

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)

44.04.02 Психолого-педагогическое образование

(код и наименование направления подготовки)

Психология и педагогика детства

(направленность (профиль))

## ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА (МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ)

на тему Развитие у детей 6-7 лет вербального воображения посредством игры «Dungeons & Dragons»

Обучающийся

В.В. Кураева

(Инициалы Фамилия)

(личная подпись)

Научный

канд. психол. наук Е.В. Некрасова

руководитель

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

Тольятти 2022

## Оглавление

Введение.....	3
Глава 1 Теоретические основы проблемы развития вербального воображения у детей 6-7 лет посредством игры «Dungeons & Dragons» .	10
1.1 Анализ психолого-педагогических исследований по проблеме развития у детей 6-7 лет вербального воображения...	10
1.2 Настольная ролевая игра «Dungeons & Dragons» как средство развития вербального воображения у детей 6-7 лет.....	18
Глава 2 Экспериментальная работа по развитию у детей 6-7 лет вербального воображения посредством игры «Dungeons & Dragons» .....	30
2.1 Выявление уровня развития вербального воображения у детей 6-7 лет .....	30
2.2 Содержание работы по развитию у детей 6-7 лет вербального воображения посредством игры «Dungeons & Dragons» .....	51
2.3 Динамика уровня развития вербального воображения у детей 6-7 лет .....	60
Заключение.....	70
Список используемой литературы.....	72
Приложение А Список детей 6-7 лет, участвующих в экспериментальном исследовании.....	75
Приложение Б Количественные результаты исследования вербального воображения детей 6-7 лет на констатирующем этапе.....	76
Приложение В Тематическое планирование совместной деятельности по развитию вербального воображения детей 6-7 лет посредством игры «Dungeons & Dragons» .....	77
Приложение Г Количественные результаты исследования вербального воображения детей 6-7 лет на контрольном этапе.....	79

## Введение

**Актуальность исследования на социально-педагогическом уровне** обусловлена потребностью общества в формировании творческой личности. В основе наглядно-образного мышления, по мнению исследователей, лежит воображение. Оно не только позволяет ориентироваться в ситуации и решать задачи, не предпринимая практические действия, но и помогает в тех случаях, когда эти действия вовсе затруднены или нежелательны. Для человека воображение естественно и необходимо, а самым благоприятным периодом для его развития и активизации является старший дошкольный возраст.

Одним из требований Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования является развитие воображения, которое реализуется в разных видах деятельности и, прежде всего, в игре.

Важным шагом в развитии воображения, как отмечает Л.С. Выготский, является усвоение речи. Вербальное воображение – способность к словообразованию, образованию фраз по заданным свойствам, обобщению и классификации, способность к аналогиям неразрывно связана с развитием речи. Речь помогает становлению и закреплению представлений о предметах, позволяет выражать эмоции и впечатления. Благодаря речи также выражается и развивается воображение, которое является результатом психического и, главное, речевого развития, а не изначально присущей ребенку функцией.

Развитие воображения у старших дошкольников осуществляется с помощью игровой деятельности. На данный момент в образовательной деятельности широко используются настольно-печатные и настольно-ролевые игры, способствующие не только уточнению и систематизации знаний, но и развитию сообразительности, внимания, умения предвидеть результаты своего хода и развитию мыслительных операций. Использование

настольно-ролевых игр позволяет уйти от шаблонных и традиционных форм обучения детей и значительно расширить возможности образовательного пространства.

Игра «Dungeons&Dragons», являющаяся настольной ролевой игрой, основана на совместной коммуникативно-игровой деятельности детей и взрослого. Игра позволяет развивать вербальное воображение, стратегическое мышление, коммуникативные умения и многое другое.

**Актуальность исследования на научно-теоретическом уровне** определяется недостаточной изученностью возможностей настольных ролевых игр в развитии вербального воображения дошкольников.

- в исследованиях отечественных психологов освещены основные теоретические положения об условиях развития воображения (Л.С. Выготский, А.Н. Веракса, Е.Е. Кравцова, В.С. Мухина, Д.Б. Эльконин);
- в ряде работ охарактеризованы этапы развития воображения (О.М. Дьяченко, Д.Б. Эльконин);
- охарактеризована связь воображения и игровой деятельности (А.В. Запорожец, А.Н. Леонтьев, А.Р. Лурия, Д.Б. Эльконин);
- учеными раскрыты методы и приемы развития воображения (И.Ю. Глебова, В.И. Долгова, О.М. Дьяченко, Н.В. Крыжановская).

В настоящее время возможности настольно-ролевых игр, которые можно было бы использовать для решения задач дошкольного образования, в том числе развития познавательной активности, исследованы в недостаточном объеме. Дошкольные образовательные организации испытывают трудности в практике и методическом обеспечении настольно-ролевых игр как средства образования и развития.

**Актуальность на научно-методическом уровне** определяется важностью и необходимостью в разработке методики реализации настольно-ролевых игр как средства развития вербального воображения дошкольников. В отечественных исследованиях освещены особенности организации

образовательного процесса посредством настольно-печатных игр (А.К. Бондаренко, Д.В. Менджеричкая), однако анализ показывает недостаточность исследования методики развития вербального воображения у детей старшего дошкольного возраста посредством настольно-ролевых игр.

Анализ научных исследований и педагогической практики позволили нам выявить следующее **противоречие**: между существующим социальным заказом на развитие вербального воображения у старших дошкольников и недостаточным использованием возможностей настольно-ролевых игр для данного процесса.

Необходимость разрешения данного противоречия в современном дошкольном образовании выявляет **проблему исследования**: каковы возможности игры «Dungeons & Dragons» в развитии у детей 6-7 лет вербального воображения?

**Цель исследования**: обосновать и экспериментально проверить возможность развития вербального воображения у детей 6-7 лет посредством игры «Dungeons & Dragons».

**Объект исследования**: процесс развития у детей 6-7 лет вербального воображения.

**Предмет исследования**: развитие вербального воображения у детей 6-7 лет посредством игры «Dungeons & Dragons».

**Гипотеза исследования** состоит из предположения о том, что развитие вербального воображения у детей 6-7 лет посредством игры «Dungeons & Dragons» будет возможно, если:

- определены содержательные характеристики и процессуальные особенности игры «Dungeons & Dragons», способствующие проявлению и развитию вербального воображения;
- организовано проведение игры «Dungeons & Dragons» по подгруппам, активизирующей вербальное воображение детей;

– представлены задания и атрибуты игры «Dungeons & Dragons» в игротекке познавательного центра для самостоятельной игровой деятельности детей.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи** исследования:

1. Провести анализ современных научных исследований по уточнению понятия «вербальное воображение» и проблеме развития вербального воображения у детей 6-7 лет посредством игры «Dungeons & Dragons».

2. Определить диагностический инструментарий и выявить уровень развития вербального воображения у детей 6-7 лет.

3. Разработать, теоретически аргументировать и проверить на практике содержание работы по развитию вербального воображения у детей 6-7 лет с помощью игры «Dungeons & Dragons».

4. Выявить динамику уровня развития вербального воображения у детей 6-7 лет по результатам проведения формирующего эксперимента.

**Теоретико-методологическую основу исследования** составили:

– основные теоретические положения об условиях развития воображения (Л.С. Выготский, А.Н. Веракса, Е.Е. Кравцова, В.С. Мухина, Д.Б. Эльконин);

– этапы развития воображения (О.М. Дьяченко, Д.Б. Эльконин);

– развитие воображения в игровой деятельности (А.В. Запорожец, А.Н. Леонтьев, А.Р. Лурия, Д.Б. Эльконин);

– методы и приемы развития воображения (И.Ю. Глебова, В.И. Долгова, О.М. Дьяченко, Н.В. Крыжановская);

– теоретические аспекты игры «Dungeons & Dragons» (Д. Арнесон, Э. Гэри Гигахс).

Для достижения поставленных задач и подтверждения выдвинутой гипотезы применялись следующие **методы исследования**:

– теоретические (анализ психолого-педагогической и методической литературы по проблеме развития у детей вербального воображения

посредством игры «Dungeons & Dragons»; интерпретация, обобщение практического опыта, системный анализ);

– эмпирические (наблюдение, диагностические задания; констатирующий, формирующий и контрольный эксперименты);

– методы обработки результатов (количественный и качественный анализы полученных данных).

**Экспериментальная база исследования.** Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Гуманитарный центр интеллектуального развития» городского округа Тольятти. В ходе эксперимента приняли участие всего 32 ребенка 6-7 лет.

**Организация и основные этапы исследования.** Исследование проводилось в три этапа в период с 2020 по 2022 год.

Первый теоретико-поисковый этап (сентябрь 2020 г. – сентябрь 2021 г.) заключался в поиске и анализе теоретического и практического материала по проблеме исследования с целью изучения и отбора научных разработок, соответствующих исследуемой теме. Была составлена программа исследования, а также определена тема, сформулирована рабочая гипотеза и установлены объект, предмет и задача исследования. Кроме того, в данный этап вошли разработка и проверка на практике диагностического инструментария по выявлению у детей 6-7 лет уровня вербального воображения.

На втором опытно-экспериментальном этапе (октябрь 2021 г. – март 2022 г.) разрабатывалось содержание работы по развитию вербального воображения у детей 6-7 лет посредством игры «Dungeons & Dragons». Проводился анализ и систематизация результатов практики, а также реализовывались формирующий и контрольный этапы эксперимента.

В третий заключительно-обобщающий этап (апрель 2022 г. – май 2022г.) подводились итоги экспериментальной работы, результаты анализировались и систематизировались, на их основе были

сформулированы основные выводы. По итогам дорабатывалась и оформлялась диссертационная работа.

**Научная новизна исследования:** обоснована возможность развития вербального воображения посредством настольно-ролевых игр и разработано содержание работы по развитию вербального воображения у детей 6-7 лет посредством игры «Dungeons & Dragons».

**Теоретическая значимость исследования:**

- определены и охарактеризованы диагностические показатели и уровни развития вербального воображения у детей 6-7 лет;
- разработаны и обоснованы процессуальные особенности формирования вербального воображения у детей 6-7 лет посредством игры «Dungeons & Dragons».

**Практическая значимость исследования** заключается в том, что педагоги и педагоги-психологи в дошкольных образовательных организациях могут использовать разработанную диагностическую карту и охарактеризованные уровни развития вербального воображения детей 6-7 лет. Также возможно ввести в педагогическую практику разработанный комплекс совместной деятельности с детьми по развитию вербального воображения у детей 6-7 лет посредством игры «Dungeons & Dragons».

**Достоверность и обоснованность полученных результатов** исследования обеспечивались научной методологией и опорой на фундаментальные положения научных исследований, использованием достижений психолого-педагогической науки, применением адекватных обоснованных методов теоретического и опытно-поискового исследования, соответствующих предмету, цели и задачам исследования, получении научно-обоснованных результатов, подкрепленных положительной динамикой, воспроизводимостью данных исследования.

**Личное участие автора** в организации и проведении исследования состоит в теоретическом и практическом выявлении проблемы исследования, в определении цели и задач для решения обозначенной проблемы, а также



корректной организацией экспериментальной работы в дошкольном образовательном учреждении.

**Апробация и внедрение результатов исследования** велись в течение всего исследования. По итогам исследования опубликованы четыре статьи.

Результаты исследования докладывались на научно-практической конференции «Студенческие Дни науки в ТГУ» (2021-2022 гг.) и на отчетных конференциях по практике.

#### **Положения, выносимые на защиту.**

1. Вербальное воображение у детей 6-7 лет рассматривается как способность к словесному построению и выражению новых, оригинальных целостных образов через переработку содержания сложившегося опыта с помощью речевых образов и речевых ассоциаций.

2. Развитие у детей 6-7 лет вербального воображения осуществляется посредством игры «Dungeons & Dragons», в процессе которой участники описывают действия своих персонажей и преодолевают сюжетные препятствия с помощью вербального общения. Игровые сессии имеют минимальное визуальное подкрепление, организуя основное сюжетное пространство игры в воображении участников.

3. Развитие у детей 6-7 лет вербального воображения посредством игры «Dungeons & Dragons» происходит в самостоятельной деятельности детей с применением заданий и атрибутов игры, расположенных в игротке познавательного центра.

**Структура магистерской диссертации.** Работа состоит из введения, двух глав, заключения, содержит 18 таблиц, список используемой литературы (30 источников), 4 приложения. Основной текст работы изложен на 74 страницах.

# **Глава 1 Теоретические основы проблемы развития вербального воображения у детей 6-7 лет посредством игры «Dungeons & Dragons»**

## **1.1 Анализ психолого-педагогических исследований по проблеме развития у детей 6-7 лет вербального воображения**

«Воображение – это форма психического отражения мира, свойство психики создавать образы в нашем сознании. Исследователи определяют данное понятие как процесс (А.В. Петровский, М.Г. Ярошевский, В.Г. Казаков, Л.Л. Кондратьева), как способность (В.Т. Кудрявцев, О.М. Дьяченко), или как специфическую деятельность (Л.Д. Столяренко, Б.М. Теплов)» [15, с. 70]. С точки зрения М.В. Гамезо и И.А. Домашенко «воображение – психический процесс, заключающийся в создании новых образов (представлений) путем переработки материала восприятий и представлений, полученных в предшествующем опыте». О.М. Дьяченко развитие воображения ребенка рассматривала как: «становление особой способности, генезис которой состоит в овладении специфическими средствами познания. Специфика воображения, в отличие от других психических процессов – способность выражать особенности одного объекта или явления посредством другого, видоизменять формы репрезентации реальности» [7, с. 23]. В свою очередь, Большой психологический словарь Б.Г. Мещерякова, В.П. Зинченко определяет воображение следующим образом: «универсальная человеческая способность к построению новых целостных образов действительности путем переработки содержания сложившегося практического, чувственного, интеллектуального и эмоционально-смыслового опыта».

«Воображение осуществляется с помощью следующих механизмов: агглютинация, акцентирование, гиперболизация, схематизация, типизация, реконструкция.

Агглютинация – слияние отдельных элементов или частей нескольких объектов, в один причудливый образ.

Акцентирование – выделение и подчеркивание тех или иных черт объектов, в результате чего какая-то одна часть становится доминирующей.

Гиперболизация – преувеличение или преуменьшение предмета, или его отдельных частей.

Реконструкция – создание целого образа по частям предмета.

Схематизация – сглаживание различий предметов и выделение черт сходства между ними.

Типизация – выделение в одном образе черт разных объектов» [24, с. 34].

Воображение несет в себе важные функции в жизни каждого человека. Среди них можно выделить следующие функции [11].

«Познавательная. Это функция и мышления, и воображения. Способствует расширению кругозора, получению новой информации и знаний, составлению плана действий в незнакомой ситуации. Учит человека руководствоваться догадками, рассуждениями соображениями.

Функция прогнозирования. Человек может представить, что последует за его действиями. Этот вид воображения участвует в формировании мечтаний и грез.

Понимание. Проявляется в возможности предположить, что чувствует и переживает другой человек в той или иной ситуации, какие у него сейчас эмоции и ощущения. Этот тип воображения чем-то похож на эмпатию. Он позволяет заглянуть во внутренний мир собеседника и понять, что его волнует в данный момент.

Защита. Когда человек проигрывает в уме какую-то ситуацию, возможный исход событий или последствия своих действий, он может предупредить неприятности, защитить себя от проблем.

Саморазвитие. Эта функция воображения помогает фантазировать, придумывать что-то новое, творить.

Воспоминания. В подсознании всплывают образы из прошлого» [24, с. 42].

Основы развития воображения, как справедливо указывал Л.С. Выготский, кроются в дошкольном детстве [4, с. 94]. Р.С. Немов писал: «Воображение является основой наглядно-образного мышления, позволяющего человеку ориентироваться в ситуации и решать задачи без непосредственного вмешательства практических действий. Оно во многом помогает ему в тех случаях жизни, когда практические действия или невозможны, или затруднены, или просто нецелесообразны (нежелательны)» [16, с. 23]. Наиболее благоприятным периодом для развития творчества и активизации воображения является старший дошкольный возраст. Н.Е. Веракса пишет: «В этом возрасте ребенок уже усваивает основные образцы поведения и виды деятельности и получает свободу в оперировании ими. Он уже способен отходить от усвоенных стандартов, комбинировать их, используя при построении продукты воображения».

Одним из требований Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования к результатам освоения основной образовательной программы на этапе завершения дошкольного образования является развитое воображение, которое реализуется в разных видах деятельности, и, прежде всего, в игре.

«Воображение у детей 6-7 лет развито значительно лучше, чем их интеллектуальные способности. В дошкольном возрасте воображение становится самостоятельным процессом и носит активный характер. Развивается умение представлять замысел и составлять план по его реализации. Появляются элементы творчества, воображение становится продуктивным. Дети довольно легко создают новые образы, опираясь на минимальное внешнее стимулирование. Однако важно учитывать, что регулирующие функции у старшего дошкольного возраста пока сформированы недостаточно, и чрезмерное использование наглядного материала будет отвлекать ребенка от сути задания и уводить его в мир

фантазий. Стоит воздержаться от особенно ярких подробностей и множества дополнительных деталей» [8].

«В возрасте 6-7 лет воображение активизируется и развивается с особенной силой. Сначала оно носит репродуктивный характер (воссоздающее воображение) и позволяет представлять сказочные образы и основываться на заданном словесном описании или условном изображении, звуке. Затем воображение становится творческим и обеспечивает возможность создания новых образов. Именно в старшем дошкольном возрасте детям особенно важно развивать собственное воображение и активно фантазировать, сочинять и придумывать» [25]. «В дальнейшем развитие воображения становится более сложным, и развитие умения фантазировать требует целенаправленных и серьезных усилий» [8]. Развитое воображение напрямую влияет на будущую социальную и личную успешность. «В старшем дошкольном возрасте для детей характерно придумывать собственные миры и воображать несуществующих друзей или даже врагов. Творчество имеет проективный характер и основывается на устойчивых, длительных переживаниях. В творчестве дети стремятся искать новые способы и приемы для передачи переработанных впечатлений. Пробуют новые техники в изобразительном искусстве, составляют рассказы и охотно делятся продуктами своего богатого воображения» [27].

«В развитии воображения ребенка важное место занимает речь, что было выявлено Л.С. Выготским». Именно усвоение речи позволяет целостно формировать представления о предмете, фиксировать их, а также ориентироваться в словесно создаваемых образах, воспринимать их и выражать с помощью слов собственные впечатления. Воображение не является первичным умением, присущим ребенку изначально, а становится результатом его психического, и особенно, речевого развития. «Систематизирование и обрабатывание словесных связей позволяет прийти к произвольному, упорядоченному воображению» [4]. Подтверждение можно найти в работах Е.У. Огруниной, где она отмечала, что, работая над

смысловой стороной слова, можно прийти к сдвигам в воображении ребенка. Выготский писал: «Дети, речевое развитие которых идет по уродливому пути, как, скажем, глухие дети, которые в силу этого остаются полностью или частично немymi детьми, лишенными речевого общения, оказываются в то же время детьми с чрезвычайной бедностью, скудностью, а иногда и положительно рудиментарными формами воображения». «Речь освобождает ребенка от непосредственных впечатлений, способствует формированию его представлений о предмете, она дает ребенку возможность представлять себе тот или иной предмет, которого он не видел, и мыслить о нем» [9]. Доказанная исследованиями связь между развитием речи и развитием воображения приводит нас к понятию «вербальное воображение».

Вербальное воображение, в свою очередь, тесно связано с понятием вербальная креативность. С. Медник считает: «вербальная креативность – это способность личности к творческому мышлению, проявляющаяся в создании нового оригинального речевого (словесного) продукта в любой его вербальной форме (устной, письменной, прозаической, поэтической, монологической, диалогической)» [6, с. 34]. Дж. Гилфорд пишет: «Вербальная креативность – выражение творческих способностей человека посредством языка, индивидуального логического мышления» [17, с. 27].

Понятие «речевое творчество» может быть «применено к любому случаю творчества, связанному со словом. В то же время оно относится к двум, хотя и связанным, но все же принципиально разным областям: творчеству в речи и творчеству в языке» [5, с. 98].

Таким образом, опираясь на определение Дьяченко и понятие вербальной креативности Медник, правомерно рассматривать «вербальное воображение как способность к построению и вербальному выражению новых целостных образов действительности путем переработки содержания сложившегося опыта (практического, чувственного, интеллектуального и эмоционально-смыслового) посредством вербальных образов и вербальных ассоциаций» [6]. Вербальное воображение – способность к

словообразованию, образованию фраз по заданным свойствам, обобщению и классификации, способность к аналогиям, что неразрывно связано с развитием речи. «Речь способствует формированию и фиксации представлений о предмете, позволяет свободно ориентироваться в сфере впечатлений, создаваемых и выражаемых словами [3].

«Развитие вербального воображения связано с формированием речевого творчества, которое изучалось О.С. Ушаковой, Е.И. Тихеевой и другими исследователями. В педагогических исследованиях, посвященных проблеме формирования речевого творчества, доказано, что творческая речевая деятельность успешно осуществляется в старшем дошкольном возрасте (Н.А. Орланова, О.Н. Сомкова, Е.И. Тихеева, О.С. Ушакова, Е.А. Флерина). О.С. Ушакова отмечает: в основе речевого творчества лежит восприятие художественных произведений, устного народного творчества, в том числе малых фольклорных форм (пословиц, поговорок, загадок, фразеологических единиц) в единстве содержания и художественной формы» [23, с. 56]. По мнению Ушаковой, речевое творчество является деятельностью, на которую влияют произведения искусства и эмоциональные впечатления от познания окружающего мира. Речевое творчество имеет различные формы и выражается в создании рассказов, описаний, сказок, стихотворений, загадок, басен и в словообразовании. Для обучения детей творческому рассказу необходимо знание особенностей формирования речевого творчества и его условий. Анализируя детское речевое творчество, можно отметить следующие показатели для развития воображения: подчинение представлений заданной теме, составление сюжета, связи в рассказе, комбинирование и преобразование представлений при создании образов в рассказе.

Вербальное воображение является частью общих творческих способностей и проявляется во всех видах художественной деятельности, влияя на познавательную, волевою и эмоциональную области [5].

Н.А. Ветлугина выделила три этапа в формировании детского творчества.

«Первый этап – накопление опыта. Роль учителя заключается в организации жизненных наблюдений, которые влияют на творчество детей. Ребенка необходимо обучить образному видению окружающей среды.

Вторая стадия – реальный процесс творчества детей, когда возникает идея, идет поиск художественных средств. Наличие идеи побуждает ребенка к поиску средств ее реализации: поиск композиции, выделение действий персонажей, выбор слов. Творческие задания здесь имеют большое значение.

На третьем этапе появляются новые продукты. Ребенок интересуется качеством, стремится дополнить, испытывая эстетическое удовольствие. Поэтому необходимо проанализировать результаты творчества для взрослых, его интерес. Знание особенностей формирования речевого творчества детей позволяет определить педагогические условия, необходимые для обучения детей творческому рассказу» [19, с. 23].

«Основой творческого повествования является процесс обработки и объединения представлений, отражающих реальную действительность, и создание на этой основе новых образов, действий, ситуаций, которым не было места в прямом восприятии. Единственным источником комбинаторной деятельности воображения является окружающий мир. Поэтому творческая деятельность напрямую зависит от богатства и разнообразия идей, которые обеспечивают материал для фантазии» [30].

«Для успеха детей в творческой деятельности необходимо обогащение их опыта новыми яркими впечатлениями. Впечатления могут выражаться в различной форме в зависимости от поставленной задачи (наблюдения за природой и трудом взрослых, экскурсии, рассматривает картин и иллюстраций, чтение книг). Книги не только формируют у детей новые знания, но и развивают представления о творчестве, помогают понять мотивы и поступки людей, развивают нравственные чувства. В книгах содержится множество примеров литературного языка и художественных



примеров, особенностей стилей повествования и их формы. При недостатке у ребенка впечатлений и опыта, а также общения, процессы словотворчества утрачиваются или не запускаются вовсе. У старших дошкольников особенно ярко заметен интерес к речевому творчеству, воображение активное. Дети пробуют писать оригинальные сочинения и составлять собственные сказки и истории» [12, с. 27].

В развитии вербального воображения также играет большую роль обучение в игровой форме. Необходимо целенаправленное формирование и упражнение навыков построения высказываний. Игра является ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте и позволяет активизировать и обогащать впечатления детей. Старшие дошкольники узнают много нового и испытывают потребность делиться своими впечатлениями и придуманными в игре сюжетами со сверстниками и взрослыми. Появляется потребность в более грамотном овладении родным языком и освоении его форм и качеств.

«Словесные игры занимают важное место в речевом развитии детей. Посредством дидактических игр ребята учатся мысленно работать с предметами и явлениями, которые им в данный момент недоступны, и которые нельзя просто рассмотреть или потрогать. Приходится опираться в решении задач на уже полученный опыт, представлять, не имея наглядной опоры. В подобных играх формируются умения: описывать предметы и явления, отгадывать по словесному описанию, искать сходства и различия, классифицировать по различным свойствам и признакам, самостоятельно составлять рассказы. Если ставится задача пересказать литературное произведение, появляется необходимость выразить свои мысли последовательно, выразительно и связно без помощи взрослого, также передавая характер действующих лиц с помощью интонаций [13]. При составлении рассказа по картине ребенок самостоятельно составляет описание или повествование, указывает время и место действия, продумывает события, происходящие до или после изображенного на картине. Словесные игры задействуют слуховое внимание, умение

прислушиваться к звукам и многократно повторять звукосочетания для упражнения в произношении. «Для того, чтобы у детей формировалась правильная и грамотная речь, необходимо, чтобы они слышали правильную и грамотную речь в своем окружении. В частности, от родителей и педагогов» [21].

Таким образом, старший дошкольный возраст является сензитивным периодом для активизации и развития воображения. Вербальное воображение тесно связано с развитием речевого творчества детей и требует грамотного подбора педагогических средств. Исследования доказывают эффективность развития речи и воображения в игровой форме. С помощью игр, направленных на развитие вербального и невербального воображения, формируются творческие способности детей старшего дошкольного возраста.

## **1.2 Настольная ролевая игра «Dungeons & Dragons» как средство развития вербального воображения у детей 6-7 лет**

«Игра является ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте и позволяет активизировать и обогащать впечатления детей. Старшие дошкольники узнают много нового и испытывают потребность делиться своими впечатлениями и придуманными в игре сюжетами со сверстниками и взрослыми. Появляется потребность в более грамотном овладении родным языком и освоении его форм и качеств. Старший дошкольный возраст является сензитивным периодом для активизации и развития воображения. Исследования доказывают эффективность развития речи и воображения в игровой форме. С помощью игр, направленных на развитие вербального и невербального воображения, формируются творческие способности детей старшего дошкольного возраста» [26].

«Средством развития вербального воображения могут выступать настольные ролевые игры. Настольная ролевая игра (обычно сокращенно

«TRPG или TTRPG) – это форма ролевой игры (RPG), в которой участники описывают действия своих персонажей с помощью речи. Участники определяют действия своих персонажей, основываясь на их характеристике, а действия удаются или не удаются в соответствии с установленной формальной системой правил и рекомендаций. В рамках правил игроки могут свободно импровизировать; их выбор определяет направление и исход игры» [28].

«В отличие от других типов ролевых игр, настольные ролевые игры часто проводятся как радиодрама: озвучивается только речевая составляющая роли. Это действие не всегда является буквальным, и игроки не всегда говорят исключительно в образе. Вместо этого игроки исполняют свою роль, решая и описывая действия своих персонажей в рамках правил игры. В большинстве игр специально назначенный игрок, обычно называемый гейм-мастером (далее – ГМ), создает обстановку, в которой каждый игрок играет роль одного персонажа. ГМ описывает игровой мир и его обитателей; другие игроки описывают предполагаемые действия своих персонажей, а ГМ описывает результаты» [28]. Некоторые исходы определяются игровой системой, а некоторые выбирает ГМ. В конкретных настольных ролевых играх роль ГМ может называться по-своему, например, Dungeon Master (DM) в Dungeons & Dragons. В настоящий момент существует большое количество разнообразных настольно-ролевых систем: World of darkness: Vampire: The Masquerade, Warhammer 40,000, Savage Worlds: Дневник авантюриста, Star Trek: Adventures и другие [29].

Настольные ролевые игры берут свое начало в варгейминге (имитации военных действий), который уходит корнями в древние стратегические игры, в частности шахматы (которые произошли от древнеиндийской игры Чатуранга). С конца 18-го по 19-й век варианты шахмат эволюционировали в современные варгеймы, в первую очередь в «Kriegsspiel». Более века спустя миниатюрная игра «Chainmail», выпущенная в 1971 году, стала основой для «Dungeons & Dragons».

По словам дизайнера ролевых игр Джона Вика, шахматы можно превратить в ролевую игру, если дать шахматным фигурам, таким как король, ферзь, ладьи, рыцари или пешки, имена, и принимать решения, основываясь на их мотивах. По словам Вика, «Dungeons & Dragons» была «запутанной и сложной настольной игрой с симуляцией боевых действий, которую люди превращали в ролевую игру», точно так же, «как в шахматах ладье дается мотив». «Принятие ролей было центральной темой некоторых мероприятий начала XX века, таких как игра «Ящик для присяжных», инсценировки судебных процессов, модели законодательных органов и «Театральные игры». В 1960-х годах группы исторических реконструкторов, такие как «The Sealed Knot» и «Society for Creative Anachronism», начали проводить реконструкцию «творческой истории» с элементами фэнтези, а в 1970-х годах были разработаны фэнтезийные варгеймы, вдохновленные фантастикой о мече и колдовстве, в которых каждый игрок управлял только одной единицей или «персонажем». Более ранняя традиция ролевых игр была объединена с основанным на правилах представлением персонажа в варгеймах, что позволило создать первые ролевые игры» [1].

«Dungeons & Dragons», разработанная в 1974 году Дейвом Арнесоном и Э. Гэри Гигаксом и изданная компанией Гигакса, TSR, была первой коммерчески доступной ролевой игрой, хотя в то время ее первое издание было представлено на рынке как нишевый продукт варгейминга. Гигакс ожидал, что будет продано около 50 000 копий для сугубо любительского рынка. После появления в бутиках у игры появилась сильная и долговременная база поклонников, которая отличалась от типичной базы игроков варгеймов. К моменту первого крупного переиздания в 1977 году «Dungeons & Dragons» была переориентирована как ролевая игра, чтобы отделить ее от типичных варгеймов.

«Одной из первых оригинальных ролевых игр была «Империя лепесткового трона» М.А.Р. Баркера, впервые опубликованная в 1974 году, в том же году, что и «Dungeons & Dragons». В ней был представлен

вымышленный мир Текумель, на который повлияла индийская, ближневосточная, египетская и мезо-американская мифология. В ней также была введена игровая механика критических ударов. По этим правилам игрок, бросивший 20 на 20-гранном кубике, наносит удвоенный обычный урон, а 20, за которым следует 19 или 20, считается убийственным ударом. По словам создателя Баркера это имитирует «удачное попадание» в жизненно важный орган. Игра повлияла на Арнесона и Гигакса, который был настолько впечатлен ею, что его компания TSR опубликовала «Empire of the Petal Throne» в 1975 г. TSR опубликовала игру и сеттинг Баркера как самостоятельную игру, а не как «дополнение» к оригинальным правилам D&D» [1].

Еще одной ранней игрой был «Traveller», разработанный Марком Миллером и впервые опубликованный в 1977 году компанией «Game Designer's Workshop». Изначально она задумывалась как система для игры в общие научно-фантастические приключения на тему космической оперы (в том же смысле, в каком «Dungeons & Dragons» была системой для общих фэнтезийных приключений), но опциональный сеттинг под названием «Третий Империиум», который подробно описывался в последующих дополнениях, стал сильно отождествляться с игрой. «Изменения в этом сеттинге с течением времени, особенно те, что связаны с «войной на Пятой границе», описанными в журнале Общества помощи путешественникам, вероятно, представляют собой первое использование метасюжета в ролевой игре. Между тем, «Call of Cthulhu» и «Paranoia» предлагали различные ролевые игры, в которых сюжетная линия расследования группы приводила к смерти и/или безумию, или где комичные распри внутри группы были ожидаемы и усиливались в рамках жанровых условностей «мрачно-юмористического будущего». В то же время игры с использованием вымышленных миров «Star Trek», «DC Heroes», вселенной «Marvel» или «Властелина колец» расширили диапазон возможностей настольных игр. Такие игры, как «GURPS» и «Champions», ввели игровой баланс между

персонажами игроков; «позже Vampire: The Masquerade и подобные игры сделали упор на повествование, сюжет и развитие персонажей, а не на правила и бои. Совсем недавно инновации в правилах объединились с литературными приемами для разработки таких игр как Dogs in the Vineyard и Polaris, которые полагаются на вклад игроков в процессе возникающего повествования» [1].

Из-за успеха игры термин «Dungeons & Dragons» иногда используется как общий термин для ролевых игр в стиле фэнтези. TSR предприняла юридические действия, чтобы предотвратить превращение своей торговой марки в общую. «Dungeons & Dragons» была предметом споров в 1980-х годах, когда противники, такие как Патриция Пуллинг, утверждали, что игра вызывает негативные духовные и психологические эффекты. «Академические исследования опровергли эти утверждения. Некоторые педагоги поддерживают ролевые игры как здоровый способ оттачивания навыков чтения и арифметики» [1].

«За сорок лет жанр вырос из нескольких хоббистов и бутиковых издательств в экономически значимую часть игровой индустрии. Участие низов и малого бизнеса остается значительным, в то время как более крупные проекты привлекают несколько миллионов игроков по всему миру.

Использование настольных ролевых игр позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства. Игра «Dungeons & Dragons», являющаяся настольной ролевой игрой со словесной квестовой системой, основана на совместной с взрослым и детьми коммуникативно-игровой деятельности. Игра позволяет развивать не только вербальное воображение, но и стратегическое мышление, коммуникативные умения и многое другое» [10].

Рассмотрим подробнее ход игры на примере «Dungeons & Dragons». Участники обычно проводят игру как небольшую социальную встречу.

«Один из участников, называемый мастером подземелий (DM) или гейм-мастером (GM), готовит вымышленную обстановку, в которой игроки

могут играть роли своих персонажей. Эта обстановка включает в себя проблемы, которые персонажи должны преодолеть в процессе игры в формате словесного квеста. Например, ловушки, которых нужно избежать, или противников, с которыми нужно сразиться. ГМ изображает большинство ее обитателей, известных как неигровые персонажи (NPC), и выступает в качестве модератора и арбитра правил для игроков. Полная информация о сюжете держится в секрете, но некоторые общие детали игрового мира обычно сообщаются игрокам. Игры со взрослыми могут проводиться за один сеанс в течение нескольких часов или за несколько сеансов, в зависимости от глубины и сложности сюжета. Игроки создают персонажей, чьи роли они будут играть в игре. Помимо описания личной истории и биографии персонажа они присваивают ему числовые статистические данные, которые в дальнейшем будут использоваться для определения исхода событий в игре. Вместе эти заметки рассказывают игроку о его персонаже и его месте в игровом мире» [18]. Участники создают собственных персонажей по правилам системы. Обычно команду персонажей игроков вместе называют «партия».

«Затем ГМ начинает игру, представляя и описывая обстановку и персонажей. Игроки описывают действия своих персонажей, а ГМ отвечает, описывая результат этих действий. Обычно эти результаты определяются обстановкой и здравым смыслом ГМа; большинство действий просты и сразу же успешны. Например, если игрок попросил своего персонажа осмотреть комнату, ГМ опишет комнату; если игрок попросил своего персонажа выйти, ГМ опишет все, что он встретит за пределами комнаты. Результаты некоторых действий определяются правилами игры. Например, осматривая комнату, персонаж может заметить или не заметить важный предмет или тайный дверной проем в зависимости от его способностей восприятия. Обычно для этого нужно бросить кубик и сравнить выпавшее число со статистикой персонажа, чтобы узнать, было ли действие успешным. Как правило, чем выше показатель персонажа по определенному атрибуту, тем

выше вероятность успеха. Бой разрешается аналогичным образом в зависимости от боевых навыков и физических качеств персонажа. В некоторых игровых системах персонажи могут увеличивать свои показатели атрибутов в ходе игры (или в течение нескольких игр) в результате накопления опыта. Существуют альтернативные игровые системы, которые не имеют кубиков или используют альтернативные формы рандомизации, такие как нечисловые кубики Fudge или башня Jenga» [28].

«Игры имеют неопределенную продолжительность от одной короткой сессии (обычно завершаемой за несколько часов) до серии повторяющихся сессий, которые могут продолжаться годами с развивающимся составом игроков и персонажей. Игра часто носит эпизодический характер и ориентирована на миссию с серией задач, кульминацией которых является последняя головоломка или враг, которого необходимо преодолеть. Несколько миссий, пройденных одними и теми же персонажами, могут быть связаны друг с другом сюжетной линией с нарастающими трудностями. Точный тон, структура, темп и концовка (если она есть) варьируются от игры к игре в зависимости от потребностей и предпочтений игроков» [29].

Персонажи в ролевых играх обычно представлены рядом статистических данных. Статистика – это абстрактная мера того, насколько успешно персонаж может справиться с определенным классом задач. «Атрибуты – это статистические данные, которыми обладают все персонажи: сила, ловкость и интеллект – распространенные примеры. Они ранжируются, часто по числовой шкале, чтобы игрок мог оценить возможности персонажа. Например, рейтинг силы персонажа может использоваться для определения вероятности того, что персонаж сможет поднять определенный вес. Навыки – это способности, которыми обладают только некоторые персонажи, например, умение вести переговоры, ездить верхом или метко стрелять» [28]. Игровые системы часто определяют навыки в соответствии с жанром. Например, в фэнтезийных системах обычно присутствуют магические навыки, а в научно-фантастических – навыки пилотирования космических



кораблей. «Однако некоторые навыки встречаются в нескольких жанрах: средневековый разбойник и разбойник Дикого Запада могут быть очень искусны в метании ножей, а навык под названием «дипломатия» может быть одинаково полезен древнеримским патрициям или промышленным магнатам 19 века. Мотивы персонажа – это то, за что персонаж будет бороться, также система DnD предлагает игрокам выбрать мировоззрение своего персонажа из предложенной таблицы» [1]. Выбор осуществляется в зависимости от того, как персонаж предпочитает действовать: законно или не законно, помогать другим или быть злодеем, а может, вовсе сохранять полный нейтралитет во всем.

«Перед началом игры игроки разрабатывают концепцию роли, которую они хотели бы сыграть в игре. Затем они используют правила создания персонажа игровой системы, чтобы сформировать представление о своих персонажах с точки зрения игровой механики. Статистика персонажа записывается в специальную форму, называемую листом персонажа. Некоторые системы, например, система Фэн-шуй, требуют, чтобы персонажи выбирались из набора заранее созданных шаблонных персонажей, при этом допускается лишь небольшое количество модификаций. Другие, например, система d20, используют классы персонажей для определения большинства концепций персонажей, но допускают некоторую свободу в отношении статистики в рамках этих классов. Другие, такие как GURPS, позволяют игроку создавать собственные концепции персонажей, свободно назначая статистику» [16].

«Игровая статистика не заменяет концепцию персонажа. Например, один стрелок Дикого Запада может стать метким стрелком из револьвера, в то время как другой с аналогичной игровой статистикой может стать экспертом по стрельбе из винтовки» [1]. Многие системы учитывают это, требуя описания статистики, как, например, в *Dogs in the Vineyard – Traits and Possessions*. «Преимущество систем, основанных на шаблонах, заключается в простом и быстром создании персонажей. Это также дает ГМу

возможность тратить меньше времени на утверждение каждого персонажа для игры. Жертва в данном случае – гибкость и концепция. Шаблоны – это, по сути, заранее созданные персонажи, сбалансированные друг с другом и предварительно одобренные игровыми компаниями» [25]. Системы, основанные на классах, дают немного больше свободы, но все равно требуют, чтобы игрок выбирал из определенного количества ролей для своего персонажа. «Способности персонажа обычно определяются классом персонажа, но конкретные статистические данные назначаются игроком. Системы, основанные на очках персонажей, допускают большую свободу концепции, как, например, Hero System. В некоторых случаях это делает создание персонажа гораздо более сложным, заставляя ГМ тратить больше времени на изучение и утверждение каждой концепции персонажа. Некоторые игры позволяют создавать персонажей в свободной форме. Характеристики просто назначаются по усмотрению игрока, а окончательный результат представляется на утверждение ГМу или группе. Свободное создание персонажа может быть реализовано в любой игровой системе, но лишь в редких случаях это предписанный или предполагаемый метод» [10].

«У каждой игры есть сеттинг, в котором могут происходить приключения и кампании. Обычно сеттинг кампании разрабатывается для конкретной игры (например, сеттинг *Forgotten Realms* для *Dungeons & Dragons*) или определенного жанра игры (например, средневековое фэнтези, Вторая мировая война или космические/научно-фантастические приключения). Существует множество вариантов настройки кампании, доступных как в печатном виде, так и в Интернете. В дополнение к опубликованным настройкам кампаний, которые можно приобрести, многие гейм-мастера создают свои собственные» [1].

«Настройки кампании существуют практически для всех жанров художественной литературы; однако, поскольку самая популярная в мире ролевая игра «*Dungeons & Dragons*» относится к жанру фэнтези, фэнтези

также является самым играемым жанром ролевых игр. Ролевые игры жанра фэнтези иногда собирательно называют «фэнтезийными ролевыми играми» («FRP»). Использование термина «мир» при описании сеттинга кампании не совсем корректно. Такие миры кампании, как мир Грейхока, описывают целые космологии и временные линии тысячелетий, в то время как сеттинг такой игры, как «Deadlands», может описывать только одну нацию в рамках короткого отрезка альтернативной истории. Диапазон жанров, представленных опубликованными сеттингами, огромен и включает почти все жанры художественной литературы» [20]. Хотя ролевые игры уходят корнями в фэнтези, научная фантастика использовалась в таких системах, как Traveller, ужасы легли в основу World of Darkness и Call of Cthulhu, а Spycraft был основан на современных шпионских триллерах. Жанры комиксов и супергероев были использованы в таких играх, как Mutants and Masterminds.

Организация настольной ролевой игры для детей 6-7 лет имеет свои особенности. В первую очередь, важно помнить о временных рамках согласно санитарно-эпидемиологическим правилам и нормативам, поэтому игровые сессии для детей должны быть краткими и насыщенными. Сложность первых сессий также состоит в том, что в ходе повествования необходимо объяснить детям основные правила игры. Несмотря на то, что правила для дошкольного возраста упрощаются и минимизируются, удержать внимание дошкольников на объяснениях достаточно сложно. Более эффективно объяснять правила уже по ходу игры, поясняя происходящее и подсказывая. По этой причине важно провести с группой первое вводное приключение, чтобы ознакомить с миром игры и его особенностями. В процессе игры стараться не сбавлять темп повествования и заполнять паузы небольшими игровыми событиями и деталями. В случае возникновения у детей затруднений с прохождением задания, ГМ может дать подсказку напрямую или направить игроков к нужному игровому персонажу, который сможет им помочь. Как правило, дети поначалу испытывают затруднения в принятии решений и ориентации в игровых ситуациях. Необходимо

предоставлять игрокам улики и зацепки для развития истории, которые сложно проигнорировать. «Важно учитывать индивидуальные особенности детей и отталкиваться от их интересов и пожеланий. Например, играя за волшебников, игроки могут сами придумывать слова заклинаний и проговаривать их хором, чтобы заклинание лучше подействовало. Некоторые дети быстро и активно включаются в игру, и они могут мешать остальным во время принятия решений, перетягивая на себя внимание ГМ. Важно позволить тихим и спокойным детям адаптироваться к новой обстановке и погрузиться в игру. Однако сохраняется принцип добровольности: если ребенок отказывается от игры – он может понаблюдать, выступить помощником ГМ или временно заняться другими делами» [18]. Не стоит забывать про наглядность. Создание персонажа переносится на карточку с анкетой, во время приключения на стол выкладывается карта. Для повышения мотивации и интереса ГМ может использовать фигурки персонажей, видео и аудиоматериалы, а также костюмированные элементы.

### Выводы по первой главе

Воображение у детей 6-7 лет развито значительно лучше, чем их интеллектуальные способности. В дошкольном возрасте воображение становится самостоятельным процессом и носит активный характер. Развивается умение представлять замысел и составлять план по его реализации. Появляются элементы творчества, воображение становится продуктивным. Дети довольно легко создают новые образы, опираясь на минимальное внешнее стимулирование. «Опираясь на определение Дьяченко и понятие вербальной креативности Медник, правомерно рассматривать вербальное воображение как способность к построению и вербальному выражению новых целостных образов действительности путем переработки содержания сложившегося опыта (практического, чувственного, интеллектуального и эмоционально-смыслового) посредством вербальных

образов и вербальных ассоциаций. Вербальное воображение – способность к словообразованию, образованию фраз по заданным свойствам, обобщению и классификации, способность к аналогиям, что неразрывно связано с развитием речи. Речь способствует формированию и фиксации представлений о предмете, позволяет свободно ориентироваться в сфере впечатлений, создаваемых и выражаемых словами» [6].

«Как доказали исследователи, игра является основным видом деятельности в дошкольном возрасте и позволяет активизировать и обогащать впечатления детей» [2, с. 95]. Старшие дошкольники узнают много нового и испытывают потребность делиться своими впечатлениями и придуманными в игре сюжетами со сверстниками и взрослыми. Появляется потребность в более грамотном овладении родным языком и освоении его форм и качеств. Исследования доказывают эффективность развития речи и воображения в игровой форме. С помощью игр, направленных на развитие вербального и невербального воображения, формируются творческие способности детей старшего дошкольного возраста. Таким образом, эффективным средством развития вербального воображения, стратегического мышления и коммуникативных умений могут выступать настольные ролевые игры. Игра «Dungeons & Dragons» относится к жанру настольной ролевой игры, в которой участники описывают действия своих персонажей и преодолевают сюжетные препятствия с помощью речи. Игровые сессии имеют минимальное визуальное подкрепление, организуя основное сюжетное пространство игры в воображении участников.

## Глава 2 Экспериментальная работа по развитию у детей 6-7 лет вербального воображения посредством игры «Dungeons & Dragons»

### 2.1 Выявление уровня развития вербального воображения у детей 6-7 лет

Исследование развития вербального воображения детей 6-7 лет посредством игры «Dungeons & Dragons» проводилось на базе муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Гуманитарный центр интеллектуального развития» городского округа Тольятти. В ходе эксперимента приняли участие всего 32 ребенка старшей группы, 16 детей экспериментальной группы и 16 детей контрольной группы (Приложение А, таблица А.1).

«На базе проведенного теоретического исследования работ Л.С. Выготского, Е.Е. Кравцовой, Д.Б. Эльконина, В.С. Мухиной, О.М. Дьяченко, были выделены показатели развития вербального воображения ребенка 6-7 лет» [4]. Все выделенные показатели и используемые нами диагностические методики отражены в таблице 1.

Таблица 1 – Диагностическая карта констатирующего этапа эксперимента

Показатель	Диагностическая методика
Оригинальность	Диагностическая методика 1. «Вербальная фантазия» (Р.С. Немов)
Детализированность	Диагностическая методика 2. «Вербальная фантазия» (Р.С. Немов)
Впечатлительность, эмоциональность образов	Диагностическая методика 3. «Вербальная фантазия» (Р.С. Немов)
Беглость	Диагностическая методика 4. «Диагностика вербальной и невербальной креативности» (Дж. Гилфорд и П. Торренс в модификации Е. Туник)

Продолжение таблицы 1

Показатель	Диагностическая методика
Гибкость	Диагностическая методика 5. «Диагностика вербальной и невербальной креативности» (Дж. Гилфорд и П. Торренс в модификации Е. Туник)
Продуктивность	Диагностическая методика 6. «Тест Масселона» (метод трех слов).
Произвольность	Диагностическая методика 7. Тест «Определение яркости и контролируемости представлений» (опросник Р. Гордона).

Диагностическая методика 1. «Вербальная фантазия» (Р.С. Немов).

Цель: выявление оригинальности, беглости и детализированности образов вербального воображения.

Материалы и оборудование.

«Ребенку предлагается придумать рассказ (историю, сказку) о каком-либо живом существе (человеке, животном) или о чем-либо ином по выбору ребенка и изложить его устно в течение 5 минут. На придумывание темы или сюжета рассказа отводится до одной минуты, а после этого ребенок приступает к рассказу» [22, с. 123].

«Интерпретация.

Если в течение 1 минуты ребенок так и не придумал сюжет рассказа, то экспериментатор сам подсказывает ему какой-либо сюжет и за скорость воображения ставится 0 баллов. Если же сам ребенок придумал сюжет рассказа к концу отведенного времени, то по скорости воображения он получает оценку в 1 балл. Наконец, если ребенку удалось придумать сюжет рассказа очень быстро, в течение первых 30 секунд, или если в течение 1 минуты он придумал не один, а как минимум два разных сюжета, то по признаку «скорость процессов воображения» ребенку ставится 2 балла.

Необычность, оригинальность образов воображения. Низкий уровень (1 балл) – ребенок просто пересказывает то, что когда-то от кого-то слышал или где-то видел. Средний уровень (2 балла) – ребенок пересказывает известное,

но при этом внес в него от себя что-то новое. Высокий уровень (3 балл) – ребенок придумал что-то такое, что он не мог раньше где-то видеть или слышать.

Богатство фантазии воображения ребенка проявляется также в разнообразии используемых им образов. При оценивании этого качества процессов воображения фиксируется общее число различных живых существ, предметов, ситуаций и действий, различных характеристик и признаков, приписываемых всему этому в рассказе ребенка. Низкий уровень (1 балл) – признаков в рассказе мало, но в целом не менее 5. Средний уровень (2 балла) – общее количество деталей указанного типа находится в пределах от 6 до 9. Высокий уровень (3 балла) – общее число образов превышает десять» [22, с. 201].

«Глубина и проработанность образов определяются по тому, насколько разнообразно в рассказе представлены детали и характеристики, относящиеся к образу, играющему ключевую роль или занимающему центральное место в рассказе. Низкий уровень (1 балл) – центральный объект рассказа изображен весьма схематично. Средний уровень (2 балла) – при описании центрального объекта его детализация умеренная. Высокий уровень (3 балла) – главный образ рассказа расписан достаточно подробно, с множеством разнообразных характеризующих его деталей.

Впечатлительность или эмоциональность образов воображения оценивается по тому, вызывает ли он интерес и эмоции у слушателя. Низкий уровень (1 балл) – образы малоинтересны, банальны, не оказывают впечатления на слушающего. Средний уровень (2 балла) – образы рассказа вызывают некоторый интерес со стороны слушателя и некоторую ответную эмоциональную реакцию, но этот интерес вместе с соответствующей реакцией вскоре угасает. Высокий уровень (3 балла) – ребенком были использованы яркие, весьма интересные образы, внимание слушателя к которым, раз возникнув, уже затем не угасало, сопровождаясь эмоциональными реакциями типа удивления, восхищения, страха.



Итого. Низкий уровень - 0-4 балла;  
 Средний уровень - 4-9 баллов;  
 Высокий уровень - 9-14 баллов» [22, с. 203].

Результаты диагностики уровня оригинальности представлены в таблице 2.

Таблица 2 – Количественные результаты диагностики уровня оригинальности воображения детей 6-7 лет

Уровень	Экспериментальная группа		Контрольная группа	
	Кол-во детей	%	Кол-во детей	%
Низкий	4	25%	3	19%
Средний	8	50%	11	69%
Высокий	4	25%	2	12%

Качественный анализ количественных результатов.

В экспериментальной группе низкий уровень развития диагностирован у 4 детей (25%) – Илья К., Настя В., Саша К., Харитон М. Дети пересказывали то, что когда-то слышали или где-то видели. Илья К. и Саша К. пересказывали сюжет известных сказок (Три поросенка и Репка), Настя В. и Харитон М. вспоминали мультфильмы (Рапунцель, Тачки).

Средний уровень развития диагностирован у 8 детей (50%). Это Артем Н., Даша З., Дима П., Инна М., Катя Р., Лиза Р., Рома Ш., Таня М. Дети также брали за основу сказки и мультфильмы, однако изменяли сюжет и вносили в него новых персонажей или события.

Высокий уровень развития диагностирован у 4 детей (25%). Дети самостоятельно придумали рассказы, уложившись в заданное время, и не используя уже известные сюжеты. Кира Я. и Соня Б. строили свои рассказы вокруг волшебных миров и существ, а Олег. Г и Таня З. брали за основу события реального мира.

В контрольной группе результаты показали, что низкий уровень диагностирован у 3 детей (19%). Это Аня К., Вика Л., Сеня А.

Диагностируемые отвечали быстро, но брали в качестве своих рассказов сюжеты мультфильмов (Барбоскины, Холодное сердце, Щенячий патруль). Сеня А. прямо сказал, что взял сюжет недавно просмотренного дома мультфильма.

Средний уровень диагностирован у 11 детей (69%) – Арина П., Богдан М., Боря М., Лиза В., Леша Р., Наташа К., Никита В., Паша Л., Тимур В., Таня Д. Диагностируемые использовали образы и персонажей народных сказок, меняя события известных историй. Добавляли новое и меняли непонравившиеся им концовки оригинальных сюжетов.

Высокий уровень диагностирован у 2 детей (12%) – Марина Д., Сережа П. Полностью самостоятельно придуманные рассказы о праздниках и путешествиях, дети укладывались в заданное время и предлагали придумать еще один рассказ.

Результаты диагностики уровня детализированности образов представлены в таблице 3.

Таблица 3 – Количественные результаты диагностики уровня детализированности образов у детей 6-7 лет

Уровень	Экспериментальная группа		Контрольная группа	
	Кол-во детей	%	Кол-во детей	%
Низкий	3	19%	4	25%
Средний	10	62%	10	62%
Высокий	3	19%	2	13%

Качественный анализ количественных результатов.

В экспериментальной группе низкий уровень развития диагностирован у 3 детей (19%). Это Илья К., Настя В., Харитон М. В рассказах мало деталей и характеристик образов. Центральный объект рассказа схематичный и шаблонный, не вызывающий впечатлений и сопереживания слушающего. Низкий интерес к выполнению задания.

Средний уровень развития диагностирован у 10 детей (62%). Это Артем Н., Даша З., Дима П., Инна М., Катя Р., Кира Я., Лиза Р., Рома Ш., Саша К., Таня М. Общее количество деталей в рассказах от 6 до 9, образы имеют характеристики и детали. Детализация центрального объекта рассказа умеренная. Дети при рассказывании не вдаются в подробности и делают акцент на действиях.

Высокий уровень развития диагностирован у 3 детей (19%). Это Олег Г., Соня Б., Таня З. Общее количество образов превышает 10, главный образ в рассказе расписан подробно, с множеством характеризующих деталей. Дети дают подробные описания событиям и окружающей персонажей обстановки.

В контрольной группе низкий уровень диагностирован у 4 детей (25%). Это Аня К., Вика Л., Наташа К., Сеня А. Центральный объект рассказа не имеет деталей и изображен крайне схематично, дети использовали только имена персонажей. В рассказе мало деталей и характеристик, сам рассказ краткий и выглядит как перечисление событий.

Средний уровень диагностирован у 10 детей (62%) – Арина П., Богдан М., Боря М., Лиза В., Леша Р., Никита В., Паша Л., Тимур В., Таня Д. Детализация центрального персонажа умеренная, в рассказе присутствуют детали и характеристики (от 6 до 9), дети описывают внешность своих героев. Однако описание животных схематичное.

Высокий уровень диагностирован у 2 детей (13%). Это Марина Д., Сережа П. Общее количество образов превышает 10. Центральный образ в рассказе расписан подробно и живо, описаны внешность и характер. Образы животных умеренные. Дети подробно описывают окружающую обстановку и события.

Результаты диагностики уровня впечатлительности, эмоциональности образов представлены в таблице 4.

Таблица 4 – Количественные результаты диагностики уровня впечатлительности, эмоциональности образов вербального воображения у детей 6-7 лет

Уровень	Экспериментальная группа		Контрольная группа	
	Кол-во детей	%	Кол-во детей	%
Низкий	3	19%	5	32%
Средний	11	69%	9	56%
Высокий	2	12%	2	12%

Качественный анализ количественных результатов.

В экспериментальной группе низкий уровень развития диагностирован у 3 детей (19%). Это Илья К., Настя В., Харитон М. Дети не смогли придумать сюжет за отведенное время, потребовалась помощь диагноста. «Образы малоинтересны, банальны, не оказывают впечатления на слушающего» [22].

Средний уровень развития диагностирован у 11 детей (69%). Это Артем Н., Даша З., Дима П., Инна М., Катя Р., Кира Я., Лиза Р., Рома Ш., Саша К., Таня З., Таня М. «Образы рассказа вызывают некоторый интерес со стороны слушателя и ответную эмоциональную реакцию, но этот интерес вместе с соответствующей реакцией вскоре угасает, так как рассказ становится слишком затянутым и однообразным» [22].

Высокий уровень развития диагностирован у 2 детей (12%). Это Олег Г., Соня Б. «Детями были использованы яркие, весьма интересные образы, внимание слушателя к которым, раз возникнув, уже затем не угасало, сопровождаясь эмоциональными реакциями» [22].

В контрольной группе низкий уровень диагностирован у 5 детей (32%). Это Аня К., Арина П., Вика Л., Наташа К., Сеня А. Низкая заинтересованность у детей в том, чтобы сделать рассказ интересным. Низкая эмоциональность, стереотипность образов. Истории не оказывают впечатления.

Средний уровень диагностирован у 9 детей (56%) – Богдан М., Боря М., Лиза В., Леша Р., Никита В., Паша Л., Тимур В., Таня Д., Толя Р. Дети начинают рассказ эмоционально и ярко, однако к концу переходят на монотонный рассказ, теряя интерес слушающего.

Высокий уровень диагностирован у 2 детей (12%). Это Марина Д., Сережа П. Используются яркие и интересные образы, события вызывают у слушающего эмоциональный отклик и сопереживание героям.

Диагностическая методика 2. «Диагностика вербальной и невербальной креативности» (Дж. Гилфорд и П. Торренс в модификации Е. Туник).

«Цель: оценка оригинальности, гибкости и беглости вербального воображения».

Субтест 1. Использование предметов (варианты употребления).

Задача. Перечислить как можно больше способов использования предмета, отличающихся от обычного употребления.

Инструкция испытуемому. Газета используется для чтения, ты можешь придумать другие способы использования газеты. Что из нее можно сделать? Как ее можно использовать? Инструкция зачитывается устно. Время выполнения субтеста 1-3 минуты. Учитываются три категории.

Беглость (беглость воспроизведения идеи) – суммарное число ответов. За каждый ответ дается 1 балл, все баллы суммируются.  $B = 1n$ , где  $n$  – число классов (категорий ответов).

Гибкость – число классов (категорий) ответов. Все ответы можно отнести к различным классам. Например, ответы типа: сделать из газеты – шапку, корабль, игрушку и т. д., можно отнести к одному классу – создание поделок и игрушек. Далее перечисляются основные категории ответов.

$G = 3m$ , где  $G$  – показатель гибкости;  $m$  – число использованных категорий.

Оригинальность – число ответов с необычным употреблением понятия. В данном случае оригинальным считается ответ, данный один раз по выборке объемом 30–40 человек. Один оригинальный ответ – 5 баллов.

Все баллы за оригинальность суммируются.  $Op = 5k$ ,  $Op$  – показатель оригинальности;  $k$  – число оригинальных ответов. Строгий подсчет суммарного показателя по каждому субтесту следует проводить после процедуры стандартизации, т. е. перевода сырых баллов в стандартные.

$T1 = B1 + П + Op1 = n + 3m + 5k$ , где  $T1$  – суммарный балл по 1 субтесту;  $G1$  – гибкость по 1 субтесту;  $B1$  – беглость по 1 субтесту;  $Op1$  – оригинальность по 1 субтесту;  $n$  – общее число уместных ответов;  $m$  – число категорий;  $k$  – число оригинальных ответов» [14, с. 67].

«Субтест 2. Заключение.

Задача. Перечислить различные последствия гипотетической ситуации. Инструкция испытуемому. Вообрази, что случится, если животные и птицы смогут разговаривать на человеческом языке. Время выполнения субтеста – 3 минуты.

Оценивание. Результаты выполнения субтеста оцениваются в баллах.

Беглость (беглость воспроизведения идей),  $n$  – общее число приведенных следствий, 1 ответ (1 следствие) – 1 балл.  $B = n \cdot 2$ .

Оригинальность – число оригинальных ответов, число отдаленных следствий. Здесь оригинальным считается ответ, приведенный только один раз (на выборке 3040 человек). Один оригинальный ответ – 5 баллов.  $Op = 5k$ , где  $Op$  – показатель оригинальности;  $k$  – число оригинальных ответов.  $T2 = n + 5k$ , где  $T2$  – суммарный показатель 2 субтеста.

Субтест 3. Слова.

Задача. Придумать слова, которые начинаются или оканчиваются определенным слогом.

Инструкция. Первая часть: придумай слова, которые начинаются на буквы «по», например, «полка». Даются 3 минуты. Вторая часть: придумай

слова, которые оканчиваются на буквы «ка». Например, «сумка». Даются 2 минуты. Время выполнения всего субтеста – 4 минуты.

Учитываются два показателя.

Беглость – общее число приведенных слов. Одно слово – 1 балл. Оригинальность – число оригинальных слов, приведенных один раз на выборку 3040 человек. Одно оригинальное определение – 5 баллов.  $Op = 5k$ , где  $k$  – число оригинальных слов;  $Op$  – показатель оригинальности.  $T3 = n + 5k$ , где  $T3$  – суммарный показатель третьего субтеста» [14, с. 67].

«Субтест 4. Словесная ассоциация.

Задача. Привести как можно больше определений для общеупотребительных слов. Инструкция. Приведи как можно больше определений для слова «книга». Время выполнения субтеста – 3 минуты. Оценивание. Результаты выполнения субтеста оцениваются в баллах по трем показателям: 1. Беглость – суммарное число приведенных определений –  $n$ . Одно определение – 1 балл.  $B = n$ .

2. Гибкость – число приведенных классов – категорий ответов. Одна категория – 3 балла.  $\Gamma = 3t$ , где  $\Gamma$  – показатель гибкости;  $t$  – число категорий ответов.

3. Оригинальность – число оригинальных определений – в нашем случае –  $k$ . Оригинальное определение – приведенное всего один раз на выборке из 30–40 человек. Одно оригинальное определение – 5 баллов.  $Op = 5k$  (показатель оригинальности).  $T4 = n + 3m + 5k$ , где  $T4$  – суммарный показатель 4 субтеста» [14, с. 67].

Интерпретация.

«Субтест 1. Использование газеты

По этому тесту испытуемыми было дано в среднем 6 ответов на человека (за 3 минуты), разброс по числу ответов велик – от 1 до 14 ответов. Наиболее часто встречающиеся ответы: «Сделать из газеты самолет, шапку, корабль. Сдать в макулатуру. Подстилать газету. Узнавать из нее новое. Узнавать программу ТВ». Редкие, оригинальные ответы: «Замочить газету и

переводить слова. Обмахиваться, когда жарко. Наказывать газетой собаку (хлопать собаку). Пользоваться как календарем. Узнать номер лотерейного билета. Дать играть кошке. Составлять анонимки».

#### Субтест 2. Заключение.

В среднем было дано 4 ответа за 3 минуты. Размах составляет от 0 до 11 ответов. Было приведено 80 типов ответов. Часто повторяющиеся ответы: «Люди и звери будут помогать друг другу. Будет весело. Будет неразбериха». Редкие, оригинальные ответы: «Звери будут учить иностранные языки, будут учиться петь песни; будут выступать по телевидению; голубь полетит и передаст письмо словами; звери будут ездить на дачу; у зверей отпадет шерсть и хвост».

#### Субтест 3. Слова 5-8 лет.

Этот тест обладает большой различительной силой. Среднее число придуманных слов – пять. Размах по числу слов от 0 до 20. Примеры часто приводимых слов: первая часть – «пол», «пошла», «поле», «поезд»; вторая часть – «кошка», «мышка». Примеры оригинальных слов: «подорожник», «поминки», «порка». 9-15 лет. Среднее число придуманных предложений – четыре. Размах по числу предложений от 0 до 9.

#### Субтест. 4. Словесная ассоциация.

Среднее число приведенных ответов-определений к слову «книга» составляло 11, размах по числу ответов – от 1 до 30. Было дано 180 ответов. Наиболее часто встречающиеся ответы: «интересная», «красивая», «большая», «маленькая», «сказочная», «хорошая». Редкие ответы: «удивительная», «странная», «забытая», «правдивая», «купленная», «документальная», «запрещенная» [14, с. 67].

Результаты диагностики уровня развития беглости представлены в таблице 5.



Таблица 5 – Количественные результаты диагностики уровня беглости вербального воображения у детей 6-7 лет

Уровень	Экспериментальная группа		Контрольная группа	
	Кол-во детей	%	Кол-во детей	%
Низкий	4	25%	3	19%
Средний	9	56%	11	69%
Высокий	3	19%	2	12%

Качественный анализ количественных результатов.

В экспериментальной группе низкий уровень развития диагностирован у 4 детей (25%). Илья К., Настя В., Саша К., Харитон М. Количество ответов меньше установленного среднего показателя. Медленная генерация идей, затруднения при ответах, потребность в большем количестве времени.

Средний уровень развития диагностирован у 9 детей (56%). Это Артем Н., Даша З., Дима П., Инна М., Катя Р., Кира Я., Лиза Р., Рома Ш., Таня М. Количество ответов соответствует установленному среднему показателю. Некоторые затруднения при ответах, однако, дети укладываются во времени.

Высокий уровень развития диагностирован у 3 детей (19%). Соня Б., Олег. Г и Таня З. Количество ответов выше установленного среднего развития. Высокая скорость ответов, высокая заинтересованность в задании.

В контрольной группе низкий уровень был диагностирован у 3 детей (19%). Это Арина П., Вика Л., Сеня А. Количество ответов меньше установленного среднего показателя. Медленная генерация идей, затруднения при ответах, потребность в большем количестве времени.

Средний уровень был диагностирован у 11 детей (69%) – Аня К., Богдан М., Боря М., Лиза В., Леша Р., Наташа К., Никита В., Паша Л., Тимур В., Таня Д., Толя Р. Количество ответов соответствует установленному среднему показателю. Некоторые затруднения при ответах, однако, дети укладываются во времени.

Высокий уровень был диагностирован у 2 детей (12%). Это Марина Д., Сережа П. Количество ответов выше установленного среднего развития. Высокая скорость ответов, высокая заинтересованность в задании.

Результаты диагностики уровня гибкости представлены в таблице 6.

Таблица 6 – Количественные результаты диагностики уровня гибкости вербального воображения у детей 6-7 лет

Уровень	Экспериментальная группа		Контрольная группа	
	Кол-во детей	%	Кол-во детей	%
Низкий	4	25%	6	38%
Средний	10	62%	9	56%
Высокий	2	13%	1	6%

Качественный анализ количественных результатов.

В экспериментальной группе низкий уровень развития диагностирован у 4 детей (25%) – Илья К., Настя В., Саша К., Харитон М. Количество ответов меньше установленного среднего показателя. Высокое число повторений, повторение классов, малое количество редких и не распространенных ответов, или их отсутствие.

Средний уровень развития диагностирован у 10 детей (62%) – Артем Н., Даша З., Дима П., Инна М., Катя Р., Кира Я., Лиза Р., Рома Ш., Таня М., Таня З. Количество ответов соответствует установленному среднему показателю. Число понятий, относящихся к разным классам, на среднем уровне. Повторяющиеся классы. Средний уровень количества редких ответов.

Высокий уровень развития диагностирован у 2 детей (13%) – Соня Б., Олег. Г. Количество ответов выше установленного среднего развития. Высокое число понятий, относящихся к разным классам. Большое количество редких и не распространенных ответов.

В контрольной группе низкий уровень диагностирован у 6 детей (38%) – Аня К., Арина П., Боря М., Вика Л., Наташа К., Сеня А. Количество

ответов меньше установленного среднего показателя. Высокое число повторений, повторение классов, малое количество редких и не распространенных ответов, или их отсутствие.

Средний уровень диагностирован у 9 детей (56%) – Богдан М., Лиза В., Леша Р., Никита В., Паша Л., Сережа П., Тимур В., Таня Д., Толя Р. Количество ответов соответствует установленному среднему показателю. Число понятий, относящихся к разным классам, на среднем уровне. Повторяющиеся классы. Средний уровень количества редких ответов.

Высокий уровень диагностирован у Марины Д. (6%). Количество ответов выше установленного среднего развития. Высокое число понятий, относящихся к разным классам. Большое количество редких и не распространенных ответов.

Диагностическая методика 3. «Тест Масселона (метод трех слов)».

«Цель: оценка продуктивности и беглости вербального воображения.

Материалы и оборудование: бланки с напечатанными на них тремя любимыми словами, например: шляпа, дорога, дождь (или, сапоги, лампа, дерево); стандартные листы бумаги, ручка, секундомер.

В процессе исследования испытуемому предлагают в течение 10 минут составить из трех слов как можно большее количество предложений» [22].

Инструкция: «Прочитайте слова, написанные на бланке, и составьте из них возможно большее количество предложений так, чтобы в каждое входили все три слова. Составленные предложения записывайте на листе бумаги. На работу Вам отводится 10 минут. Если все понятно, тогда начинаем!» [22].

«Примеры существительных:

- колесо, стена, стройка,
- весна, река, глаз,
- торговля, кино, дорога,
- птица, корни, ребенок» [1].

Интерпретация.

«Показателями творчества в данном исследовании являются: величина баллов за самое остроумное и оригинальное предложение; сумма баллов за все придуманные испытуемым в течение 10 минут предложения» [1].

«Характеристика составленного предложения.

В предложении использованы все три слова в остроумной и оригинальной комбинации.

В предложении использованы все три слова без особого остроумия, но в оригинальной комбинации.

В предложении использованы все три слова в обычной комбинации.

Заданные три слова использованы в менее необходимой, но логически допустимой комбинации.

Правильно использованы лишь два слова, а третье использовано с натяжкой в силу чисто словесной связи.

Правильно использованы только два слова, а третье искусственно введено в предложение.

Предложение представляет собой бессмысленное объединение всех трех слов» [22].

«Каждое предложение оценивается по пятибалльной системе в соответствии с предлагаемыми ниже критериями. Баллы оценки каждого предложения сводятся затем к коэффициенту творческого воображения – сумма баллов делится на количество предложений.

$$K = P/M$$

где K – коэффициент творческого воображения,

P – сумма баллов по всем предложениям,

M – количество предложений.

Оценка результатов: При подсчете коэффициента творческого воображения каждая фраза оценивается по пятибалльной системе:

5 – остроумная, оригинальная комбинация;

4 – правильное логическое сочетание слов;

- 3 – пожалуй, и так можно;
- 2 – два слова связаны, а третье – нелогично;
- 1 – бессмысленное сочетание слов.

В случае, если все предложения объединены между собой обоснованными, а не случайными связями и получился оригинальный рассказ, то к коэффициенту творческого воображения можно добавить один балл. Кроме того, по этой методике можно оценить скорость протекания процессов мышления и широту активного словаря.

На практике бывает трудно разграничить оценки «4» и «5». Обычно оценка «5» ставится за сложносочиненные, сложноподчиненные предложения, предложения с прямой речью. Часто встречающиеся в выборке предложения» [6].

Низкий уровень – коэффициент 1-2.

Средний уровень – коэффициент 3-6.

Высокий уровень - коэффициент 7-10».

Результаты диагностики уровня продуктивности представлены в таблице 7.

Таблица 7 – Количественные результаты диагностики уровня продуктивности вербального воображения у детей 6-7 лет

Уровень	Экспериментальная группа		Контрольная группа	
	Кол-во детей	%	Кол-во детей	%
Низкий	6	38%	5	32%
Средний	9	56%	10	62%
Высокий	1	6%	1	6%

Качественный анализ количественных результатов.

В экспериментальной группе низкий уровень развития диагностирован у 6 детей (38%). Это Артем Н., Илья К., Катя Р., Настя В., Саша К., Харитон М. «Заданные слова использованы в логически допустимой комбинации, либо правильно использованы лишь два слова, а третье

искусственно введено в предложение, не связано по смыслу» [22]. Малое количество составленных предложений (4–5).

Средний уровень развития диагностирован у 9 детей (56%). Это Даша З., Дима П., Инна М., Кира Я., Лиза Р., Олег Г., Рома Ш., Таня З., Таня М. «Использованы все три слова в обычной, не оригинальной комбинации. Комбинации логически связаны и грамотно составлены, либо логически допустимы» [22]. Среднее количество составленных предложений (6-8).

Высокий уровень развития диагностирован у Сони Б. (6%). Остроумные и оригинальные комбинации, использованные слова имеют логически грамотную комбинацию. 9 верно составленных предложений за отведенное время.

В контрольной группе низкий уровень диагностирован у 5 детей (32%). Это Аня К., Арина П., Вика Л., Наташа К., Сеня А. «Заданные слова использованы в логически допустимой комбинации, либо правильно использованы лишь два слова, а третье искусственно введено в предложение, не связано по смыслу» [22]. Малое количество составленных предложений (4-5).

Средний уровень диагностирован у 10 детей (62%). Это Богдан М., Боря М., Лиза В., Леша Р., Никита В., Паша Л., Сережа П., Тимур В., Таня Д., Толя Р. Использованы все три слова в обычной, не оригинальной комбинации. Комбинации логически связаны и грамотно составлены, либо логически допустимы. Среднее количество составленных предложений (6-8).

Высокий уровень диагностирован у Марины Д. (6%). Остроумные и оригинальные комбинации, использованные слова имеют логически грамотную комбинацию. 9 верно составленных предложений за отведенное время.

Диагностическая методика 4. Тест «Определение яркости и контролируемости представлений производится методом самооценки» (опросник Р. Гордона).

«Цель: оценка яркости и произвольности вербального воображения.

Опросник предназначен для оценки способности и контроля произвольного оперирования и манипулирования пространственными представлениями. Он основан на процедуре самооценки способности создать образ-представление и манипулировать им. Субъекта просят представить ту или иную сцену из жизни. В зависимости от своей способности сделать это он отвечает «да», «нет», «не уверен». Каждому ответу присваивается определенный балл (2, 1, 0). Считается, что даже один ответ «нет» говорит о затруднениях с контролируемостью образов-представлений.

Вопросы могут быть примерно такими.

Можете ли вы представить машину, стоящую на дороге перед домом?

Можете ли вы увидеть эту же картину в цвете?

Можете ли вы увидеть эту же картину в другом цвете?

Представьте ту же самую машину у того же дома, но перевернутой.

Представьте ту же машину, снова стоящую на четырех колесах на том же месте.

Представьте ту же машину, мчащуюся по дороге.

Представьте ту же машину, поднимающуюся на крутую гору.

Представьте, как эта машина достигла вершины, перевалила через нее и спускается.

Представьте, как эта машина на полной скорости врывается в дом.

Представьте себе такую сцену: машина мчится по автостраде, внутри сидит красивая пара.

Представьте, как эта машина едет по мосту и вдруг падает через край моста в реку, пробив ограждение моста.

Представьте, как эта машина лежит на свалке.

Интерпретация.

20-24 – высокий уровень.

10-19 – средний уровень.

6-18 – низкий уровень.

0-5 – критически низкий уровень» [22].

Результаты диагностики уровня произвольности представлены в таблице 8.

Таблица 8 – Количественные результаты диагностики уровня произвольности вербального воображения у детей 6-7 лет

Уровень	Экспериментальная группа		Контрольная группа	
	Кол-во детей	%	Кол-во детей	%
Низкий	1	6%	2	12%
Средний	9	56%	6	38%
Высокий	6	38%	8	50%

Качественный анализ количественных результатов.

В экспериментальной группе низкий уровень развития диагностирован у Харитона М. (6%). Большое количество ответов «не уверен», низкая заинтересованность в задании и понимании инструкции.

Средний уровень развития диагностирован у 9 детей (56%). Это Артем Н., Даша З., Илья К., Инна М., Катя Р., Настя В., Рома Ш., Саша К., Таня М. 1-2 ответа «нет» или «не уверен», затруднения в контролируемости образов.

Высокий уровень развития диагностирован у 6 детей (38%). Это Дима П., Кира Я., Лиза Р., Олег Г., Соня Б., Таня З. Отсутствие ответов «нет» и «не уверен», высокая контролируемость образов и представлений, яркость представлений.

В контрольной группе низкий уровень диагностирован у Вики Л. и Сени А. (12%). Большое количество ответов «не уверен», низкая заинтересованность в задании и понимании инструкции.

Средний уровень диагностирован у 6 детей (38%). Это Аня К., Арина П., Боря М., Леша Р., Наташа К., Толя Р. 1-2 ответа «нет» или «не уверен», затруднения в контролируемости образов.

Высокий уровень диагностирован у 8 детей (50%). Это Богдан М., Лиза В., Марина Д., Никита В., Паша Л., Сережа П., Тимур В., Таня Д.



Отсутствие ответов «нет» и «не уверен», высокая контролируемость образов и представлений, яркость представлений.

Итоговые результаты констатирующего эксперимента приведены в таблице 9 (Приложение Б, таблица Б.1).

Таблица 9 – Количественные результаты исследования вербального воображения детей 6-7 лет на констатирующем этапе

Уровень	Экспериментальная группа		Контрольная группа	
	Кол-во детей	%	Кол-во детей	%
Низкий	4	25%	5	31%
Средний	9	56%	9	56%
Высокий	3	19%	2	13%

Качественный анализ количественных результатов.

«Низкий уровень показателя засчитывается за 1 балл, средний уровень за 2 балла, высокий уровень за 3 балла.

Низкий уровень развития вербального воображения (7-11 баллов) – выполнение после побуждения взрослого и прямого показа. Работы этих детей не отличаются эмоциональностью, красочностью и оригинальностью. Либо за отведенное время ребенок так и не сумел нечего придумать. Создаваемые образы малоинтересны, банальны, не оказывают впечатления на слушающего. Количество ответов меньше установленного среднего показателя. Высокое число повторений, повторение классов, малое количество редких и не распространенных ответов, или их отсутствие. Дети пересказывали то, что когда-то от кого-то слышали или где-то видели, имеют затруднения с тем, чтобы составить самостоятельные рассказы» [6]. Низкий уровень диагностирован у 4 детей (25%) экспериментальной группы (Илья К., Настя В., Саша К., Харитон М.) и у 5 детей (31%) контрольной группы (Аня К., Арина П., Вика Л., Наташа К., Сеня А.).

«Средний уровень развития вербального воображения (12-16 баллов) – выполнение заданий после минимальной помощи взрослого в виде параллельного действия, образца. Дети испытывают затруднения при

составлении самостоятельных рассказов, берут за основу уже известные истории и видоизменяют их, добавляя свои события или персонажей. Количество ответов соответствует установленному среднему показателю. Число понятий, относящихся к разным классам, на среднем уровне. Повторяющиеся классы. Средний уровень количества редких ответов. Общее количество деталей в рассказах от 6 до 9, образы имеют характеристики и детали. Детализация центрального объекта рассказа умеренная. Дети при рассказывании не вдаются в подробности и делают акцент на действиях» [18]. Средний уровень диагностирован у 9 детей (56%) экспериментальной (Артем Н., Даша З., Дима П., Инна М., Катя Р., Кира Я., Лиза Р., Рома Ш., Таня М.) и контрольной (Богдан М., Боря М., Лиза В., Леша Р., Никита В., Паша Л., Тимур В., Таня Д., Толя Р.) групп.

«Высокий уровень развития вербального воображения (17-21 баллов) – выполнение заданий без какой-либо помощи взрослого. Воображение ребенка определяется его собственной внутренней позицией. Он свободно придумывает ситуации, свободно придумывает объяснение действиям персонажей. Свободное составление рассказов с оригинальным сюжетом. Общее количество образов превышает 10. Центральный образ в рассказе расписан подробно и живо, описаны внешность и характер. Образы животных умеренные. Дети подробно описывают окружающую обстановку и события. Детьми были использованы яркие, весьма интересные образы, внимание слушателя к которым, раз возникнув, уже затем не угасало, сопровождаясь эмоциональными реакциями. Остроумные и оригинальные комбинации ответов» [6]. Высокий уровень диагностирован у 3 детей (19%) экспериментальной группы (Олег Г., Соня Б., Таня З.) и у 2 детей (13%) контрольной группы (Марина Д., Сережа П.).

Таким образом, результаты констатирующего эксперимента позволяют нам сделать вывод, что у детей 6-7 лет преобладают средний и низкий уровни развития вербального воображения.

## **2.2 Содержание работы по развитию у детей 6-7 лет вербального воображения посредством игры «Dungeons & Dragons»**

По итогам констатирующего эксперимента можно сделать вывод о том, что детям 6-7 лет необходима организованная и целенаправленная работа по развитию вербального воображения.

Этап формирующего эксперимента был направлен на развитие вербального воображения детей 6-7 лет посредством игры «Dungeons & Dragons» и осуществлялся по двум направлениям: проведение игры с детьми и организация развивающей предметно-пространственной среды. Исходя из гипотезы, развитие вербального воображения детей 6-7 лет посредством игры «Dungeons & Dragons» возможно, если:

- определены содержательные характеристики и процессуальные особенности игры «Dungeons & Dragons», способствующие проявлению и развитию вербального воображения;
- организовано проведение игры «Dungeons & Dragons» по подгруппам, активизирующей вербальное воображение детей;
- представлены задания и атрибуты игры «Dungeons & Dragons» в игротке познавательного центра для самостоятельной игровой деятельности детей.

Комплекс совместной деятельности по развитию вербального воображения детей 6-7 лет посредством игры «Dungeons & Dragons» состоял из 3 этапов: вводный, основной и заключительный (Приложение В, таблица В.1). Форма работы – подгрупповая, с детьми по 8 человек. Каждая встреча включала в себя отдельный законченный сюжет. В отличие от «Dungeons & Dragons» в совместной деятельности с детьми отсутствовали расы, способности классов, а также описанные монстры. Классы сокращены до трех основных: воин, лучник, маг. Показатели здоровья персонажей и магической энергии у мага (далее – маны) представлены условными

шкалами, сделанными из картона и ниток. Также для визуального подкрепления использовались бумажные нарисованные карты местности, упрощенно отображающие расположение и расстояние до сюжетно важных объектов. Карты расчерчены в клетку, где одна клетка – один шаг. Для удобства ориентирования по карте у каждого участника была своя фигурка персонажа – деревянный цветной кролик из настольной игры Dixit. В качестве игрового кубика был выбран двадцатигранник (D20). Большинство игровых ситуаций предполагали сложность уровня 10 или 15, а в сюжетно важных моментах игроки могли помогать друг другу, складывая полученные результаты.

«Первый этап – вводный. Целью вводной части являлось повышение инициативности детей, создание доброжелательной обстановки в подгруппе, а также ознакомление детей с техникой безопасности и основными правилами игры. Вводное занятие началось с ритуала «приветствия» и знакомства: ребята взяли за руки, чтобы улыбнуться друг другу и поделиться своим настроением» [10]. Харитон М. держался в стороне, но позже присоединился к группе. Перед началом игры была проведена беседа о том, какие сказки известны детям, и какие персонажи им нравятся. Педагог предложил ребятам вместе придумать новую сказку, где у каждого участника будет свой персонаж. Ребята ознакомились с предложенными классами и выбрали понравившиеся, большинство взяли на себя роль магов, только четверо (Дима П., Инна М., Катя Р., Кира Я.) выбрали лучников, а Олег Г. выбрал воина. Каждый участник получил карточку персонажа со своим именем, где был указан класс, а также располагались шкалы здоровья и маны. Участники должны были кратко описать свою внешность, указав цвет и длину волос, цвет глаз, одежду (параметры совпадали с реальной внешностью участника). Илья К., Настя В. и Саша К. справились с описанием после помощи, отвечая на заданные вопросы по внешности персонажа. Соня Б. легко справилась и очень подробно описала своего героя.

Начало сюжета игры началось с описания тронного зала на приеме короля, где дети получили задание спасти украденную драконом принцессу. Участники встретили задачу с интересом, уточняя имя принцессы. По ходу сюжета игроки оказались на развилке, где неигровой персонаж (НПС), охотник, рассказал им о двух дорогах: через лес и через реку. На данном этапе игрокам было сложно вступить в диалог с НПС, и ответы давались краткие и односложные. Харитон М. и Илья К. не проявляли интереса к данному этапу и отвечали очень сухо. Путем голосования игроки выбрали идти через лес, где им пришлось заночевать. Этап прохождения через лес сопровождался знакомством с игровым кубиком, так как персонажам предстояло проходить проверки на поиск еды, воды и подходящего места для ночлега. Данный этап занял больше времени, чем планировалось, так как дети увлеченно предлагали варианты по обустройству лагеря и с интересом проверяли успешность своих действий. Особенно активно участвовали Соня Б, Таня З. и Олег Г., привлекая знания, полученные из мультиков. Выйдя из леса, игроки подошли к высокому замку, вокруг которого находился ров с крокодилами. Игроки должны были сами предложить варианты, как им перебраться через ров. Общими усилиями ребята составили план: маги наколдовали веревку, лучники привязали один ее конец к дереву, а второй к стреле. Стрела, выпущенная в стену замка, образовала веревочный мостик, по которому все игроки и перебрались, пройдя проверку. Двое игроков (Дима П. и Инна М.) выкинули низкое значение кубиков, поэтому их штаны порвали крокодилы (значение здоровья не уменьшилось). В качестве физкультминутки дети сыграли в малоподвижную игру «Река-Берег» и размялись. Наконец, добравшись до замка и поднявшись на самую высокую башню, игроки сразились с огнедышащим драконом. Большинство получили легкие ранения и понизили свою шкалу здоровья. Маги могли сами придумывать слова для своих заклинаний, но их успех также определялся значением кубика. Чтобы нанести решающий удар, все участники должны были помочь магам произнести одно общее сложное заклинание. Каждый

игрок получил одну букву алфавита и должен был придумать фразу из трех слов, где каждое слово начинается на указанную букву (у каждого своя). Например, Рома Ш. получил букву «Б» и составил фразу «Бобры будут беседовать». Общими усилиями дракон оказался побежден, рассыпался волшебной пылью, и игроки вернули королю принцессу. По окончании занятия ребятам было предложено поделиться эмоциями и впечатлениями. Несмотря на низкую активность, Харитон М. сказал, что сказка ему была интересна. «В конце проведен ритуал «прощания»: все участники построили башню из кулачков, улыбнулись друг другу и попрощались» [5].

Второй этап – основной. Основная часть комплекса включала в себя 8 занятий на развитие вербального воображения по показателям: оригинальность, детализированность, впечатлительность и эмоциональность образов, беглость, гибкость, продуктивность, произвольность.

Первое занятие основного этапа проходило по сюжету «Пиратские сокровища». После ритуала «приветствия» дети разобрали свои карточки с персонажами и шкалами здоровья и маны. Таня М. и Артем Н. решили поменять класс своего персонажа для новой истории на воинов. Перед началом новой сказки была проведена беседа о том, кто такие моряки, как проходит день на корабле, и как выглядели корабли в старину с показом иллюстраций. Илья К. проявил больше активности и поделился тем, что смотрел много мультфильмов про пиратов. История началась с того, что все игроки плыли на своем корабле и должны были описать, что им видно в море через подзорную трубу. Чем детальнее и ярче описание – тем лучше. Артем Н., Даша З., Дима П. описывали море, чайк. Настя В., Саша К. описали, что видят остров с пальмами и акул. Игроки находят в воде бутылку с картой, где зарыты пиратские сокровища, на стол ложится карта с островами. По описанию участники находят свое местоположение на карте и определяют нужный остров, на котором нужно искать сокровища. Прибыв в указанную точку, игроки попадают в каменный лес Небылиц. «Чтобы пройти

через острые камни, им необходимо подумать и ответить, что произойдет, если:

- дождь будет идти, не переставая;
- люди научатся летать как птицы
- собаки научатся говорить, как люди;
- из-под крана будет идти только апельсиновый сок» [5].

Отвечая на вопросы, участники описывали как они аккуратно и медленно пробираются через камни. Таня З. предположила, что летающие люди смогут быстрее добираться до детского сада и на работу. Таня М. сказала, что, если бы ее собака могла говорить, они бы вместе обсуждали игры и мультфильмы. Поначалу упражнение вызвало сложности, и потребовалась помощь и пример педагога, чтобы дети смогли справиться. Сразу после каменного леса игроки попали в засаду, где их поджидали несколько пиратов. Началась боевая ситуация через игру кубиком. По итогу, пираты, получив ранения, убежали, а дети смогли продолжить путь, несмотря на понизившиеся шкалы здоровья. У двух магов (Соня Б. и Илья К.) осталось меньше половины маны. Продвигаясь по острову, дети описывали, что они видят. Во время перерыва на физкультминутку игроки размялись и изобразили разных животных, проживающих на острове. Оказалось, что игроки заблудились, и им нужна помощь местного жителя – НПС. Вступив с ним в диалог, участники узнали, что тот даст подсказку только, если моряки сделают ему что-то хорошее (каждый). Несколько ребят решили обнять жителя (Дима П., Инна М., Катя Р., Кира Я., Лиза Р., Рома Ш., Таня М.) двое сделали ему комплименты (Артем Н., Дима П.), а остальные общими усилиями наколдовали ему подарок – коробку конфет. НПС указал направление, и игроки оказались в самом центре острова. Чтобы отыскать сокровище, им пришлось сначала вместе сложить пазл с изображением сундука на острове посреди моря, а затем описать картинку. Справившись с

заданием, игроки отыскивали клад пиратов и получили по небольшой наклейке. В конце проведен ритуал «прощания».

Второе занятие основного этапа – «Злая колдунья». Прошел ритуал «приветствия», после которого все участники разобрали свои карточки. Игра начинается в замке короля, где игроки узнают, что в королевстве появилась злая колдунья. Она насылает засуху и болезни, мешает людям радоваться жизни, и героям нужно ее прогнать. Однако нельзя просто пойти и сразиться с ней, ведь колдунья сильная и хитрая. Для начала, нужно поговорить с тремя жителями, которые дадут подсказки, как победить колдунью. Игрокам на выбор давалось три пути: охотник, травница и кузнец. Голосованием участники приняли решение, что сначала посетят охотника. Пройдя в домик охотника, они вступили в диалог с НПС, чтобы расспросить его, что он знает про колдунью. Охотник соглашается помочь и рассказывает, что колдунья живет в темном лесу. У него есть картина местности, но отдать ее он не может, поэтому героям придется запомнить. Игроки получают иллюстрацию с изображением леса, которую они должны как можно подробнее описать и запомнить. После этого участники отправились к травнице. Травница решила проверить героев и может ли она рассказать им что-то необычное. НПС загадывает необычную ситуацию, а затем просит придумать и обосновать его причину (реальную или фантастическую):

- вы приходите домой, а вас встречает розовый медведь;
- в детском саду стали кормить только сладким.

Задание вызвало трудности. Наиболее активными были Олег Г. и Соня Б. За выполнение задания травница рассказала детям, что лес колдуньи живой, что обижать его ни в коем случае нельзя, и важно быть очень осторожными. Последним помощником становится кузнец. У кузнеца игроки должны были помочь ему навести порядок в кузнице и выполнить упражнение «На что похоже». Перечислить как можно больше предметов, которые похожи на желтый круг, а затем на маленький квадрат. Больше всего



предметов перечислили Кира Я. и Лиза Р. В награду кузнец выковал в волшебной печи посох, который поможет победить колдунью, если прочитать ему стихотворение.

Физкультминутка «По тропинке в лес шагаем...». Размявшись, игроки направились в лес. Им предстояло вспомнить картинку охотника и описать ее по памяти, чтобы выбрать нужную дорогу. Темнело, наступала ночь, и герои принимали решение, как им поступить, проверяя успешность действий кубами. Дети вовремя вспомнили предупреждение травницы и не стали разводить огонь, чтобы не злить живой лес. Они не рубили деревья и не ломали ветки, а освещали путь с помощью заклинаний магов. Добравшись до хижины злой колдуньи, игроки вступили с ней в бой. Колдунья оказалась очень сильной, и почти у всех участников здоровье опустилось ниже среднего уровня. Чтобы победить колдунью, все игроки начали помогать магам колдовать и придумывать заклинание. Вспомнив, что кузнец выковал волшебный посох (Артем Н. подсказал), дети применили его и выбрали одного участника, который прочитал стихотворение (Илья К.). Посох сработал, и игроки победили злую колдунью, ей пришлось покинуть королевство. В конце проведен ритуал «прощания».

Третье занятие основного этапа – «Великан». Ритуал «приветствия», разбор карточек персонажей. Игроки после предыдущего задания отдыхали на поляне. Им предлагалось вспомнить события прошлой партии и кратко пересказать. Внезапно на поляну врывается великан, который громко топает и трет глаза, всхлипывая. Участникам предстояло решить, как поступить в данной ситуации и как отреагировать на появление великана. Игроки решили вступить в бой и атаковать великана, однако это не дало результата. Великан не нападал, а на атаки только начинал громче плакать. Через несколько попыток игроки пришли к выводу, что нужно попробовать поговорить с великаном. Тот поведал им, что с ним никто не хочет общаться, так как даже звери боятся с ним говорить, все только дерутся. Великан спросил, что это за неприятные эмоции, и игрокам предстояло рассказать великану, что такое

грусть и обида, а также вспомнить, когда они сами испытывали подобные эмоции. Дети сразу начали предлагать великану дружить, несмотря на его сомнения. Великан, в свою очередь, попросил игроков придумать, как можно поднять настроение. Дети вспоминали шутки, предлагали наколдовать что-нибудь вкусное, звали поиграть. Однако все это не помогало, и тогда великан рассказал участникам, что очень любит гирлянды. Только гирлянды не обычные, а из слов. «Игроки должны были составлять ассоциативный ряд, в котором каждое предыдущее слово выступает отправной точкой для последующего (дорога – извилистая – крутая – яйцо – скользкая – горка – снег...))» [9, с. 32]. Выполнение задания вызвало сложности только у Харитона М. и Ильи К. После составления гирлянды игроки отдохнули на физкультминутке, изображая, как вешают гирлянды на великана, разминаясь. После отдыха великан предложил поиграть и вместе придумать сказку, но не простую, а современную. Участники с помощью НПС придумывали современные версии известных сказок «Золушка», «Красная шапочка», «Белоснежка и семь гномов». Дети охотно заменяли сказочные предметы техникой и вспоминали названия общественных мест в городе вместо описываемых мест в сказках. Например, Соня Б. предложила, чтобы Красная шапочка шла не через лес, а через торговый центр. После окончания истории на героев и великана напали бандиты. Дети попробовали объяснить им, что великан – хороший, но их не послушали. Началась боевая ситуация, где игроки активно защищали НПС. Показатели здоровья опустились ниже среднего, и в конце боя великан помог героям победить бандитов и прогнать их. Участники и великан пообещали впредь дружить и помогать друг другу. Ритуал «прощания». Последующие 5 занятий были организованы по схожему принципу и включали в себя различные сюжеты, при прохождении которых дети выполняли упражнения на развитие вербального воображения.

Третий этап – заключительный. Этап включал в себя итоговое занятие «Волшебный питомец». После ритуала «приветствия» дети разобрали карточки с персонажами. Половина игроков решила поменять классы, чтобы

разнообразить игру. Персонажей не стали менять Олег Г., Соня Б., Таня З., Кира Я., Лиза Р., Рома Ш., Таня М. Король за заслуги героев перед королевством подарил каждому герою волшебного коня (пегаса или единорога). Только кони еще маленькие, и за ними нужен специальный уход. Каждый игрок придумывал, как выглядит его новый питомец и описывал его. Лиза Р., Таня М., Таня З. и Кира Я. использовали для описаний персонажей из мультсериала про пони. Дальнейший сюжет заключался в том, что игроки уходили в большую конюшню и принимали различные решения по уходу за своими питомцами. Успешность действий также определялись броском кубика, но чем детальнее было описано действие, тем проще было получить положительный результат. В игровое утро необходимо покормить, расчесать и помыть своего коня. Дети с энтузиазмом участвовали в уходе, но для подробных описаний действий им требовалась помощь. Харитону М. особенно требовалась помощь педагога, но он с интересом участвовал в игре. Днем начиналась тренировка, где кони участвовали в скачках. Успех в скачках определялся упражнением «Ассоциации», где от количества баллов зависел успех питомца. Участникам было необходимо придумать ассоциации к слову «книга», затем «зима» и «школа». Все игроки справились с заданием. Наибольшее количество баллов набрал Олег Г. Игровым вечером составляется общая сказка на ночь для коней. Главным критерием становится не только связность рассказа, но и его эмоциональность и проработанность. В итоге, игроки составили общий рассказ о мальчике, который спасал свою собаку от хулиганов. По сравнению с предыдущими партиями сюжет «Волшебный питомец» стал для игроков более сложным и потребовал от них больше усилий. Однако с помощью педагога дети справились, а по окончании истории каждый персонаж получил своего личного взрослого волшебного коня. Заключительное занятие завершилось обменом впечатлениями, рефлексией и ритуалом «прощания».

Для самостоятельной деятельности детей по развитию вербального воображения была обогащена развивающая предметно-пространственная

среда группы. Познавательный центр дополнен следующими атрибутами и игровыми заданиями.

Наборы серии картинок для составления рассказов в соответствии с возрастом, наборы иллюстраций для составления описаний и рассказов по алгоритму. Карточки с картинками-друдлами.

«Коллекция резиновых и пластиковых игрушек для театрализованных игр:

- человечки, сказочные персонажи, популярные мультяшные герои и куколки;
- фигурки диких, домашних, доисторических животных из тематических коллекций, приобретенных в магазине, миниатюрные игрушки из «киндер-сюрприза»
- транспорт (машинки, поезда, самолеты);
- постройки (домики, башенки, заборчики, мостики)» [9, с. 51].

Карточки со словами для подбора ассоциаций, карточки с изображением предметов для словесной игры «Угадай предмет», иллюстрации сказок для игры «Придумай свое», иллюстрации ситуаций для игр «Свое мнение» или «Последствия». Карточки с изображениями предметов для их словесного сравнения.

Эффективность и результативность формирующего эксперимента по развитию у детей 6-7 лет вербального воображения посредством игры «Dungeons & Dragons» будет проверена на этапе контрольного эксперимента.

### **2.3 Динамика уровня развития вербального воображения у детей 6-7 лет**

Целью контрольного эксперимента является определение результативности формирующего эксперимента по развитию вербального воображения детей 6-7 лет посредством игры «Dungeons & Dragons».

Диагностическая методика 1. Вербальная фантазия. Р.С. Немов.

Цель: выявление оригинальности, беглости и детализированности образов вербального воображения.

Результаты диагностики уровня оригинальности представлены в таблице 10.

Таблица 10 – Сравнительные результаты диагностики уровня оригинальности воображения детей 6-7 лет

Уровень	Констатирующий этап		Контрольный этап	
	Кол-во детей	%	Кол-во детей	%
Низкий	4	25%	2	12%
Средний	8	50%	8	50%
Высокий	4	25%	6	38%

В экспериментальной группе низкий уровень развития диагностирован у Ильи К. и Харитона М. (12%). По сравнению с результатами констатирующего эксперимента двое детей перешли на средний уровень, двое по-прежнему остались на низком уровне. При ответе использовали сюжеты из проведенных занятий (Пиратские сокровища и Морской царь).

Средний уровень развития диагностирован у 8 детей (50%). Это Артем Н., Даша З., Дима П., Инна М., Катя Р., Настя В., Саша К., Таня М. Дети брали за основу сказки, мультфильмы и сюжеты занятий, однако изменяли сюжет и вносили в него новых персонажей или события. Несмотря на то, что процент количества детей не изменился, общий уровень развития вербального воображения детей вырос.

Высокий уровень развития диагностирован у 6 детей (38%). Это Кира Я., Лиза Р., Олег Г., Рома Ш., Соня Б, Таня З. Дети самостоятельно придумали рассказы, уложившись в заданное время, и не используя уже известные сюжеты.

В контрольной группе результаты не изменились.

Результаты диагностики уровня детализированности образов представлены в таблице 11.

Таблица 11 – Сравнительные результаты диагностики уровня детализированности образов у детей 6-7 лет

Уровень	Констатирующий этап		Контрольный этап	
	Кол-во детей	%	Кол-во детей	%
Низкий	3	19%	1	6%
Средний	10	62%	9	56%
Высокий	3	19%	6	38%

В экспериментальной группе низкий уровень развития диагностирован у Харитона М. (6%). В рассказе мало деталей и характеристик образов. Центральный объект рассказа схематичный и шаблонный, не вызывающий впечатлений и сопереживания слушающего.

Средний уровень развития диагностирован у 9 детей (56%). Это Артем Н., Даша З., Дима П., Илья К., Инна М., Катя Р., Настя В., Саша К., Таня М. Общее количество деталей в рассказах от 6 до 9, образы имеют характеристики и детали. Детализация центрального объекта рассказа умеренная. Дети при рассказывании не вдаются в подробности и делают акцент на действиях.

Высокий уровень развития диагностирован у 6 детей (38%). Это Кира Я., Лиза Р., Олег Г., Рома Ш., Соня Б, Таня З. Общее количество образов превышает 10, главный образ в рассказе расписан подробно, с множеством характеризующих деталей. Дети дают подробные описания событиям и окружающей персонажей обстановки. В рассказе все очень детализировано. Количество детей с низким уровнем снизилось на 2 человека, со средним – на 1 человека, а с высоким поднялось на 3 человека, что говорит о положительной динамике по данному показателю.

В контрольной группе результаты не изменились.

Результаты диагностики уровня впечатлительности, эмоциональности образов представлены в таблице 12.

Таблица 12 – Сравнительные результаты диагностики уровня впечатлительности, эмоциональности образов вербального воображения у детей 6-7 лет

Уровень	Констатирующий этап		Контрольный этап	
	Кол-во детей	%	Кол-во детей	%
Низкий	3	19%	1	6%
Средний	11	69%	11	69%
Высокий	2	12%	4	25%

В экспериментальной группе низкий уровень развития диагностирован у Харитона М. (6%). «Диагностируемый не смог придумать сюжет за отведенное время, потребовалась помощь диагноста. Образы малоинтересны, банальны, не оказывают впечатления на слушающего» [14].

Средний уровень развития диагностирован у 11 детей (69%). Это Артем Н., Даша З., Дима П., Илья К., Инна М., Катя Р., Лиза Р., Настя В., Рома Ш., Саша К., Таня М. «Образы рассказа вызывают некоторый интерес со стороны слушателя и некоторую ответную эмоциональную реакцию, но этот интерес быстро пропадает» [14].

Высокий уровень развития диагностирован у 4 детей (25%). Это Кира Я., Олег Г., Соня Б., Таня З. «Детями были использованы яркие, весьма интересные образы, внимание слушателя к которым быстро не угасало, сопровождаясь эмоциональными реакциями» [14].

В контрольной группе результаты не изменились.

Количество детей с низким уровнем снизилось на 2 человека, со средним – осталось на прежнем уровне, а с высоким поднялось на 2 человека, что говорит о положительной динамике по данному показателю.

Диагностическая методика 2. Диагностика вербальной и невербальной креативности (Дж. Гилфорд и П. Торренс в модификации Е. Туник).

Результаты диагностики уровня развития беглости представлены в таблице 13.

Таблица 13 – Сравнительные результаты диагностики уровня беглости вербального воображения у детей 6-7 лет

Уровень	Констатирующей этап		Контрольный этап	
	Кол-во детей	%	Кол-во детей	%
Низкий	4	25%	3	19%
Средний	9	56%	9	56%
Высокий	3	19%	4	25%

В экспериментальной группе низкий уровень развития диагностирован у 3 детей (19%) – Илья К., Настя В., Харитон М. Количество ответов меньше установленного среднего показателя. Медленная генерация идей, затруднения при ответах, потребность в большем количестве времени.

Средний уровень развития диагностирован у 9 детей (56%) – Артем Н., Дима П., Инна М., Кира Я., Лиза Р., Рома Ш., Саша К., Таня З., Таня М. Количество ответов соответствует установленному среднему показателю. Некоторые затруднения при ответах, однако, дети укладываются во времени. Несмотря на то, что процент количества детей не изменился, общий уровень развития вербального воображения детей вырос.

Высокий уровень развития диагностирован у 4 детей (25%) – Даша З., Катя Р., Олег Г., Соня Б. Количество ответов выше установленного среднего развития. Высокая скорость ответов, высокая заинтересованность в задании.

В контрольной группе результаты не изменились.

Результаты диагностики уровня гибкости представлены в таблице 14.

Таблица 14 – Сравнительные результаты диагностики уровня гибкости вербального воображения у детей 6-7 лет

Уровень	Констатирующий этап		Контрольный этап	
	Кол-во детей	%	Кол-во детей	%
Низкий	4	25%	2	12%
Средний	10	62%	12	76%
Высокий	2	13%	2	12%



В экспериментальной группе низкий уровень развития диагностирован у Ильи К. и Харитона М. (12%). Количество ответов меньше установленного среднего показателя. Высокое число повторений, повторение классов, малое количество редких и не распространенных ответов, или их отсутствие.

Средний уровень развития диагностирован у 12 детей (76%). Это Артем Н., Даша З., Дима П., Инна М., Катя Р., Кира Я., Лиза Р., Настя В., Рома Ш., Саша К., Таня З., Таня М.

Количество ответов соответствует установленному среднему показателю. Число понятий, относящихся к разным классам, на среднем уровне. Повторяющиеся классы. Средний уровень количества редких ответов.

Высокий уровень развития диагностирован у Олега Г. и Сони Б. (12%). Количество ответов выше установленного среднего развития. Высокое число понятий, относящихся к разным классам. Большое количество редких и не распространенных ответов. В контрольной группе результаты не изменились.

Диагностическая методика 3. Тест Масселона (метод трех слов).

Результаты диагностики уровня продуктивности представлены в таблице 15.

Таблица 15 – Сравнительные результаты диагностики уровня продуктивности вербального воображения у детей 6-7 лет

Уровень	Констатирующий этап		Контрольный этап	
	Кол-во детей	%	Кол-во детей	%
Низкий	6	38%	4	25%
Средний	9	56%	10	63%
Высокий	1	6%	2	12%

В экспериментальной группе низкий уровень развития диагностирован у 4 детей (25%). Это Илья К., Катя Р., Настя В., Харитон М. «Заданные слова использованы в логически допустимой комбинации, но правильно использованы лишь два слова, а третье искусственно введено в предложение,

не связано по смыслу» [22]. Малое количество составленных предложений. (4-5).

Средний уровень развития диагностирован у 10 детей (63%). Это Артем Н., Даша З., Дима П., Инна М., Кира Я., Лиза Р., Рома Ш., Саша К., Таня З., Таня М. «Использованы все три слова в обычной, не оригинальной комбинации. Комбинации логически связаны и грамотно составлены, либо логически допустимы» [22]. Среднее количество составленных предложений (6-8).

Высокий уровень развития диагностирован у Олега Г. и Сони Б. (12%). Остроумные и оригинальные комбинации, использованные слова имеют логически грамотную комбинацию. 9 и 10 верно составленных предложений за отведенное время.

В контрольной группе результаты не изменились.

Диагностическая методика 4. Тест «Определение яркости и контролируемости представлений» (Р. Гордон).

Результаты диагностики уровня произвольности представлены в таблице 16.

Таблица 16 – Сравнительные результаты диагностики уровня произвольности вербального воображения у детей 6-7 лет

Уровень	Констатирующий этап		Контрольный этап	
	Кол-во детей	%	Кол-во детей	%
Низкий	1	6%	1	6%
Средний	9	56%	6	38%
Высокий	6	38%	9	56%

В экспериментальной группе низкий уровень развития диагностирован у Харитона М. (6%). Большое количество ответов «не уверен», низкая заинтересованность в задании и понимании инструкции.

Средний уровень развития диагностирован у 6 детей (38%). Это Артем Н., Илья К., Катя Р., Настя В., Саша К., Таня М. 1-2 ответа «нет» или «не уверен», затруднения в контролируемости образов.

Высокий уровень развития диагностирован у 9 детей (56%). Даша З., Дима П., Инна М., Кира Я., Лиза Р., Олег Г., Рома Ш., Соня Б., Таня З. Отсутствие ответов «нет» и «не уверен», высокая контролируемость образов и представлений, яркость представлений.

В контрольной группе результаты не изменились.

Итоговые результаты контрольного эксперимента приведены в таблице 17 (Приложение Г, таблица Г.1).

Таблица 17 – Сравнительные результаты исследования на контрольном этапе

Уровень	Экспериментальная группа		Контрольная группа	
	Кол-во детей	%	Кол-во детей	%
Низкий	2	13%	5	31%
Средний	8	50%	9	56%
Высокий	6	37%	2	13%

Низкий уровень диагностирован у 2 детей (13%) экспериментальной группы (Илья К., Харитон М.) и у 5 детей (31%) контрольной группы (Аня К., Арина П., Вика Л., Наташа К., Сеня А.).

Средний уровень диагностирован у 8 детей (50%) экспериментальной группы (Артем Н., Даша З., Дима П., Инна М., Катя Р., Настя В., Саша К., Таня М.) и у 9 детей (56%) контрольной группы (Богдан М., Боря М., Лиза В., Леша Р., Никита В., Паша Л., Тимур В., Таня Д., Толя Р.).

Высокий уровень диагностирован у 6 детей (37%) экспериментальной группы (Кира Я., Лиза Р., Олег Г., Рома Ш., Соня Б., Таня З.) и у 2 детей (13%) контрольной группы (Марина Д., Сережа П.).

Сравнительные результаты в экспериментальной группе представлены в таблице 18.

Таблица 18 – Сравнительные количественные результаты констатирующего и контрольного эксперимента в экспериментальной группе

Уровень	Констатирующий этап		Контрольный этап	
	Кол-во детей	%	Кол-во детей	%
Низкий	4	25%	2	13%
Средний	9	56%	8	50%
Высокий	3	19%	6	37%

В результате контрольного этапа эксперимента по изучению уровня вербального воображения детей 6-7 лет, была выявлена следующая динамика в экспериментальной группе: количество детей с низким уровнем вербального воображения стало ниже на 12%, количество детей со средним уровнем вербального воображения стало ниже на 6%, количество детей с высоким уровнем вербального воображения повысилось на 18%.

Таким образом, можно сделать вывод, что игра «Dungeons & Dragons» доказала положительную динамику в развитии вербального воображения детей 6-7 лет. Дети стали свободнее и быстрее составлять оригинальные яркие рассказы с детальными и запоминающимися образами, давать своим сюжетам эмоциональную окраску.

По результатам проведенных экспериментов можно сделать вывод, что задачи исследования решены, а цель достигнута. Гипотеза о том, что развитие вербального воображения детей 6-7 лет посредством игры «Dungeons & Dragons» будет возможно, если: определены содержательные характеристики и процессуальные особенности игры «Dungeons & Dragons», способствующие проявлению и развитию вербального воображения; организовано проведение игры «Dungeons & Dragons» по подгруппам, активизирующей вербальное воображение детей; представлены задания и атрибуты игры «Dungeons & Dragons» в игротке познавательного центра для самостоятельной игровой деятельности детей – доказана.

## Выводы по второй главе

На этапе констатирующего эксперимента мы выявили уровень развития у детей 6-7 лет вербального воображения. По результатам эксперимента у детей 6-7 лет преобладают низкий и средний уровни развития вербального воображения.

По итогам констатирующего эксперимента можно сделать вывод о том, что детям 6-7 лет необходима организованная и целенаправленная работа по развитию вербального воображения. В ходе формирующего этапа эксперимента был разработан комплекс совместной деятельности с детьми на 10 тем-сюжетов с включенными в них заданиями и упражнениями на развитие вербального воображения. Комплекс совместной деятельности по развитию вербального воображения детей 6-7 лет посредством игры «Dungeons & Dragons» состоял из 3 этапов: вводный, основной и заключительный. Форма работы – подгрупповая, с детьми по 8 человек. Для самостоятельной деятельности детей по развитию вербального воображения была обогащена развивающая предметно-пространственная среда группы.

По результатам контрольного эксперимента по выявлению уровня вербального воображения детей 6-7 лет, была выявлена следующая динамика в результатах в экспериментальной группе: количество детей с низким и средним уровнями понизилось, а с высоким повысилось. В группе преобладают дети со средним и высоким уровнями развития вербального воображения.

Положительная динамика в экспериментальной группе по результатам контрольного эксперимента доказывает, что проведенная нами работа эффективна, а гипотеза, установленная перед началом исследования, верна. Таким образом, мы достигли цели нашего исследования и выполнили установленные задачи.

## Заключение

Одним из требований Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования является развитое воображение, которое реализуется в разных видах деятельности, и прежде всего в игре. Вербальное воображение – способность к словообразованию, образованию фраз по заданным свойствам, обобщению и классификации, способность к аналогиям, что неразрывно связано с развитием речи. Речь способствует формированию и установлению представлений о предметах, позволяет свободно ориентироваться в сфере впечатлений и воспоминаний, создаваемых и выражаемых вербально.

Средством развития вербального воображения могут выступать настольные ролевые игры. Использование настольных ролевых игр позволяет уйти от шаблонных и традиционных форм обучения детей и значительно расширить возможности образовательного пространства. Игра «Dungeons & Dragons», являющаяся настольной ролевой игрой со словесной квестовой системой, основана на совместной с взрослым и детьми коммуникативно-игровой деятельности. Игра позволяет развивать не только вербальное воображение, но и стратегическое мышление, коммуникативные умения и многое другое.

В работе рассмотрены психолого-педагогические подходы к исследованию вербального воображения детей 6-7 лет, определены процессуальные особенности игры «Dungeons & Dragons» в развитии вербального воображения и доказана ее эффективность.

Определены показатели для выявления уровня вербального воображения детей 6-7 лет, представлена диагностическая карта и описаны уровни развития. На констатирующем этапе эксперимента установлено, что в экспериментальной группе низкий уровень у 4 детей (25%), средний у 9 детей (56 %), а высокий у 3 детей (19%). В контрольной группе низкий

уровень у 5 детей (31%), средний уровень у 9 детей (56%), и высокий уровень у 2 детей (13%).

Результаты констатирующего эксперимента показали, что у большинства детей выявлен низкий или средний уровень развития вербального воображения. Исходя из гипотезы исследования, для достижения цели формирующего этапа необходимо:

- определить содержательные характеристики и процессуальные особенности игры «Dungeons & Dragons», способствующие проявлению и развитию вербального воображения;
- организовать проведение игры «Dungeons & Dragons» по подгруппам, активизирующей вербальное воображение детей;
- представить задания и атрибуты игры «Dungeons & Dragons» в игротке познавательного центра для самостоятельной игровой деятельности детей.

По результатам контрольного эксперимента по выявлению уровня вербального воображения детей 6-7 лет можно проследить следующую динамику в результатах в экспериментальной группе: количество детей с низким и средним уровнями понизилось, а с высоким повысилось. В группе преобладают дети со средним и высоким уровнями развития вербального воображения.

Таким образом, можно сделать вывод, что игра «Dungeons & Dragons» дала положительную динамику в уровне вербального воображения детей 6-7 лет. Мы достигли цели нашего исследования и выполнили установленные задачи и доказали гипотезу исследования.

Для развития вербального воображения детей 6-7 лет педагоги-психологи и воспитатели могут использовать результаты исследования в образовательном процессе.

## Список используемой литературы

1. Акулинина Т. В. Настольные ролевые игры: история развития и терминология // Омский научный вестник. 2019. № 9. С. 239–241.
2. Белкина В. Н., Сивкова М. А. Развитие воображения у детей старшего дошкольного возраста в игровой деятельности // Ярославский педагогический вестник. 2017. №2. С. 95–98.
3. Борисова В. А. Взаимосвязь развития речи и воображения у детей дошкольного возраста // Системная психология и социология. 2011. №4. С. 98–105.
4. Выготский Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте. СПб. : Союз, 1999. 305 с.
5. Гонина О. О., Кодина Н. В. Развитие продуктивного воображения старших дошкольников под влиянием активизации их вербального творчества. Тверь: Тверской государственный университет, 2015. С. 96–100.
6. Гридина Т. А. Экспериментальное исследование вербальной креативности: словотворчество и речепорождение // Филологический класс. 2012. № 3. С. 34–37.
7. Дьяченко О. М. Роль речи в развитии воображения дошкольника. Кострома: Мозаика–Синтез, 2007. С. 121–123.
8. Ильин Е. П. Психология творчества, креативности, одаренности. СПб. : Питер, 2009. 434 с.
9. Ильина М. В. Развитие вербального воображения. М. : Книголюб, 2005. 63 с.
10. Камардин М. В. Педагогический потенциал ролевой игры в учебной и воспитательной работе // Современное педагогическое образование. 2018. № 6. С. 172–175.
11. Кириллова Г. Д. Реалистические тенденции в воображении детей // Дошкольное воспитание. 2001. № 12. С. 40–47.



12. Коршунова Л. С. Воображение и его роль в познании. М. : МГУ, 1979. 145 с.
13. Кудрявцев В. Т. Воображение ребенка: природа и развитие // Психологический журнал. 2001. №5. С. 57–68.
14. Куриленко И. В. Диагностика креативности в современном образовании // Теория и практика общественного развития. 2014. №15. С. 67–69.
15. Леонтьева А. А., Чурбанова С. М. Развитие воображения и креативности у дошкольников: теоретический анализ современных исследований // Современное дошкольное образование. 2019. № 6. С. 70–78.
16. Немов Р. С. Психология. В 3 кн. Книга 1. М. : Владос, 2008. 260 с.
17. Немов Р. С. Психология. В 3 кн. Книга 2. М. : Владос, 2008. 107 с.
18. Питик Г. В. Наблюдение психологических аспектов поведения и безопасности в рамках настольных ролевых игр // Психология безопасности и психологическая безопасность: проблемы взаимодействия теоретиков и практиков: материалы Всероссийского научного семинара, 09-10 сентября 2016 г. / под редакцией И. Б. Шуванова, В. В. Знакова, З. И. Рябикиной, Г. Ю. Фоменко, В. Ф. Енгальчева, Ю. Э. Макаревич. Самара: ИП Иванов Владислав Вячеславович, 2016. С. 96–99.
19. Репина Т. А. Развитие воображения / Психология детей дошкольного возраста. М. : Академия. 2014. 342 с.
20. Рождественская Н. С., Якубенко Л. М. Настольная игра как элемент социокультурного влияния на воспитание и досуг учащихся // Академический вестник. Вестник санкт-петербургской академии постдипломного педагогического образования. 2019. № 2. С. 64–68.
21. Субботина Л. Ю. Развитие воображения у детей: популярное пособие для родителей и педагогов. Ярославль: Академия развития, 2013. 240 с.
22. Туник Е. Е. Лучшие тесты на креативность. Диагностика творческого мышления. СПб. : Питер, 2003. 320 с.

23. Ушакова О. С. Ознакомление дошкольников с литературой и развитие речи. Методическое пособие. М. : ТЦ Сфера, 2017. 288 с.
24. Эльконин Д. Б. Избранные психологические труды. М. : Просвещение, 2005. 268 с.
25. Denham S. A., Bassett H. H., Zinsser K. Early Childhood Teachers as Socializers of Young Children's: Early Childhood Education Journal. URL: [https://www.researchgate.net/publication/225076967\\_2\\_3\\_Early\\_Childhood\\_Education\\_Journal\\_Early\\_Childhood\\_Teachers\\_as\\_Socializers\\_of\\_Young\\_Children's\\_Emotiona\\_Competence](https://www.researchgate.net/publication/225076967_2_3_Early_Childhood_Education_Journal_Early_Childhood_Teachers_as_Socializers_of_Young_Children's_Emotiona_Competence) (date of request: 2.04.2021).
26. Gemelli R. J. Normal Child and Adolescent Development. Washington, DC: American Psychiatric Press, 1996. 187 p.
27. Kagan J. Classifications of the Child. In Handbook of Child Psychology: Vol. 1, 4th edition, ed. W. Kessen and P. H. Mussen. New York: Wiley. 1983. P. 45–61.
28. Kim J. What is a Role-Playing Game. 2008. URL: <https://goo.su/6lmT> (date of request: 20.05.2021).
29. Kim J. Narrative or Tabletop RPGs. 2008. URL: <https://goo.su/6lMT> (date of request: 20.05.2021).
30. Sacco C. A. The Ultimate Interview with Gary Gygax. Atlas of Adventure. 2003. URL: <https://goo.su/6Lmt> (date of request: 20.05.2021).

## Приложение А

### Список детей 6-7 лет, участвующих в экспериментальном исследовании

Таблица А.1 – Список детей 6-7 лет, участвующих в экспериментальном исследовании

Ф.И. ребенка	Возраст
Экспериментальная группа	
Артем Н.	6 лет 2 месяца
Даша З.	6 лет 5 месяцев
Дима П.	6 лет 2 месяца
Илья К.	6 лет 6 месяцев
Инна М.	6 лет 7 месяцев
Катя Р.	6 лет 8 месяцев
Кира Я.	6 лет 4 месяца
Лиза Р.	6 лет 7 месяцев
Настя В.	6 лет 5 месяцев
Олег Г.	6 лет 8 месяцев
Рома Ш.	6 лет 4 месяца
Саша К.	6 лет 3 месяца
Соня Б.	6 лет 5 месяцев
Таня З.	6 лет 5 месяцев
Таня М.	6 лет 2 месяца
Харитон М.	6 лет 2 месяца
Контрольная группа	
Аня К.	6 лет 3 месяца
Арина П.	6 лет 5 месяцев
Богдан М.	6 лет 8 месяцев
Боря М.	6 лет 7 месяцев
Вика Л.	6 лет 3 месяца
Лиза В.	6 лет 4 месяца
Леша Р.	6 лет 4 месяца
Марина Д.	6 лет 8 месяцев
Натasha К.	6 лет 6 месяцев
Никита В.	6 лет 2 месяца
Паша Л.	6 лет 5 месяцев
Сеня А.	6 лет 6 месяцев
Сережа П.	6 лет 4 месяца
Тимур В.	6 лет 3 месяца
Таня Д.	6 лет 7 месяцев
Толя Р.	6 лет 4 месяца

## Приложение Б

### Количественные результаты исследования вербального воображения детей 6-7 лет на констатирующем этапе

Таблица Б.1 – Количественные результаты исследования вербального воображения детей 6-7 лет на констатирующем этапе

Ф.И. ребенка	Показатели							Кол-во баллов	Уровень
	№1	№2	№3	№4	№5	№6	№7		
Экспериментальная группа									
Артем Н.	2	2	2	2	2	1	2	13	Средний
Даша З.	2	2	2	2	2	2	2	14	Средний
Дима П.	2	2	2	2	2	2	3	15	Средний
Илья К.	1	1	1	1	1	1	2	8	Низкий
Инна М.	2	2	2	2	2	2	2	14	Средний
Катя Р.	2	2	2	2	2	1	2	13	Средний
Кира Я.	3	2	2	2	2	2	3	16	Средний
Лиза Р.	2	2	2	2	2	2	3	15	Средний
Настя В.	1	1	1	1	1	1	2	8	Низкий
Олег Г.	3	3	3	3	3	2	3	20	Высокий
Рома Ш.	2	2	2	2	2	2	2	14	Средний
Саша К.	1	2	2	1	1	1	2	10	Низкий
Соня Б.	3	3	3	3	3	3	3	21	Высокий
Таня З.	3	3	2	3	2	2	3	18	Высокий
Таня М.	2	2	2	2	2	2	2	14	Средний
Харитон М.	1	1	1	1	1	1	1	7	Низкий
Контрольная группа									
Аня К.	1	1	1	2	1	1	2	9	Низкий
Арина П.	2	2	1	1	1	1	2	10	Низкий
Богдан М.	2	2	2	2	2	2	3	15	Средний
Боря М.	2	2	2	2	1	2	2	13	Средний
Вика Л.	1	1	1	1	1	1	1	7	Низкий
Лиза В.	2	2	2	2	2	2	3	15	Средний
Леша Р.	2	2	2	2	2	2	2	14	Средний
Марина Д.	3	3	3	3	3	3	3	21	Высокий
Наташа К.	2	1	1	2	1	1	2	10	Низкий
Никита В.	2	2	2	2	2	2	3	15	Средний
Паша Л.	2	2	2	2	2	2	3	15	Средний
Сеня А.	1	1	1	1	1	1	1	7	Низкий
Сереза П.	3	3	3	3	2	2	3	19	Высокий
Тимур В.	2	2	2	2	2	2	3	15	Средний
Таня Д.	2	2	2	2	2	2	3	15	Средний
Толя Р.	2	2	2	2	2	2	2	14	Средний

## Приложение В

### Тематическое планирование совместной деятельности по развитию вербального воображения детей 6-7 лет посредством игры «Dungeons & Dragons»

Таблица В.1 – Тематическое планирование совместной деятельности по развитию вербального воображения детей 6-7 лет посредством игры «Dungeons & Dragons»

Тема	Краткое содержание
Вводное занятие Сюжет «Спасение принцессы»	Знакомство с ритуалом «приветствия»; Беседа «Сказки»; Создание персонажей; Диалог с НПС Охотник; Физкультминутка «Река-берег»; Упражнение «Три слова»; Знакомство с ритуалом «прощания».
Сюжет «Пиратские сокровища»	Ритуал «приветствия»; Упражнение «Что видно вдаль»; Упражнение «Лес Небылиц»; Физкультминутка «Крокодил»; Игра «Сделай хорошее»; Пазл «Остров»; Описание по картинке»; Ритуал «прощания».
Сюжет «Злая колдунья»	Ритуал «приветствия»; Составление описания по картинке; Игра «Придумай причину»; Игра «На что похоже»; Физкультминутка «По тропинке в лес шагаем...»; Вспомнить и рассказать; Стихотворение; Ритуал «прощания».
Сюжет «Великан»	Ритуал «приветствия»; Описание эмоций, примеров их проявления; Упражнение «Гирлянда»; Физкультминутка; Упражнение «Сказка на современный лад»; Ритуал «прощания».
Сюжет «Морской царь»	Ритуал «приветствия»; Беседа «морские обитатели»; Игра «Цветок»; Упражнение «Другие жанры в сказках»; Физкультминутка; Пазлы «Морские сокровища»; Описание по картинке»; Ритуал «прощания».

## Продолжение Приложения В

Продолжение таблицы В.1

Тема	Краткое содержание
Сюжет «Поход»	Ритуал «приветствия»; Беседа «Важное о походе»; Игра «Я возьму с собой в поход»; Упражнение «Рифмы»; Физкультминутка; Упражнение «Необычное применение предметов»; Ритуал «прощания».
Сюжет «Защита замка»	Ритуал «приветствия»; Упражнение «Три слова»; Упражнение «Представить необычное»; Красочное описание действий; Физкультминутка; Упражнение «Что будет, если...» Ритуал «прощания».
Сюжет «Пропавший гонец»	Ритуал «приветствия»; Упражнение «Из того, что было...»; Упражнение «Тавтограмма» Игра «Все возможно»; Физкультминутка; Упражнение «Нелепицы»; Ритуал «прощания».
Сюжет «Погоня»	Ритуал «приветствия»; Игра «Что общего»; Упражнение «На что похоже»; Упражнение «Найди рифму»; Физкультминутка; Описание по картинке; Ритуал «прощания».
Заключительное занятие Сюжет «Волшебный питомец»	Ритуал «приветствия»; Описание волшебного питомца; Самостоятельное описание действий; Упражнение «Ассоциации»; Составление общего рассказа; Ритуал «прощания».

## Приложение Г

### Количественные результаты исследования вербального воображения детей 6-7 лет на контрольном этапе

Таблица Г.1 – Количественные результаты исследования вербального воображения детей 6-7 лет на контрольном этапе

Ф.И. ребенка	Показатели							Кол-во баллов	Уровень
	№1	№2	№3	№4	№5	№6	№7		
<b>Экспериментальная группа</b>									
Артем Н.	2	2	2	2	2	2	2	14	Средний
Даша З.	2	2	2	3	2	2	3	16	Средний
Дима П.	2	2	2	2	2	2	3	15	Средний
Илья К.	1	2	2	1	1	1	2	10	Низкий
Инна М.	2	2	2	2	2	2	3	15	Средний
Катя Р.	2	2	2	3	2	1	2	14	Средний
Кира Я.	3	3	3	2	2	2	3	18	Высокий
Лиза Р.	3	3	2	2	2	2	3	17	Высокий
Настя В.	2	2	2	1	2	1	2	12	Средний
Олег Г.	3	3	3	3	3	3	3	21	Высокий
Рома Ш.	3	3	2	2	2	2	3	17	Высокий
Саша К.	2	2	2	2	2	2	2	14	Средний
Соня Б.	3	3	3	3	3	3	3	21	Высокий
Таня З.	3	3	3	2	2	2	3	18	Высокий
Таня М.	2	2	2	2	2	2	2	14	Средний
Харитон М.	1	1	1	1	1	1	1	7	Низкий
<b>Контрольная группа</b>									
Аня К.	1	1	1	2	1	1	2	9	Низкий
Арина П.	2	2	1	1	1	1	2	10	Низкий
Богдан М.	2	2	2	2	2	2	3	15	Средний
Боря М.	2	2	2	2	1	2	2	13	Средний
Вика Л.	1	1	1	1	1	1	1	7	Низкий
Лиза В.	2	2	2	2	2	2	3	15	Средний
Леша Р.	2	2	2	2	2	2	2	14	Средний
Марина Д.	3	3	3	3	3	3	3	21	Высокий
Натasha К.	2	1	1	2	1	1	2	10	Низкий
Никита В.	2	2	2	2	2	2	3	15	Средний
Паша Л.	2	2	2	2	2	2	3	15	Средний
Сеня А.	1	1	1	1	1	1	1	7	Низкий
Сереза П.	3	3	3	3	2	2	3	19	Высокий
Тимур В.	2	2	2	2	2	2	3	15	Средний
Таня Д.	2	2	2	2	2	2	3	15	Средний
Толя Р.	2	2	2	2	2	2	2	14	Средний