры; игры, где одна часть правил задана условиями игры, а другая устанавливается в зависимости от её хода.

По содержанию – музыкальные, математические, социализирующие,

логические.

По игровому оборудованию – настольные, компьютерные, театрализованные, сюжетно-ролевые, режиссёрские.

Главный компонент игровой технологии – непосредственное и систематическое общение педагога и детей» [12, с. 131].

В «данной классификации игровые технологии связаны с игровой формой взаимодействия педагога и детей через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакли, деловое общение). При этом образовательные задачи включаются в содержание игры. В образовательном процессе используют занимательные, театрализованные, сюжетно-ролевые, дидактические и другие игры.

Игра является отличным способом организовать деятельность ребенка. Это метод, помогающий сделать процесс обучения насыщенным и интересным.

В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, Д.Б. Эльконин и другие.

В анализе феномена игры современная наука опирается на исторически сложившиеся подходы в теории игры предшествующих эпох, каждая из которых характеризуется собственными взглядами на ее сущность. К анализу этого аспекта игры обращены работы М. Борна, Н.Н. Воробьева, Г.Е. Журавлева, Г. Клауса, М. Люшера, М.К. Мамардашвили, Ф. Фребеля» [18, с. 76].

Д.Б. Эльконин, «анализируя феномен игры, приходит к выводу, что игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности» [27, с. 126].

По мнению Д.Б. Эльконина, «главными структурными единицами игры можно считать: роли, которые берут на себя играющие; сюжет, отношения, которые передаются в игре и копируются из жизни взрослых,

воспроизводятся играющими; правила игры, которым играющие подчиняются» [28, с. 184].

Если «рассматривать игру как деятельность, то в ее структуру органично будут входить целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность реализует себя полностью как субъект. В структуру игры как процесса входят роли, взятые на себя играющими; игровые действия как средство реализации этих ролей; замещение реальных предметов игровыми; реальные отношения между играющими; сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре» [25, с. 92].

Л.Д. Столяренко «выделяет следующие черты, присущие большинству игр: свободная развивающая деятельность, предпринимаемая по желанию самого человека, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата («процедурное удовольствие»); творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»); эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»); наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития» [23, с. 164].

Главное «свойство игры – это амбивалентность, то есть игра предполагает реализацию одновременно реального и условного поведения, но при этом отмечается, что воображаемы только условия, в которые «человек играющий» себя мысленно ставит, чувства, которые он в этих воображаемых условиях испытывает, – это подлинные чувства. Условность игровых отношений мобилизует и активизирует возможности личности, способствует реализации человеком своего дивергентного потенциала, побуждает его искать новые, еще неосвоенные способы решения игровых (жизненных) проблем, соблюдая предписываемые игровой ролью правила и нормы поведения и отношений» [17, с. 119].

«Игровые технологии – это заданная ситуация, в основе которой лежит социальный опыт. Поместив ребенка в определенные обстоятельства, получается развивать в нем новые не свойственные ему качества, и прививать контроль над своим поведением.

Значение игровой технологии невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании.

В современной образовательной организации, делающей ставку на активизацию и интенсификацию образовательного процесса, игровая технология используется в следующих случаях: в качестве самостоятельных технологий для освоения изучаемого понятия, темы и даже раздела; в качестве технологии занятия или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля); как технология групповой работы» [12, с. 96].

Понятие «игровые технологии включает достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр.

В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

Деятельность детей 6-7 лет с косоглазием и амблиопией должна быть построена на творческом использовании игры и игровых действий в учебно-воспитательном процессе для развития дивергентного мышления» [26, с. 69].

«Игровые технологии достаточно специфичны и выступают в роли особого средства развития дивергентного мышления. В отличие от других видов педагогических технологий и видов деятельности, в игровых технологиях дети могут не увидеть, а представить продукт своего воображения и реализовать свои потенциальные возможности, которые в традиционных условиях не всегда могут проявиться» [15].

«Развитие дивергентного мышления у детей 6-7 лет с косоглазием и амблиопией можно добиться с помощью специальных игр и игровых упражнений.

Важно постоянно стимулировать ребенка к развитию дивергентного мышления проявлять сочувствие к его неудачам, терпеливо относиться даже к странным идеям несвойственным в реальной жизни.

Таким образом, условия, направленные на развитие дивергентного мышления у детей 6-7 лет с косоглазием и амблиопией будут эффективными лишь в том случае, если они будут представлять собой целенаправленный процесс с использованием игровых технологий.

Проанализировав в первой главе психолого-педагогическую литературу, посвященную вопросам развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с косоглазием и амблиопией, можно сделать следующие выводы: дивергентное мышление – это способность ребенка выдавать большое количество решений, основанных на одних и тех же данных, принципиально иная парадигма умственной активности, основанная на творческом начале и способности к парадоксальному мышлению, многовариантности выводов и результатов процесса деятельности. Дивергентное мышление характеризуется творческим подходом в решении задач, нестандартными решениями и игнорированием известных алгоритмов и шаблонов. Его ценность заключается в обнаружении нешаблонных последовательностей и выводов, в достижении оригинальных результатов» [26, с. 127].

Игровые технологии – это необходимое условие развития

дивергентного мышления у детей 6-7 лет с косоглазием и амблиопией, так как, у детей с нарушением зрения остальные виды мышления развиваются медленнее, чем у их ровесников с сохранным развитием. Игровая технология позволяет детям 6-7 лет с косоглазием и амблиопией дает возможность развивать мышление включая в данный процесс воображение.

Тем не менее, «для того, чтобы развивать дивергентное мышление у детей 6-7 лет с косоглазием и амблиопией посредством игровых технологий, необходимы внешние факторы, стимулирующие развитие, а также определенная позиция взрослого, который станет гарантом свободы, самостоятельности и самодеятельности ребенка» [12, с. 132]. «Осуществляя руководство, педагогу необходимо создание следующих условий: создание атмосферы в группе детского сада благополучной и эмоционально-положительной; обеспечение свободы и самостоятельной активности в игровой деятельности ребенка под педагогическим руководством; специально подобранная деятельность, осуществляемая педагогом, по формированию дивергентного мышления у детей 6-7 лет с косоглазием и амблиопией в игровой деятельности» [30].

Глава 2 Экспериментальная работа по развитию дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием посредством игровых технологий

2.1 Выявление уровня развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием

Цель констатирующего этапа исследования: выявить уровень развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием.

База исследования: АНО ДО «Планета Детства «Лада» детский сад № 173 «Василек». В эксперименте принимало участие 10 детей. Список детей представлен в приложении А, в таблице А.1.

В «основе выделенных нами показателей развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием, разработанные Дж. Гилфордом» [16, с. 106].

Исходя, из данных показателей были подобраны диагностические задания для определения уровня развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием. Они представлены в таблице 1.

Таблица 1 – Диагностическая карта изучения уровня развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием

Критерии	Диагностическая методика
Вариативность	Диагностическая методика 1. «Скульптура», автор Р.С. Немов
Оригинальность	Диагностическая методика 2. «Неполные фигуры», автор Э.П. Торренс
Разработанность	Диагностическая методика 3. «Дорисуй картинку», авторы О.М. Дьяченко, Н.Е. Веракса
Гибкость	Диагностическая методика 4. «Составление изображений объектов», автор Р.С. Немов
Семантическая беглость	Диагностическая методика 5 «Сложи картинку», автор Р.С. Немов

Методика 1. «Скульптура», (Р.С. Немов).

Цель: выявление уровня развития дивергентности мышления через умение перенести творческие идеи в новые ситуации у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием.

Материал: пластилин, доска для лепки, стека, емкость с водой.

Ход проведения: педагог говорит детям, что нужно вылепить любую вещь, которую они могут придумать. Нужно включить фантазию и слепить, что то, очень интересное. А потом, рассказать о том, что ты слепил. Но время ограничено, все нужно успеть вылепить за 30 минут.

Критерии оценки результатов:

Высокий уровень (3 балла) – вылепленная фигурка интересна, оригинальна, неповторима, не банальна. Ребенок с удовольствием и самостоятельно рассказывает о своей поделке.

Средний уровень (2 балла) – вылепленная фигурка обычная, повторяет то, что ребенок видит вокруг. Рассказ ребенка – это описание своей поделки.

Низкий уровень (1 балл) – ребенок не смог закончить поделку, у него не получается рассказать о том, что было задумано.

Рассмотрим результаты исследования.

Результаты диагностики по всем диагностическим методикам представлены в приложении Б, в таблице Б.1.

Количественные результаты по методике 1 представлены в таблице 2.

Таблица 2 – Результаты диагностической методики 1

Уровень	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Количество детей	4 (40%)	4 (40%)	2 (20%)

Выполняя данное задание, дети старались, лепили с удовольствием.

По данным исследования 40% детей имеют низкий уровень развития дивергентности мышления через умение перенести творческие идеи в новые ситуации. К этим детям относятся: Настя С., Алина П., Данил Ф., Миша С.

Детям с низким уровнем не удавалось закончить поделку, они не могли рассказать, что же, было задумано, рассказ о том, что они делали был сбивчивым и малоинформативным. Дети перечисляли лишь некоторые действия. Алина П. сказала, что сначала она выбрала желтый пластилин, затем скатала шарик, а что это она не знает, потом она прилепила к шарiku палочки. Данил Ф. не пытался объяснить, что же он делал, он скатал небольшой брусок и все. Настя С. отщипывала от разных брусков пластилин, скатывала все в один шарик и сказала, что это такой шарик. Когда у нее спросили: «А что же, необычного в нем?», Настя С. ответить не смогла. Миша С. совсем не захотел выполнять задание, он хотел играть с машинкой и уговорить его не получилось, даже, когда он сел за стол, он не притронулся к пластилину и все время отвлекался, мешал другим детям выполнять задание.

40% детей имеют средний уровень. К этим детям относятся: Антон П., Ирина В., Илья М., Катя Л. Дети вылепили обычную фигурку, которая повторяла то, что ребенок видит вокруг, интересного рассказа у этих деток не получилось, все, что они говорили, сводилось, к описанию своей поделки. Антон П. рассказал, что слепил волшебного доброго монстра, он зеленый, с маленькими руками и большими ногами. Катя Л. сказала, что она лепила добрую фею, у нее светлые длинные волосы и красное платье.

20% детей, показали высокий уровень. К этим детям относятся: Марина П. и Маша Д. Вылепленная, этими детьми фигурка интересна, оригинальна, не банальна. Дети с удовольствием и интересно рассказывают о своей поделке. Например, Марина П. вылепила листок снежного дерева. Как она рассказала: снежное дерево – это то дерево, которое вырастает только, зимой и у него зимой, появляются почки, из которых растут листья. Эти листья каждый день меняют цвет, они волшебные. У меня листок синий, синий листок похожий на сосульку, и он может быть волшебной палочкой, которая выполняет твоё желание.

Методика 2. «Неполные фигуры» (Э.П. Торренс).

Цель: выявление уровня развития дивергентности мышления через выдвижение оригинальных, не типовых решений.

Материал: «изображения геометрических фигур на отдельных листах бумаги, цветные карандаши.

Ход проведения: испытуемому даётся следующая инструкция: «Сегодня мы будем рисовать интересные картинки из знакомых геометрических фигур.

Посмотри на свой лист, используя данную фигуру, нарисуй картину». Ребёнку предлагается одна из геометрических фигур, изображенная на чистом листе бумаги (в центре), цветные карандаши. На выполнение задания отводится 10-12 минут. Затем работу забирают и поочередно предлагают следующие фигуры. После дорисовывания фигур дают задание, в котором требуется дорисовать элемент предмета» [16, с. 108].

«Критерии оценки результатов:

Высокий уровень (3 балла) – ребенок предлагает широкое многообразие идей (8–10); без особого труда, связно и последовательно отвечает на поставленные вопросы.

Средний уровень (2 балла) – ребенок складывает 5-7 предметов, проявляет творческие способности к изменению и оригинальности при воссоздании знакомых предметов, но часто с помощью взрослого.

Низкий уровень (1 балл) – ребенок ограничивается 3-4 сложенными предметами; на поставленные вопросы отвечает затруднительно, а если и отвечает, то в основном неверно» [4].

Количественные результаты по методике 2 представлены в таблице 3.

Таблица 3 – Результаты диагностической методики 2

Уровень	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Количество детей	3 (30%)	5 (50%)	2 (20%)

30% детей умеют низкий уровень развития. К этим детям относятся:

Настя С., Алина П., Маша Д. Девочки сложили, в процессе исследования, по 3 предметами, предметы были простыми, на поставленные вопросы девочки отвечали односложно, не давая развернутых ответов.

По данным исследования меньшинство детей имеют средний уровень развития (50%). К данным детям относятся: Антон П., Ирина В., Марина П., Данил Ф., Катя Л. Эти дети смогли сложить по 5-7 предметов, проявляет творческие способности к изменению и оригинальности при воссоздании знакомых предметов, но часто с помощью взрослого.

20% детей умеют высокий уровень развития. К этим детям относятся: Илья М. и Миша С. Дети предлагали широкое многообразие идей, более 7, без особого труда, связно и последовательно отвечали на поставленные вопросы.

Методика 3. «Дорисуй картинку» (О.М. Дьяченко, Н.Е. Веракса).

Цель: выявление уровня развития дивергентности мышления посредством разработанности, умения детально разрабатывать придуманные идеи.

Материал: альбомный лист, простой и цветные карандаши.

Ход проведения: педагог изображает на листе, схематически человека, потом, предлагает дошкольнику, что нужно дорисовать картинку. Ребенок не должен рисовать самостоятельно, рисует педагог, но только то, что говорит ребенок. После окончания рисования, ребенок может придумать историю этого человечка.

Критерии оценки результатов:

Высокий уровень (3 балла) – ребенок прорабатывает все, до мельчайших деталей. Он выбирает цвет глаз и волос, может придумать, нарисовать человечку шарф и полосы на нем. Может предложить нарисовать человечку зонт с цветочками. После того, как рисунок окончен, ребенок самостоятельно придумывает историю про этого человечка.

Средний уровень (2 балла) – в рисунке ребенка мало деталей, в рассказе перечисление действий.

Низкий уровень (1 балл) – ребенок не заинтересован в рисовании и придумывании истории про человечка. Его фразы коротки, описание общее.

Количественные результаты по методике 3 представлены в таблице 4.

Таблица 4 – Результаты диагностической методики 3

Уровень	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Количество детей	5 (50%)	4 (40%)	1 (10%)

50% детей умеют низкий уровень развития. К этим детям относятся: Настя С., Алина П., Данил Ф., Миша С., Маша Д. Дети не проявили заинтересованность в рисовании и придумывании истории про человечка, их фразы были короткими, описание общим.

40% детей умеют средний уровень развития. К данным детям относятся: Антон П., Ирина В., Илья М., Катя Л. В рисунках детей, можно было наблюдать мало деталей, в рассказе, присутствовало простое перечисление действий.

10% детей умеют высокий уровень развития. Высокий уровень был выявлен у Марины П. Девочка старалась проработать все, до мельчайших деталей. Она тщательно выбирала цвет глаз и волос, нарисовала человечку туфли, сумочку, перчатки. После того, как рисунок окончен, Марина П. самостоятельно придумала, что ее человечек – это мама большого семейства, которая пошла утром на работу, а вечером, она с детьми идет в зоопарк и на концерт.

Методика 4. «Составление изображений объектов» (Р.С. Немов).

Цель: выявление уровня дивергентности мышления посредством образной адаптивной гибкости, умения изменить восприятие объекта таким образом, чтобы видеть его новые, скрытые от наблюдения стороны развития у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием

Материал: на альбомном листе нарисован круг, треугольник, квадрат, ромб, цветные карандаши.

Ход проведения:

Педагог говорит ребенку, чтобы он выбрал любую фигуру и нарисовал лицо человека так, как видит, затем нужно выбрать другу геометрическую фигуру и нарисовать другое лицо, и так. пока все фигуры не будут использованы.

Критерии оценки результатов:

Высокий уровень (3 балла) – ребенок рисует различные лица, интересные, неповторимые, оригинальные, проявляя творчество.

Средний уровень (2 балла) – ребенок рисует лица, но они повторяются.

Низкий уровень (1 балл) – ребенок рисует одно-два лица и теряет желание продолжать.

Количественные результаты уровня развития умения воспроизводить небольшой текст, представлены в таблице 5.

Таблица 5 – Результаты диагностической методики 4

Уровень	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Количество детей	5 (50%)	4 (40%)	1 (10%)

50% детей умеют низкий уровень развития. К этим детям относятся: Настя С., Алина П., Данил Ф., Миша С., Маша Д. Дети рисовали одно-два лица и, тут же, теряли желание продолжать.

40% детей умеют средний уровень развития. К данным детям относятся: Антон П., Ирина В., Марина П., Катя Л. В рисунках детей, можно было отметить повторы.

10% детей умеют высокий уровень развития. Высокий уровень был выявлен у Ильи М. Мальчик рисовал различные лица, интересные, неповторимые, оригинальные, проявляя творчество.

Методика 5. «Сложи картинку» (Р.С. Немов).

Цель: выявление уровня развития дивергентности мышления посредством семантической беглости, умения увидеть объекты под новым

углом зрения, обнаруживая их новое использование у детей.

Материалы: несколько геометрических фигур, которые были вырезаны из плотного материала.

Ход проведения: педагог просит ребенка из предложенных фигур сложить разнообразные предметы, например, дом, будку для собаки, ромашку.

Критерии оценки результатов:

Низкий уровень (1 балл) – ребенок не может придумать более 1-2 предметов.

Средний уровень (2 балла) – ребенок придумывает около 4 предметов.

Высокий уровень (3 балла) – ребенок предлагает несколько вариантов различных предметов – более 5.

Количественные результаты представлены в таблице 6.

Таблица 6 – Результаты диагностической методики 5

Уровень	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Количество детей	6 (60%)	3 (30%)	1 (10%)

60% детей умеют низкий уровень развития. К этим детям относятся: Ирина В., Настя С., Алина П., Данил Ф., Миша С., Маша Д. Дети не могли придумать более 1-2 предметов.

30% детей умеют средний уровень развития. К данным детям относятся: Антон П., Марина П., Катя Л. В рисунках детей, можно было отметить около 4 предметов.

10% детей умеют высокий уровень развития. Высокий уровень был выявлен у Антона П. Мальчик придумал несколько вариантов различных предметов – более 5.

Результаты, полученные в ходе диагностики дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием представлены в приложении Б и на рисунке 1.

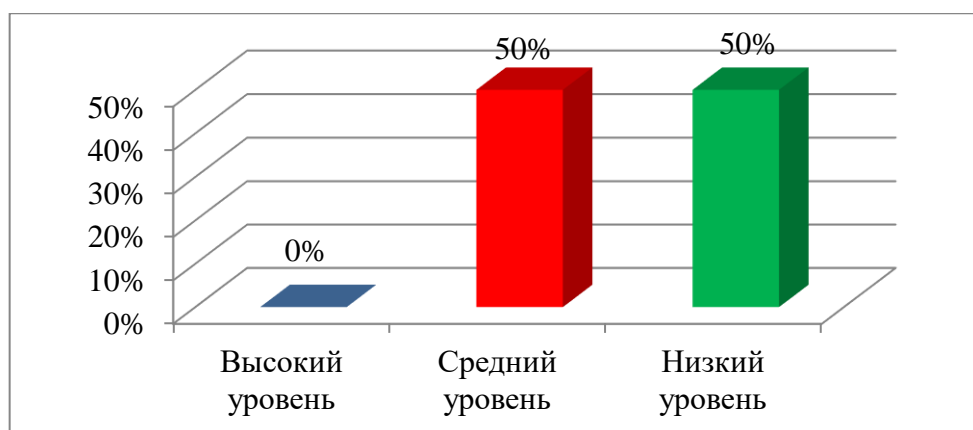


Рисунок 1 – Количественные результаты диагностики уровня развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием на констатирующем этапе

По результатам констатирующего эксперимента мы условно выделили три уровня развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием.

Низкий уровень был отмечен у 5 детей (50%) – ребенок не может проявить дивергентное мышление, он не склонен к изменению и оригинальности при воссоздании знакомых предметов, но часто с помощью взрослого. Ребенок не может ничего придумать, его работа, как правило, остается не законченной, общий замысел не понятен. Низкий уровень был отмечен у Насти С., Алины П., Данила Ф., Миши С. и Маши Д.

Средний уровень был отмечен у 5 детей (50%) – ребенок проявляет дивергентное мышление к изменению и оригинальности при воссоздании знакомых предметов, но часто с помощью взрослого. Придуманый ребенком объект (рисунок, история, поделка, скульптура) весьма оригинален, детально проработан и отличается хорошим художественным вкусом, при этом наблюдается желание изменить форму создаваемого предмета таким образом, что можно увидеть в нем, что то, новое. Однако, ребенку, все время, требуется поддержка и помощь педагога

Средний уровень после проведения методик показали: Антон П., Ирина В., Илья М., Марина П., Катя Л.

Высокий уровень не был отмечен – ребенок предлагает широкое многообразие идей. Придуманый ребенком объект (рисунок, история, поделка, скульптура) весьма оригинален, детально проработан и отличается хорошим художественным вкусом, при этом наблюдается желание изменить форму создаваемого предмета таким образом, что можно увидеть в нем, что то, новое. Он выполняет все самостоятельно.

Таким образом, результаты констатирующего эксперимента показали, что высокий уровень развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием не был выявлен, на низком уровне находится 50% всех испытуемых, средний уровень показали 50% детей.

2.2 Содержание работы по развитию дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием посредством игровых технологий

Констатирующий эксперимент выявил низкий и средний уровни развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием.

Был проведен формирующий эксперимент, на котором рассматривали использование игровых технологий для развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием.

Цель: подобрать и апробировать игровые технологии для развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием.

В процессе проведения формирующего эксперимента, исходили из предположения о том, что развитие дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием посредством игровых технологий будет возможно, если:

- подобраны игровые технологии для развития показателей дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием;
- организована индивидуальная и подгрупповая коррекционно-

развивающая работа по развитию дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием посредством игровых технологий;
– обогащена развивающая предметно-пространственная среда играми и материалами, активизирующими творческую активность детей.

«Отбор игровых технологий был направлен на развитие дивергентного мышления, для этого были выбраны игровые технологии Б.П. Никитина, состоящие из набора развивающих игр, которые при всем своем разнообразии исходят из общей идеи и обладают характерными особенностями. Развивающие игры Б.П. Никитина побуждают детей сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, находить оптимальные решения и при этом, мотивируют на получение знаний.

Так же, были отобраны развивающие игровые технологии, в рамках которых были подобраны педагогические игры для развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием» [19, с. 52].

В начале, были определены этапы работы, подобраны игровые технологии для развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием и созданы педагогические условия в соответствии с полученными на констатирующем этапе показателями. В зависимости от этих результатов был оставлен план индивидуальной и подгрупповой коррекционно-развивающей работы с детьми с учетом уровня дивергентного мышления и диагноза ребенка.

Развивающие технологии Б.П. Никитина, отобранные для развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием, «основаны на построении, моделировании творческого процесса, создании микроклимата, где проявляются возможности для развития творческой стороны мышления ребенка. Данный процесс осуществляется в ходе развивающих игр. Каждая игра представляет собой набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков, кирпичиков, квадратиков из картона или пластика, деталей из конструктора-механика. Дети играют с мячами, веревками, резинками, камушками, орехами. Предметные развивающие игры

лежат в основе строительно-трудовых и технических игр, и они напрямую связаны с дивергентным мышлением ребенка. Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, чертежа, плоской модели, инструкции. Таким образом, ребенка знакомят с разными способами передачи информации» [19].

«Большинство игр не исчерпывается предлагаемыми заданиями, позволяют детям и взрослым составлять новые варианты заданий, новые варианты игр, то есть заниматься творческой деятельностью более высокого порядка. В этих играх удалось объединить один из основных принципов обучения, от простого к сложному, с принципом творческой деятельности, самостоятельно по способностям, где ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей» [19]. Поэтому, помимо игр, предложенных Б.П. Никитиным, мы дополнили их специально подобранными развивающими играми.

Были проведены игры серии «Кубики Никитина», разработанные педагогами-новаторами Еленой и Борисом Никитиными. В серию входят игры: «Сложи узор», «Сложи квадрат», «Кирпичики».

Работу с кубиками начали с наборов «Сложи узор» и «Сложи квадрат», а затем постепенно добавляли новые наборы.

Развивающие игровые технологии, отобранные для развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием, включали в себя следующие игры: «Сложи картинку», «Разложи предметы», «Раздели на группы», «Волшебная мозаика», «Подбери детали», «Нарисуй» картинку палочками, «Листики», «Кто где живёт?», «Что где стоит?», «Разложи картинки».

Перед проведением игровых технологий мы специально проработали дидактические материалы. Все демонстрационные материалы были увеличены в размерах, сделанные из материалов ярких цветов для более точного восприятия детей с амблиопией и косоглазием.

И так, были подобраны игры в рамках выбранной игровой технологии

Б.П. Никитина для развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием, в которые вошли игры и игровые упражнения, представленные в приложении В, в таблице В.1.

Первой была проведена игра «Сложи узор». Детям раздали кубики, каждому по 16 штук. Грани кубиков имели четыре разных цвета и давали возможность детям выкладывать разнообразные узоры. Для начала, на магнитной доске, посредством цветных карточек, детям показали, как можно выкладывать узор из кубиков, затем, раздали детям по одной схеме узора и предложили повторить его, выложив из кубиков. Дети легко справились с заданием. Затем, было предложено детям придумать узор снежинки и выложить его из кубиков. А, после того, как все закончили выполнять данное задание, детям предложили выложить из кубика один общий узор. При этом, детям не давали конкретного задания, им нужно было проявить свои творческие способности и договориться друг с другом. В итоге, дети выложили одну большую снежинку, объединив свои кубики.

Затем провели игру «Сложи квадрат». Данная игра напоминает пазлы. Детям предлагали детали, разрезанного квадрата и им нужно было сложить все детали в единую фигуру. Данная игра вызвала, неожиданно, азарт у детей. Они стали соревноваться друг с другом, кто быстрее соберет квадрат, когда дети заканчивали собирать свой квадрат, они с удовольствием помогали другим, а затем обменивались деталями и продолжали собирать квадрат заново.

Затем провели игру «Кирпичики».

«Данная игра – своеобразная гимнастика для ума. Она не только знакомит детей с основами черчения, но, главное, развивает пространственное мышление ребенка. Материалом для игры служат 8 деревянных или пластмассовых кирпичиков и 30 чертежей-заданий, по которым надо строить модели. Как и в других играх задания подобраны в порядке возрастания сложности. В игре выполняются 3 вида заданий: построить модель из кирпичиков по чертежам-заданиям, сделать чертежи по

построенной модели, сконструировать новые модели и составить чертежи к ним. Это уже сложная творческая деятельность» [19].

Каждому ребенку выдали по комплекту неокрашенных деревянных брусков-кирпичиков и альбома заданий. Вначале, дети строили из кирпичиков элементарные модели зданий. На данном этапе дети учились складывать кирпичики в отдельное строение. Затем, объяснили детям, что такое чертеж, показали чертежи строений, которые дети должны воплотить и объяснили, как на чертеже обозначены детали строения. Затем, каждому ребенку выдали чертеж, и дети выполняли задание по конструированию модели. После того, как дети научились строить модели по чертежам, предложили им, придумать постройку самостоятельно, а затем, по готовой модели, дети рисовали чертежи. Всем игра очень понравилась, дети старались создать постройки необычные, отличающиеся от тех, которые делали другие.

Далее, мы выбрали игры в рамках дидактических игровых технологий для развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием, которые так же, были проведены с детьми в рамках формирующего этапа исследования.

При проведении игры «Сложи картинку», для развития вариативности дивергентного мышления, педагог предлагала сложить картинки с нарисованными на них мячиками или карандашами. Детям предлагали сложить картинку так, чтобы получилось целое. При этом предмет не называется.

Когда картинка будет сложена (любой результат), педагог выкладывала перед ребенком два предмета: один, изображенный на разрезной картинке, а другой посторонний, например, кубик.

Ребенок должен выбрать тот предмет, который он сложил, и сравнить полученное изображение с предметом. Педагог помогала ребенку с нарушенным зрением провести сравнение, используя обводящее движение.

Затем предмет называли, например, мячик. Настя С. справилась с игрой

легко, она складывала картинки правильно и давала верное название полученных предметов, а вот с Мариной П. играли долго, она никак не могла представить себе общую картинку, смотря на ее части, но после того, как педагог.

После того, как все дети играли, создавая разнообразные картинки самостоятельно, им предложили другие разрезные картинки с изображением того же предмета (если на первой картинке мяч был разрезан пополам вдоль, то на второй – поперек, а на третьей по диагонали).

При повторном проведении игры ребенку предлагали составить более сложные картинки (рыба, неваляшка, домик), но спросили составить их таким образом, чтобы они были не похожи на образец. Дети с интересом и увлечением выполняли предложенное им упражнение, и, когда ими был понят, на более простых примерах, общий принцип, то оригинальные варианты, так же не представляли проблем для выполнения.

Затем с детьми выполняли игровое упражнение «Разложи предметы», для развития вариативности дивергентного мышления посредством формирования «умения выполнять классификацию предметов с опорой на образец и пользоваться обобщающим словом. В ней детям были предложены игрушки разные по величине (большие, поменьше, маленькие), три коробки разных по величине. Педагог предлагала детям разложить игрушки по коробкам так, чтобы в коробке определенной величины оказались игрушки чем-то похожие между собой. После проверяется правильность выполнения задания» [29, с. 58].

Антон П. в одну группу он выделил большие мячи, в другую – маленькие, в одну коробку длинные карандаши, в другую – короткие. В то же время Илья М. разложил предметы по цвету – в эту коробку красные мячики, в эту – зеленые.

А вот Катя Л. разложила предметы по-другому – в одну группу она выделила мячики с полоской, а в другую мячики совсем без рисунка, так же она поступила с карандашами. Таким образом, мы наблюдали, что дети по-

разному подходили к такому простому заданию. Они проявляли свою фантазию и были увлечены игрой.

После выполнения данного задания детям было предложено поиграть в игру «Раздели на группы», для развития оригинальности в выдвижении своеобразных, не типовых решений дивергентного мышления посредством формирования умения группировать предметы с опорой на образец. Данную систематизацию предметов рассмотрим на примере ответов Маши Д., она разделила предметы, которые ей предложила педагог на две группы – можно есть: пирожные, суп, котлеты, нельзя есть: лампочку, провод, вилку.

Затем детям предложили картинки с изображением животных и предложили их разделить на группы. Разделение по признаку кто летает, кто бежит, кто плавает осуществила Ира В.: летают птицы, бабочки, летучие мыши; бежит собака, вол, лиса, мышка; плавает утка, крокодил, дельфин, карась. А вот Миша С. осуществил разделение по признаку кто живет в доме и, кто в лесу: дома живут – собаки, кошки, коровы, козы; в лесу живут медведи, волки, лоси.

Затем, дети должны были выбрать два предмета из предложенных картинок и придумать как их объединить, например, Илья С. смог объединить волка и курицу придумав им интересную историю, о том, как они оба попали в неприятную историю, и спасаясь встретились, а потом стали жить вместе в лесу, но курица попросила волка сделать ей курятник, а волк, сделав его, сам захотел в таком жить.

Илья С. так детально описывал построенный курятник, что в своем описании смог проявить всю свою фантазию, оригинальность и гибкость мышления.

Все перечисленные выше примеры – это работа с детьми по заданному основанию: педагог давал наглядные иллюстрации предметов ребенку, а ребенок выполнял задание, каждый в своей оригинальной манере.

Затем, педагог, решая педагогическую задачу о развитии оригинальности в выдвижении своеобразных, не типовых решений

дивергентного мышления посредством формирования умения создавать различные изображения предметов из геометрических фигур, предложила детям игру «Волшебная мозаика».

Каждому ребенку, педагог раздала наборы, которые включали в себя вырезанные из плотного картона геометрические фигуры, такие как: круги, квадраты, треугольники, прямоугольники, все фигуры были представлены в нескольких вариантах и различных величинах. Дети складывали из фигур различные предметы. Например, Миша С. сложил из фигур машину и гараж, как потом рассказал Миша С., он сложил ремонтную мастерскую, в которую будут приезжать поломанные машины, поэтому у его автомобиля нет переднего колеса. Катя Л. сложила букет цветов в вазе, для мамы, а Антон П., посредством геометрических фигур сложил медведя в загоне и объяснил, что он хочет построить, когда вырастет, зоопарк и первым в зоопарке у него будет медведь.

После рассмотренной игры, педагог, решая педагогическую задачу о развитии оригинальности в изменении известных предметов дивергентного мышления посредством формирования умения анализировать схематические изображения предметов и создавать на их основе предметы из геометрических фигур, предложила детям игру «Подбери детали».

Данная игра, является антагонистом предыдущей, потому, что детям предлагаются карты-образцы со схематическим изображением предметов, на каждой карте дается контурное изображение предмета, а также, каждому ребенку, педагог раздала наборы, которые включали в себя вырезанные из плотного картона геометрические фигуры, такие как: круги, квадраты, треугольники, прямоугольники, все фигуры были представлены в нескольких вариантах и различных величинах.

Дети, подобрали геометрические фигуры для той карты-образца, которую каждый ребенок получил персонально. Для того, чтобы правильно выполнить задание, дети анализировали, из каких деталей состоит собираемый им предмет. Ира В. собирала бабочку, Катя Л. собирала

матрешку, Миша С. собирал самолет, остальные дети собирали предложенные им предметы.

После рассмотренной игры, педагог, решая педагогическую задачу о развитии оригинальности в изменении известных предметов дивергентного мышления посредством формирования умения создавать изображения различных предметов с помощью палочек, проанализировав образец изображения данных предметов, предложила детям игру «Нарисуй картинку палочками».

Педагог предложила детям 20 картинок, из которых каждый ребенок выбирал себе ту, которая им больше понравилась. На картинках были изображены различные предметы: дерево, полянка с травой, лес и так далее. так же. детям были предложены счетные палочки, которые они должны были расположить на рисунке таким образом, чтобы палочки рисунок дополняли, а не закрывали. Дети с увлечением выполняли предложенное педагогом задание.

Следующей, провели игру «Листики», для развития образной адаптивной гибкости дивергентного мышления, посредством освоения классификации объектов по одному, двум и трем признакам.

Вначале, педагог раздала каждому ребенку по набору листиков, изготовленных из цветного картона, набор карточек с символами цвета, размера и формы.

Педагог предложила детям выбрать один лист картона и подобрать к нему карточки с символами того же, цвета, что и цвет картона. Дети справились с данным заданием легко. Затем, педагог предложила детям взять два листа картона и разложить на них символы противоположных цветов, например, Катя Л. выбрала розовый и голубой картон и на голубой, она выкладывала карточки с символами розового цвета, а на розовый – голубого. Затем, педагог, предложила детям взять голубой картон и выложить на него карточки с большими кругами, разных цветов. таким образом, дети классифицировали объекты по нескольким признакам.

Следующей, провели игру «Кто где живёт?», для развития образной адаптивной гибкости дивергентного мышления, посредством формирования умения выполнять классификацию с опорой на образец и пользоваться обобщающим словом.

Педагог предложила детям большие карточки с изображением леса и двора около дома, маленькие карточки с изображением диких и домашних животных. Затем, педагог говорила: мы строим скотный двор, нам нужно выбрать карточки с животными, которые живут на скотном дворе или, мы сейчас выбираем животных, которые живут в лесу и так далее.

Следующей, провели игру «Что где стоит?», для развития семантической беглости дивергентного мышления, посредством формирования умения группировать предметы по назначению. Педагог раздала детям большие карты с изображением кухни и комнаты, по краям карты – шесть пустых клеток для маленьких карточек и маленькие карточки с изображением посуды и мебели. Дети раскладывали маленькие карточки на большие и объясняли, почему они сделали такой выбор. Например, Катя Л. расположила изображения посуды на кухне, потому, что посуда предназначена для еды, а еду готовят и едят на кухне. Миша С. расположил диван и два кресла в гостиной, потому, что у него дома в гостиной стоит диван и два кресла.

Следующей, провели игру «Разложи картинки», для развития семантической беглости дивергентного мышления, посредством формирования умения группировать предметы с опорой на образец и пользоваться обобщающим словом.

На третьем этапе, мы обогатили предметно-развивающую среду группы для развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием. Среда была обогащена картотекой предложенных игр и игровых упражнений, которые мы использовали в игровой деятельности детей в группе, так же среду обогатили предметами для игровой деятельности в самостоятельной деятельности детей. Эти игры были

направлены на развитие дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием, освоения операций вкладывания, наложения, соединения частей в целое; развития дивергентности восприятия и внимания; формирования обследовательских навыков; развития способности использовать речь для определения смысла своих действий и так далее.

Были привнесены в развивающую предметно-пространственную среду группы атрибуты и материалы для самостоятельной деятельности детей.

Крупная мозаика, объемные вкладыши из 5-10 элементов, сборные игрушки, пирамидки (из 6-10 элементов), шнуровки, игры с элементами моделирования и замещения, лото, парные картинки и другие настольно-печатные игры.

Нетрадиционный материал: «закрытые емкости с прорезями для заполнения различными мелкими и крупными предметами, крупные пуговицы или косточки от счетов для нанизывания.

Ковролинное полотно, наборное полотно, магнитная доска.

Комплект геометрических фигур, предметов различной геометрической формы, счетный материал на «липучках».

Различные мелкие фигурки и нетрадиционный материал (шишки, желуди, камушки) для счета.

Блоки Дьенеша.

Палочки Кюизенера.

Матрешки (из 5-7 элементов), доски-вкладыши, рамки-вкладыши, набор цветных палочек (по 5-7 каждого цвета).

Набор объемных тел для сериации по величине из 3-5 элементов (цилиндров, брусков).

Разрезные (складные) кубики с предметными картинками (4-6 частей).

Разрезные предметные картинки, разделенные на 2-4 части (по вертикали и горизонтали).

Все материалы и игры были помещены в учебном уголке в открытом доступе для того, чтобы дети в самостоятельной деятельности могли

использовать в своей игровой деятельности для развития дивергентного мышления после проведения игровой деятельности с педагогом» [4].

Так же, была проведена консультация с родителями и педагогами по вопросу о необходимости развития дивергентное мышление у 6-7 лет с амблиопией и косоглазием.

Консультация с родителями была организована с целью ответить на все вопросы, интересующие родителей. Часть беседы была посвящена посвящается трудностям развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием.

Консультация, предусматривала диалог с родителями. Старались дать родителям квалифицированный совет, чему-то научить.

Эта форма помогала ближе узнать жизнь семьи и оказать помощь там, где больше всего она нужна, побуждает родителей серьезно присматриваться к детям, задумываться над тем, какими путями их лучше воспитывать.

Главное назначение проведенной консультации – родители были уверены в том, что в детском саду они могут получить поддержку и совет.

Эта форма получила одобрение родителей. Как показал наш опыт проведения консультации, родители задавали разнообразные вопросы, о которых не задумывались до того, как с ними провели беседу.

С воспитателями подготовительной группы для детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием провели консультацию, на которой изначально озвучили теоретическую часть данной работы, а после ознакомили их с результатами проведенного эксперимента, так же воспитателей ознакомили с проблемными местами в развитии дивергентного мышления у каждого ребенка и были даны рекомендации по их устранению, на основании проведенного первого этапа формирующего эксперимента.

2.3 Выявление динамики развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием

Затем, для того, чтобы определить, верно ли были подобраны игры и игровые упражнения для развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием и эффективной ли была проведенная работа на формирующем этапе исследования, провели контрольный этап исследования.

Методика 1. «Скульптура», (Р.С. Немов).

Цель: выявление уровня развития дивергентности мышления через умение перенести творческие идеи в новые ситуации.

Результаты диагностики по всем методикам представлены в приложении Г, в таблице Г.1. Количественные результаты по диагностической методике 1 представлены в таблице 7.

Таблица 7 – Сравнительные результаты по диагностической методике 1

Уровень	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Констатирующий этап	4 (40%)	4 (40%)	2 (20%)
Контрольный этап	–	5 (50%)	5 (50%)

Выполняя данное задание, дети старались, лепили с удовольствием.

По данным исследования низкий уровень развития дивергентности мышления через умение перенести творческие идеи в новые ситуации в данном исследовании не был отмечен ни у кого.

50% детей имеют средний уровень. К этим детям относятся: Антон П., Настя С., Алина П., Марина П., Миша С. Вылепленная фигурка детьми, показавшими средний уровень, обычная, повторяет то, что ребенок видит вокруг. Рассказ представляет собой описание своей поделки.

50% детей, показали высокий уровень. К этим детям относятся: Ирина В., Илья М., Данил Ф., Катя Л. и Маша Д. Фигурки. Которые вылепили дети, показавшие высокий уровень, интересны, оригинальны, неповторимы, не

банальны. Дети с удовольствием и самостоятельно рассказывали о своей поделке.

Методика 2. «Неполные фигуры» (Э.П. Торренс).

Цель: выявление уровня развития дивергентности мышления через выдвижение своеобразных, не типовых решений у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием.

Количественные результаты по диагностической методике 2 представлены в таблице 8.

Таблица 8 – Сравнительные результаты по диагностической методике 2

Уровень	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Констатирующий этап	3 (30%)	5 (50%)	2 (20%)
Контрольный этап	2 (20%)	5 (50%)	3 (30%)

20% детей умеют низкий уровень развития. К этим детям относятся: Настя С., Марина П. Девочки сложили, в процессе исследования, по 3 предметами, предметы были простыми, на поставленные вопросы девочки отвечали односложно, не давая развернутых ответов.

По данным исследования половина детей показали средний уровень развития (50%). К данным детям относятся: Антон П., Алина П., Данил Ф., Маша Д., Миша С. Эти дети смогли сложить по 5-7 предметов, проявляет творческие способности к изменению и оригинальности при воссоздании знакомых предметов, но часто с помощью взрослого.

30% детей умеют высокий уровень развития. К этим детям относятся: Ирина В., Илья М., Катя Л. Дети предлагали широкое многообразие идей, более 7, без особого труда, связно и последовательно отвечали на поставленные вопросы.

Методика 3. «Дорисуй картинку» (О.М. Дьяченко, Н.Е. Веракса).

Цель: выявление уровня развития дивергентности мышления посредством разработанности, умения детально разрабатывать придуманные идеи.

Количественные результаты по диагностической методике 3 представлены в таблице 9.

Таблица 9 – Сравнительные результаты по диагностической методике 3

Уровень	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Констатирующий этап	5 (50%)	4 (40%)	1 (10%)
Контрольный этап	2 (20%)	5 (50%)	3 (30%)

20% детей умеют низкий уровень развития. К этим детям относятся: Антон П. и Миша С. Дети не проявили заинтересованность в рисовании и придумывании истории про человечка, их фразы были короткими, описание общим.

50% детей умеют средний уровень развития. К данным детям относятся: Настя С., Алина П., Марина П., Данил Ф., Маша Д. В рисунках детей, можно было наблюдать мало деталей, в рассказе, присутствовало простое перечисление действий.

30% детей умеют высокий уровень развития. Высокий уровень был выявлен у Ирины В., Ильи М., Кати Л. Дети старались проработать все, до мельчайших деталей. Они тщательно прорабатывали детали и придумывали историю

Методика 4. «Составление изображений объектов», (Р.С. Немов).

Цель: выявление уровня дивергентности мышления, образной адаптивной гибкости, умения изменить восприятие объекта таким образом, чтобы видеть его новые, скрытые от наблюдения стороны развития у детей.

Количественные результаты уровня развития умения воспроизводить небольшой текст, представлены в таблице 10.

Таблица 10 – Сравнительные результаты по диагностической методике 4

Уровень	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Констатирующий этап	5 (50%)	4 (40%)	1 (10%)
Контрольный этап	1 (10%)	4 (40%)	5 (50%)

10% детей умеют низкий уровень развития. К этим детям относится: Марина П. Она нарисовали одно лицо и, не захотела продолжать.

40% детей умеют средний уровень развития. К данным детям относятся: Антон П., Алина П., Данил Ф., Миша С. В рисунках детей, можно было отметить повторы.

50% детей умеют высокий уровень развития. Высокий уровень был выявлен у Ирины В., Насти С., Ильи М., Кати Л. Дети рисовали различные лица, интересные, неповторимые, оригинальные, проявляя творчество.

Методика 5. «Сложи картинку» (Р.С. Немов).

Цель: выявление уровня развития дивергентности мышления посредством семантической гибкости, умения увидеть объекты под новым углом зрения, обнаруживая их новое использование у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием

Количественные результаты уровня развития умения составлять рассказ по серии сюжетных фрагментов представлены в таблице 11.

Таблица 11 – Сравнительные результаты по диагностической методике 5

Уровень	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Констатирующий этап	6 (60%)	3 (30%)	1 (10%)
Контрольный этап	3 (30%)	4 (40%)	3 (30%)

30% детей умеют низкий уровень развития. К этим детям относятся: Антон П., Алина П., Данил Ф. Дети не могли придумать более 1-2 предметов.

40% детей умеют средний уровень развития. К данным детям относятся: Настя С., Марина П., Миша С., Маша Д. В рисунках детей, можно было отметить около 4 предметов.

30% детей умеют высокий уровень развития. Высокий уровень был выявлен у Ирины В., Ильи М., Кати Л. Дети придумали несколько вариантов различных предметов – более 5.

Результаты, полученные в ходе диагностики дивергентного мышления

у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием представлены в приложении Г.

По результатам диагностики мы распределили всех дошкольников по уровням развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием на контрольном этапе (таблица 12).

Таблица 12 – Сравнительные результаты развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием (контрольный этап)

Уровень	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Констатирующий этап	50%	50%	–
Контрольный этап	–	7 (70%)	3 (30%)

Результаты констатирующего эксперимента показали, что высокий уровень развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием не был выявлен, на низком уровне находится 50% всех испытуемых, средний уровень показали 50% детей.

На формирующем этапе были подобраны игровые технологии для развития показателей дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием; организована индивидуальная и подгрупповая коррекционно-развивающая работа по развитию дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием посредством игровых технологий; обогащена развивающая предметно-пространственная среда играми, материалами и атрибутами для самостоятельной деятельности детей, направленной на активизацию творческой активности детей.

Таким образом, на основании полученных результатов на контрольном этапе исследования можно увидеть, что высокий уровень развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием повысился на 30%, так как 3 ребенка перешли со среднего уровня на высокий, при этом, недостаточный уровень, уменьшился на 50%.

Следовательно, гипотеза нашла свое подтверждение, задачи, поставленные в начале работы, выполнены в полном объеме.

Заключение

Изучив и проанализировав психолого-педагогическую литературу по вопросу развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием посредством игровой деятельности, смогли выявить, что изучаемый вопрос является актуальным в педагогической теории и практике.

Изучение определения «дивергентное мышление» и сравнение трактовок этого понятия дает возможность, учитывая разнообразные варианты, выбрать основным определением следующее: дивергентное мышление – это способность человека генерировать значительное число решений, которые могут быть основаны на одних и тех же критериях, и показателях.

Анализ исследований Дж. Гилфорда позволяет выделить следующие критерии развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием: вариативность, оригинальность, изменчивость, гибкость, беглость.

Результаты, полученные в процессе проведения констатирующего эксперимента, позволили сделать вывод о том, что невысокие показатели уровня развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием, обусловлены следующими особенностями педагогической практики: отсутствует система работы по развитию дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием; недооцениваются потенциальные возможности использования игровых технологий для развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием; недостаточная методическая подготовленность педагогов к эффективному решению задач по развитию дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием.

На основе результатов констатирующего эксперимента, а также исследований в области развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием были проведена работа с детьми посредством

игровых технологий, так же, была проведена работа с родителями и педагогами и обогащена развивающая предметно-пространственная среда.

По итогам сопоставления полученных на констатирующем и контрольном этапах результатов исследования, можно сказать, что уровень развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием повысился. Можно констатировать, что высокий уровень развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием стал выше на 30%, так как 3 детей перешли со среднего уровня на высокий, при этом, недостаточный уровень, уменьшился на 50%.

Таким образом, мы пришли к выводу, что использование игровых технологий в работе по развитию дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием выбраны верно. Гипотеза нашла свое подтверждение, задачи, поставленные в начале работы, выполнены в полном объеме.

Список используемой литературы

1. Аникеева Н. П. Дети с нарушением зрения, проблемы и развитие в ДОО. М. : Логос, 2019. 296 с.
2. Бильчугов Л. Ф. Формирование элементов наглядно-образного мышления у дошкольников: методическое пособие. М. : АСТ, 2020. 215 с.
3. Боровик Н. Н. Развиваем мышление // Дошкольное воспитание. 2018. № 7. С. 46–52.
4. Воспитание детей дошкольного возраста с нарушением зрения / Под ред. Н. Н. Поддъякова, Ф. А. Сохина. М. : Логос, 2019. 123 с.
5. Гальперин П. Я. К исследованию интеллектуального развития ребенка // Вопросы психологии. 2020. № 1. С. 26–31.
6. Донильдсон М. Мыслительная деятельность детей с нарушением зрения: методическое пособие. М. : Педагогика-Пресс, 2020. 215 с.
7. Дружинина Л. А. Психолого-педагогическое сопровождение дошкольников с нарушениями зрения в условиях инклюзивного образования. Челябинск: Изд-во Южно-Уральского государственного гуманитарно-педагогического университета, 2019. 254 с.
8. Дудецкий А. Я. Теоретические основы мышления и творчества: метод. пособие для педагогов дошкольных образовательных учреждений. М.: Логос, 2018. 159 с.
9. Дьяченко О. М. Особенности развития мышления детей // Дошкольное воспитание. 2019. № 7. С.8–12.
10. Дьяченко О. М. Мышление дошкольника: книга для воспитателей. М.: ВЛАДОС, 2018. 254 с.
11. Дьяченко О. М. Об основных направлениях развития мышления у детей // Вопросы психологии. 2018. № 6. С. 60–68.
12. Дыбина О. В. Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром. Практико-ориентированная монография. М. : Педагогическое общество России, 2018. 148 с.

13. Зак А. З. Различия в мышлении детей: методическое пособие. М. : Педагогика-Пресс, 2019. 80 с.
14. Кузин В. С. Психология. М. : АГАР, 2019. 364 с.
15. Майданник И. А. Развитие дивергентного мышления у старших дошкольников в процессе креативных игр // Электронная библиотека диссертаций. URL: <https://www.dissercat.com/content/razvitiie-divergentnogo-myshleniya-u-starshikh-doshkolnikov-v-protsesse-kreativnykh-igr> (дата обращения: 30.04.2022).
16. Макарова Д. А. Дидактические игры как средство развития дивергентного мышления дошкольников // Молодой ученый. 2021. № 2. С. 200–203.
17. Мамайчук И. И. Психокоррекционные технологии для детей с нарушением зрения. СПб. : Питер, 2020. 400 с.
18. Недоспасова В. А. Формирование мышления у дошкольников: Пособие по дошкольному воспитанию. Тольятти: Центр медиаобразования, 2020. 187 с.
19. Никитин Б.П. Интеллектуальные игры. М. : АСТ, 2020. 256 с.
20. Пиаже Ж. Как дети образуют математические понятия // Вопросы психологии. 2019. № 4. С. 42–48.
21. Понамарев Я. А. Знания, мышление и умственное развитие. М. : Академия, 2019. 264 с.
22. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии: избранное, пособие для педагогов. Ярославль: Академия развития. 2018. 236 с.
23. Столяренко Л. Д. Основы психологии. М. : ТЦ Сфера, 2018. 208 с.
24. Урунтаева Г. А. Дошкольная психология. М. : Медицина, 2019. 301 с.
25. Стребелева Е. А. Специальная дошкольная педагогика. М. : Логос, 2019. 356 с.
26. Стребелева Е. А., Венгер А. Л., Екжанова Е. А. Специальная педагогика. М. : Академия, 2018. 342 с.

27. Эльконин Д. Б. Психическое развитие в детских возрастах: Избранные психологические труды. М. : Институт практической психологии, Воронеж : НПО МОДЭК, 2020. 416 с.

28. Эльконин Д. Б. Избранное: Период детства. М. : Логос, 2020. 318 с.

29. Barannikova E. A., Petkov V. A. Pedagogical support for the development of personality of preschool children // Cultural life of the South of Russia. 2018. №2. P. 58–60.

30. Petkov V. A., Grebennikova V. M. Development and assessment of the motor giftedness of young children // Education and training of young children. 2019. № 5. P. 80–82.

Приложение А

Список детей, участвовавших в исследовании

Таблица А.1 – Список детей

Имя Ф. Ребенка	Возраст	Диагноз
Антон П.	6,7	Амблиопия
Ирина В.	7,3	Амблиопия
Настя С.	7,2	Амблиопия
Илья М.	7,3	Косоглазие
Алина П.	7,1	Косоглазие
Марина П.	6,9	Косоглазие
Данил Ф.	7,1	Амблиопия
Миша С.	6,8	Косоглазие
Катя Л.	7,3	Амблиопия
Маша Д.	7,3	Косоглазие

Приложение Б

Результаты на констатирующем этапе эксперимента

Таблица Б.1 – Сводная таблица результатов по итогам констатирующего эксперимента

Имя Ф. ребенка	Диагностическое задание					Уровень
	1	2	3	4	5	
Антон П.	Средний уровень	Средний уровень	Средний уровень	Средний уровень	Высокий уровень	Средний уровень
Ирина В.	Средний уровень	Средний уровень	Средний уровень	Средний уровень	Низкий уровень	Средний уровень
Настя С.	Низкий уровень	Низкий уровень	Низкий уровень	Низкий уровень	Низкий уровень	Низкий уровень
Илья М.	Средний уровень	Высокий уровень	Средний уровень	Высокий уровень	Средний уровень	Средний уровень
Алина П.	Низкий уровень	Низкий уровень	Низкий уровень	Низкий уровень	Низкий уровень	Низкий уровень
Марина П.	Высокий уровень	Средний уровень	Высокий уровень	Средний уровень	Средний уровень	Средний уровень
Данил Ф.	Низкий уровень	Средний уровень	Низкий уровень	Низкий уровень	Низкий уровень	Низкий уровень
Миша С.	Низкий уровень	Высокий уровень	Низкий уровень	Низкий уровень	Низкий уровень	Низкий уровень
Катя Л.	Средний уровень	Средний уровень	Средний уровень	Средний уровень	Средний уровень	Средний уровень
Маша Д.	Высокий уровень	Низкий уровень	Низкий уровень	Низкий уровень	Низкий уровень	Низкий уровень

Приложение В

Комплекс игровых технологий

Таблица В.1 – Комплекс игровых технологий для развития дивергентного мышления у детей 6-7 лет с амблиопией и косоглазием

Название	Цель	Оборудование
«Сложи узор»	Развитие оригинальности дивергентного мышления	16 деревянных кубиков одинакового размера, уложенных в коробку. Грани кубиков окрашены по-разному в 4 цвета, что позволяет составлять из них множество вариантов цветных узоров. К игре прилагаются два блокнота с образцами - заданиями: из 4-х кубиков (серия А), из 9-ти кубиков (серия В) и из 16-ти кубиков (серии С, D).
«Сложи квадрат»	Развитие вариативности дивергентного мышления	24 разноцветных квадрата из бумаги размером 80x80 мм разрезанных по предложенным схемам
«Кирпичики»	Развитие разработанности дивергентного мышления	Несколько неокрашенных деревянных, модели по чертежам из альбома - это 3 рисунка одного предмета (постройки), когда смотрят на него с разных сторон.
«Сложи картинку»	Развитие гибкости дивергентного мышления	Карты-образцы со схемами, которые изображают картинки или предметы. Различные наборы деталей, выданные всем детям, из которых дети должны складывать различные фигурки
«Разложи предметы»	Развитие семантической беглости дивергентного мышления	Комплект предметов различных по величине (крупные, средние, маленькие), три разных по размеру, коробки
«Раздели на группы»	Развитие гибкости дивергентного мышления	Карточки (красная и зеленая – красная – не съедобные, зеленая – съедобные), а также, картинки съедобных и несъедобных вещей
«Волшебная мозаика»	Развитие оригинальности дивергентного мышления	Набор геометрических фигур, которые вырезаны из картона, такой набор представляют всем детям индивидуально. В наборе имеются: круги, квадраты, треугольники, прямоугольники, ромбы. Все фигуры представлены в разных размерах и разнообразных цветов
«Подбери детали»	Развитие семантической беглости дивергентного мышления	Карты-образцы со схемами, которые изображают предметы, при этом, все предметы нарисованы пунктиром по контуру.

Продолжение Приложения В

Продолжение таблицы В.1

Название	Цель	Оборудование
«Нарисуй» картинку палочками	Развитие вариативности дивергентного мышления	20 картинок предметов, при этом, все предметы нарисованы пунктиром по конттуру, счетные палочки
«Листики»	Развитие разработанности дивергентного мышления	Несколько разнообразных листиков, которые вырезаны из цветного картона, карточки. Которые представляют символы определенных цветов, а также, различной формы и размеров
«Кто где живёт?»	Развитие вариативности дивергентного мышления	На ватмане изображены лес и план частного дома с участком, так же, даны карточки, на которых нарисованы дикие и домашние животные.
«Что где стоит?»	Развитие семантической беглости дивергентного мышления	На ватмане изображен план дома: кухня, комнаты и другие помещения, по краям плана представлены несколько пустых квадратов, в которые нужно вкладывать маленькие карточки, на которых изображена мебель и посуда
«Разложи картинки»	Развитие оригинальности дивергентного мышления	Карточки с картинками

Приложение Г

Результаты на контрольном этапе эксперимента

Таблица Г.1 – Сводная таблица результатов по итогам контрольного эксперимента

Имя Ф. ребенка	Диагностическое задание					Уровень
	1	2	3	4	5	
Антон П.	Средний уровень	Средний уровень	Низкий уровень	Средний уровень	Низкий уровень	Средний уровень
Ирина В.	Высокий уровень	Высокий уровень	Высокий уровень	Высокий уровень	Высокий уровень	Высокий уровень
Настя С.	Средний уровень	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень	Средний уровень	Средний уровень
Илья М.	Высокий уровень	Высокий уровень	Высокий уровень	Высокий уровень	Высокий уровень	Высокий уровень
Алина П.	Средний уровень	Средний уровень	Средний уровень	Средний уровень	Низкий уровень	Средний уровень
Марина П.	Средний уровень	Низкий уровень	Средний уровень	Низкий уровень	Средний уровень	Средний уровень
Данил Ф.	Высокий уровень	Средний уровень	Средний уровень	Средний уровень	Низкий уровень	Средний уровень
Миша С.	Средний уровень	Средний уровень	Низкий уровень	Средний уровень	Средний уровень	Средний уровень
Катя Л.	Высокий уровень	Высокий уровень	Высокий уровень	Высокий уровень	Высокий уровень	Высокий уровень
Маша Д.	Высокий уровень	Средний уровень	Средний уровень	Высокий уровень	Средний уровень	Средний уровень