Комитет по образованию
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
педагогический колледж № 1 им. Н.А. Некрасова
Санкт-Петербурга

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

Тема: Сюжетно-ролевая игра как средство развития воображения у старшего дошкольного возраста

Выполнила:
Царева Диана Сергеевна
студентка 4-А группы
Специальность:
050144 «Дошкольное образование»

Научные руководители:
Трефилова Наталья Дмитриевна
преподаватель психологии
подпись
руководителя _____

Рецензент:
_____
_____
_____
подпись
руководителя _____

Санкт-Петербург

2015г.

Содержание

Введение.....3
ГЛАВА 1. Теоретические основы развития воображения в сюжетно-ролевых играх в дошкольном возрасте.....7
1.1 Психолого-педагогические аспекты развития воображения в дошкольном детстве.....7
1.2 Психолого-педагогические основы развития сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста.....16
Выводы по 1-ой главе.....29
ГЛАВА 2. Изучение особенности развития воображения и сюжетно-ролевых игр старших дошкольников (по материалам констатирующего эксперимента).. .30
2.1 Методика и задачи констатирующего эксперимента.....30
2.2 Анализ результатов констатирующего эксперимента.....33
2.3. Разработка и апробация педагогического проекта направленного на развитие воображения детей старшего дошкольного возраста в сюжетно-ролевых играх.....42
2.4 Изучение воображения детей старшего дошкольного возраста. (по материалам контрольного эксперимента).....48
Выводы по 2-й главе.....53
Заключение.....55
Список использованной литературы.....57
Приложение……59

Введение.

Дошкольное детство возраст первичной социализации индивида, первоначального становления личности ребенка (Л. С. Выготский, А. Н. Ананьев, А. А. Венгер и др.).

В эти годы ребенок приобретает первоначальные знания об окружающей жизни, у него начинают формироваться определенные отношения к людям, к явлениям окружающей действительности, складывается характер (А . В. Запорожец, Д. Б. Эльконин, С. Л. Рубинштейн и др.)

В федеральном государственном образовательном стандарте говорится о том, что стандарт разработан на основе Конституции Российской Федерации и законодательства Российской Федерации и с учетом Конвенции ООН о правах ребенка, в основе которого заложен основной принцип:

« реализация Программы в формах, специфических для детей данной возрастной группы, прежде всего в форме игры, познавательной и исследовательской деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающей художественно-эстетическое развитие ребенка».

Особое внимание при развитии дошкольников в рамках Федерального Государственного Образовательного Стандарта дошкольного образования уделяется пяти основным направлениям:

- социально-коммуникативное развитие;
- познавательное развитие;
- художественно-эстетическое развитие;
- речевое развитие;
- физическое развитие.

В связи с этим возникает противоречие:

- Между требованиями, предъявляемыми обществом и государством к уровню развития ребенка и состоянием развития современного дошкольника;

- Между необходимостью воспитания здорового ребенка и недостаточным методическим обеспечением для осуществления данного процесса в ДОУ;
- Между требованием к обеспечению педагогического процесса, способствующего развитию детей и неготовностью педагогов и родителей к его организации, недостаточностью знаний по данному вопросу.

Особая роль в развитии детей в период дошкольного детства принадлежит игре. Игра занимает весьма важное, если не сказать центральное, место в жизни дошкольника, являясь преобладающим видом его деятельности. Особое значение имеет сюжетная игра, в которой ребенок воспроизводит то, что ему близко и интересно из окружающей предметной и социальной жизни.

Сюжетно-ролевая игра требует от ребенка хорошо развитого воображения, которое выводит его за пределы сиюминутного существования, напоминает ему о прошлом, открывает будущее.

Именно воображение лежит в основе проявления дошкольником игрового творчества.

Безусловно, детское творчество в игре еще не совершенно, это только начальная форма той деятельности, из которой затем вырастает искусство. Однако проявление воображения и творчества в игре позволяет ребенку глубже понять окружающий мир, дает ему некоторый жизненный опыт, вызывает потребность выразить его в своей деятельности. Радость творческой игры преображает детскую жизнь, наполняя ее сказочностью и волшебством (Л. С. Выготский).

Многие педагоги и психологи занимались проблемой взаимосвязи сюжетно-ролевой игры и воображения. Однако эти работы проводились в середине XX века.

В настоящее время преобразования в социальной жизни повлекли за собой существенные изменения в субкультуре современного ребенка. Это делает актуальным рассмотрение проблемы взаимосвязи и взаимовлияния сюжетно-ролевой игры и воображения дошкольника XXI века.

Как доказано исследованиями именно в игре естественно и непроизвольно происходит формирование психологических новообразований, подготавливающих организм ребенка к следующему возрастному периоду,

происходит становление его индивидуально-личностных особенностей. В игре возникает и начинает формироваться произвольность, соподчинение мотивов, умение руководствоваться в поведении нравственными нормами. Но, вместе с тем, игра дает самые широкие возможности для развития детского воображения и творческой инициативы ребенка, а, как показывает практика, умение переключиться и найти нестандартный подход в ситуации во многом определяет психологическую адекватность взаимодействия личности с миром.

Проведенное нами исследование было направлено на изучение влияния сюжетно-ролевой игры на развитие воображения детей старшего дошкольного возраста.

Данная постановка проблемы определила цель, задачи, объект, предмет проведенного исследования, содержание научных гипотез, выбор методов и методик.

Цель: изучение основ воображения детей старшего дошкольного возраста; определение влияния сюжетно-ролевых игр на развитие воображения детей старшего дошкольного возраста.

Объект - развитие воображения детей старшего дошкольного возраста.

Предмет - сюжетно-ролевая игра как средство развития воображения детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

1. Изучить психолого-педагогическую литературу по проблеме взаимосвязи воображения и сюжетно-ролевой игры дошкольника.
2. Изучить особенности развития воображения старших дошкольников.
3. Разработать и апробировать педагогический проект, направленный на развитие воображения у детей старшего дошкольного возраста в сюжетно-ролевых играх.
4. Изучить влияние педагогического проекта по использованию сюжетно-ролевой игры на развитие воображения старших дошкольников.

Гипотеза исследования - мы предполагаем, что сюжетно-ролевая игра может, развивать воображение детей старшего дошкольного возраста если:

- постепенно усложнять тематику сюжетно-ролевых игр, осуществляя переход от ролевого построения игры к сюжетосложению;
- обогащать предметно-развивающую среду (дидактические игры, развивающие игрушки, зонирование помещения, и т.д.)

Исследование проводилось на базе ДОУ № 34 Красносельского района г. Санкт-Петербург.

Дипломная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы и приложения.

ГЛАВА 1. Теоретические основы развития воображения в сюжетно-ролевых играх в дошкольном возрасте.

1.1.Психолого-педагогические аспекты развития воображения в дошкольном детстве.

Вопрос развития воображения уже много десятилетий привлекает внимание психологов и педагогов. Современные тенденции педагогической практики поднимают все новые вопросы в данной области. Один из самых важных на данный период – вопрос влияния индивидуальности ребенка на процесс развития воображения, которое проявляется в процессе его творческой и игровой деятельности.

В психологической и педагогической литературе можно выделить несколько основных точек зрения на вопрос происхождения и развития воображения. Согласно положениям теории З. Фрейда и Ж. Пиаже творческий процесс является результатом созревания определенных структур, а воображение обусловлено внешними характеристиками по отношению к данному процессу.

Такие ученые как К. Коффка, Р. Арнхейм и др. считают, что воображение является результатом биологического созревания личности. Основные механизмы развития воображения согласно данной теории включают совокупность как внешних, так и внутренних факторов.

Представителями третьего подхода являются Т. Рибо, А Бэн, которые рассматривают процесс развития воображения как результат накопления и трансформации накопленного индивидуального опыта.

Среди отечественных исследователей, занимающихся проблемой развития воображения детей дошкольного возраста также нет единого мнения по данному вопросу. Тем не менее, большинство отечественных авторов (А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.) рассматривают процесс развития воображения совместно с процессом развития игровой деятельности ребенка, в результате которого ребенок овладевает различными видами деятельности:

- Конструктивной;
- Музыкальной;
- Изобразительной и т.д.

Исследования педагогов и психологов Д.Б.Эльконина, Л.С.Выготского и др. показали, что основы развития личности человека складывается в детстве. В этот период происходит бурное развитие всех психических процессов, одним из которых является воображение.

Воображение - психический познавательный процесс, благодаря которому создаются новые образы, идеи, программируются ситуации и их возможное развитие на основе имеющихся представлений, знаний, накопленного опыта[1].

Воображение – это присущая только человеку возможность создания новых образов (представлений) путем переработки предшествующего опыта. Воображение часто называют фантазией. Воображение является высшей психической функцией и отражает действительность. Однако с помощью воображения осуществляется мысленный отход за пределы непосредственно воспринимаемого. Основная его задача – представление ожидаемого результата до его достижения. С помощью воображения у нас формируется образ никогда не существовавшего или не существующего в данный момент объекта, ситуации, условий.

Воображение помогает человеку творить, планировать свою деятельность, управлять ею. Можно сказать, что культура человечества – это результат творчества и применения воображения людей. Воображение позволяет человеку покинуть свое сиюминутное существование и на основе прошлого опыта создать будущее. Обладая богатым воображением, человек может «жить» в разном времени, что не может себе позволить никакое другое существо в мире[2].

Воображение является связующим звеном между всеми психическими процессами. Воображение является сложным и многогранным психологическим комплексом, который неразрывно связан с преобразовательной деятельностью

[1] Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. – 2013. - №6.

[2] Венгер Л.А. Сюжетно-ролевая игра и психическое развитие ребенка // спецкурс: воспитание детей в игре. - М., 1996.

людей и использованием всех психических процессов. В основе наглядно-образного мышления лежит воображение, позволяющее индивиду сориентироваться в ситуации и решить задачу.

При этом чтобы начать фантазировать, человеку необходимо получить первичную информацию: услышать, увидеть, почувствовать. Тем не менее, воображение следует отделять от восприятия, так как воображение содержит наряду с реальными образами, вымышленные, элементы фантазии, вымысла. Если воображение создает картины, не имеющие ничего общего с действительностью, это называется фантазией.

Один из самых сложных вопросов развития воображения - вопрос о природе того отражательного опыта, который может использовать ребенок в своих перекомбинациях. В связи с отсутствием единого мнения воображение описывается процессам, в результате которого создаются:

- конкретные образы вещей, никогда не встречающихся в действительном опыте (С. Серебрянников, 1911);
- новые представления (А. Дироф, 1911);
- единичные образы (Б. В. Лавров, 1912);
- новые представления (Л. М. Шварц, 1948);
- образы «новых предметов и явлений» (А. В. Запорожец, 1953);
- образы таких объектов, которые мы раньше не воспринимали (И. П. Иванов, 1967);
- образы объектов, каких человек «непосредственно не воспринимал» (Б. Н. Зальцман, 1968)
- образы, предметы, ситуации, обстоятельства «путем приведения имеющихся у человека знаний в новые сочетания» (В. В. Богословский, 1981) .

Следует отметить, что все вышеперечисленные определения рассматривают понятие «образ» не в широком смысле, а как синоним наглядности и конкретности, что подразумевает создание четких картин.

С учетом всех теорий, рассматривающих вопрос развития воображения у детей дошкольного возраста, можно сделать заключение о том, что воображение

является результатом процесса трансформирования перцептивного, абстрактного и эмоционально-чувственного опыта ребенка. Другими словами, в основе соображения лежит весь спектр полученного ранее опыта ребенка.

В своих трудах Л.А. Венгер выделяет 4 основных вида воображения, представленных на рис. 1.1.1.

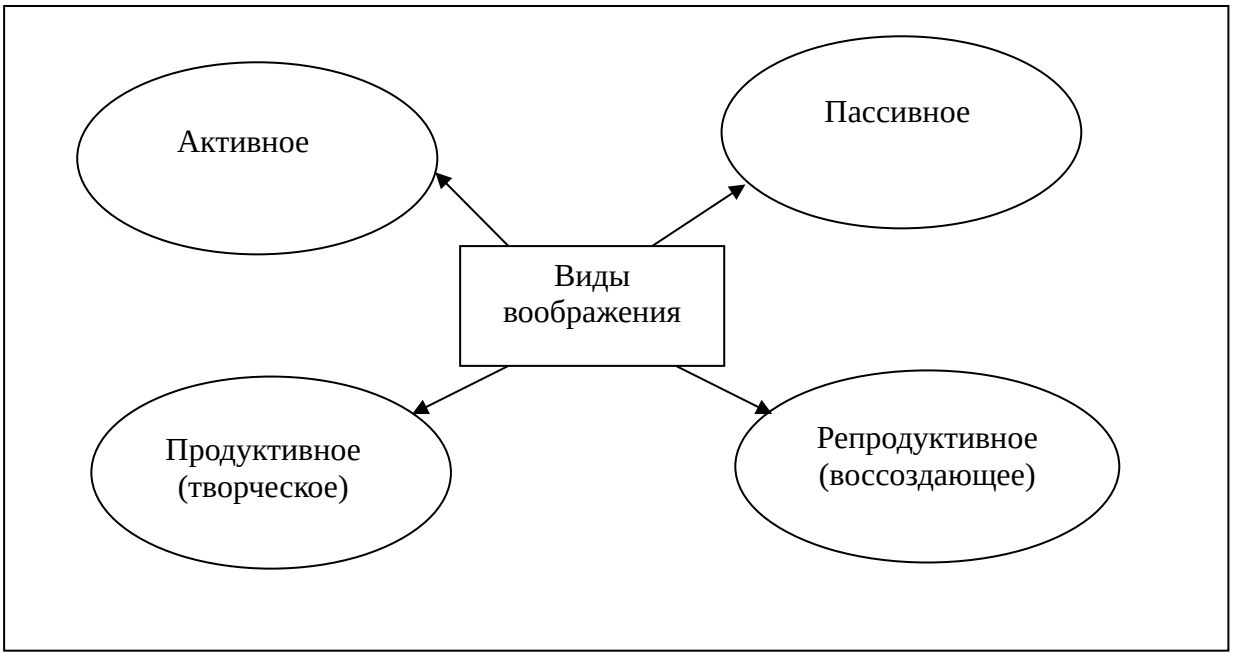


Рисунок 1.1.1 – Виды воображения

Н. Ю.. Венгер выделяет что, активное воображение характеризуется тем, что, пользуясь им, человек по собственному желанию, усилием воли, вызывает у себя соответствующие образы[3].

Образы, которые можно отнести к пассивному воображению, возникают спонтанно, зачастую помимо воли и желания индивида. Продуктивное воображение существенно отличается от пассивного тем, что при данном процессе человек сознательно контролирует создаваемую действительность. При использовании репродуктивного воображения основная задача – воспроизвести реальность в том виде, в каком она существует[4].

[3] Венгер Н.Ю. Путь к развитию творчества. // Дошкольное воспитание. - 2012.-№11
[4] Лук А.И. Психология творчества. - М.: Наука, 1978.

Можно выделить несколько основных функций, которые выполняет воображение в жизни человека. Л.С. Выготский выделил пять специфических функций воображения, представленных на рис. 1.1.2.

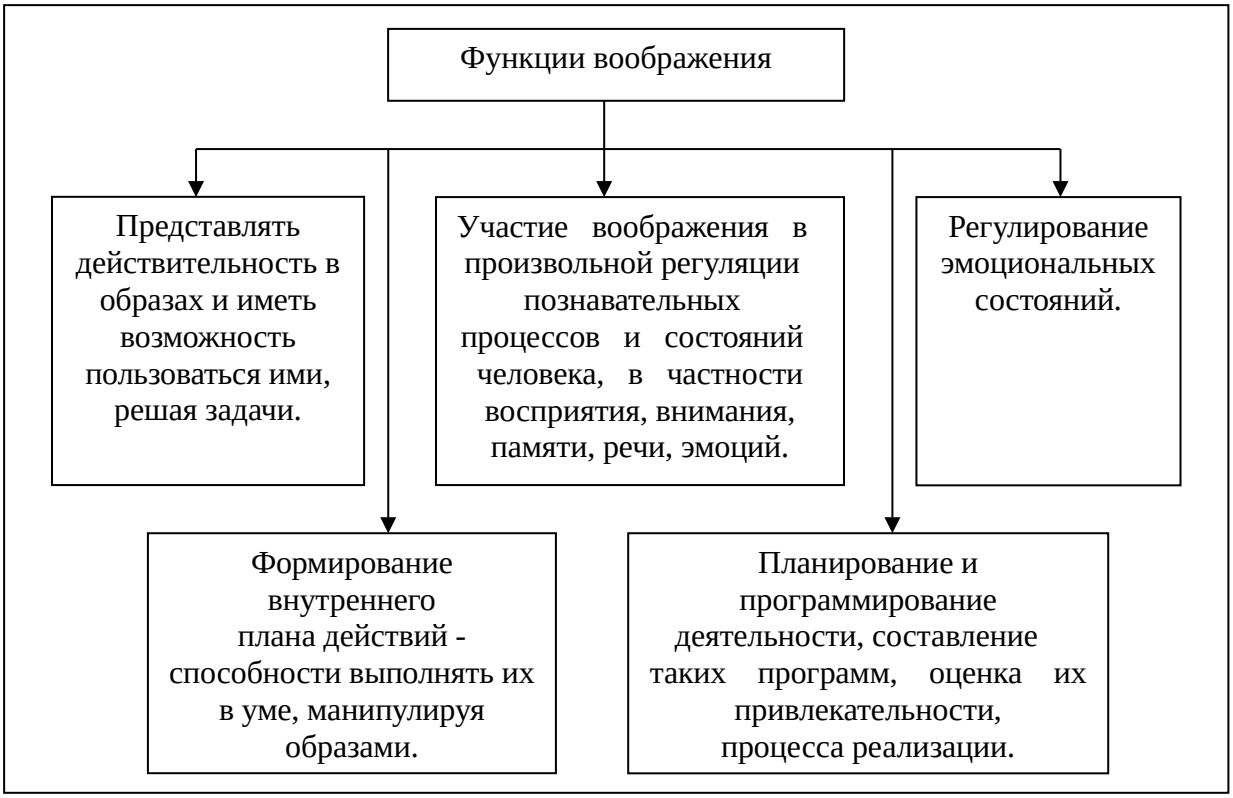


Рисунок 1.1.2 – Функции воображения

Функция представления действительности в образах тесно связана с мышлением ребенка и органически в него включена.

Воображение человека начинает развиваться в дошкольном возрасте. При этом воображение ребенка значительно отличается от воображения взрослого человека. Считается, что воображение в детстве гораздо богаче, ярче, насыщенней, нежели воображение взрослого человека. Однако исследования Д.Б. Эльконина показали, что за кажущимся богатством на самом деле скрывается чреда смутных, схематичных, бедных образов.

Следует согласиться с данным умозаключением, так как выше было отмечено, что в основе воображения лежит перекомбинирование полученного ранее опыта индивида, материала, который он хранит в памяти. У детей дошкольного возраста объем накопленных знаний весьма ограничен. Богатство

воображения детей объясняется тем, что дети менее критичны к своим фантазиям, нежели взрослые. Они просто не представляют, что может быть, а чего не может быть. Отсутствие данного опыта одновременно можно рассматривать как недостаток и достоинство детского воображения. Дети дошкольного возраста легко объединяют самые не соединяемые комбинации и в результате не критичности восприятия считают их весьма удачными. Подобное положение наиболее ярко проявляется в младшем дошкольном возрасте.

Младший и старший дошкольный возраст характеризуются активизацией функции воображения. При этом исследователи (Т. Ендовицкая, А. И. Максакова, Л.С. Славина) выделяют несколько основных этапов развития воображения у детей дошкольного возраста (рис. 1.1.1).

Таблица 1.1.1 – Этапы развития воображения у детей дошкольного возраста

Этап	**Возраст**	**Развитие воображения**
1	До 3-х лет	Воображение развивается внутри других процессов, закладывается его фундамент
2	3 года	Воображение становится самостоятельным процессом в связи с развитием речевых навыков
3	4-5 лет	Ребенок может составлять в уме планы предстоящих действий
4	6-7 лет	Воображение приобретает активный характер, появляются элементы творчества

Дошкольник не создает ничего принципиально нового с точки зрения общественной культуры. Характеристика новизны образов имеет значение только для самого ребенка: было ли подобное в его собственном опыте. До достижения 5-6 лет, почти на протяжении всего дошкольного возраста, у них отсутствует замысел или он крайне не устойчив, легко разрушается. А подчас, (особенно в 3-4 года) замысел рождается только после действия. Ребенок не задумывается о возможностях практической реализации образов, которые он создает. Его

привлекает сам процесс комбинирования, создания новых ситуаций, персонажей, событий, имеющий яркую эмоциональную окрашенность[5].

В 4-5 лет у детей возрастают творческие проявления в деятельности, прежде всего в игре, ручном труде, рассказывании и пересказе. В возрасте 5 лет появляются мечты о будущем. Они ситуативные, нередко неустойчивы, обусловлены событиями, вызвавшими у детей эмоциональный отклик. Таким образом, воображение превращается в особую интеллектуальную деятельность, направленную на преобразование окружающего мира.

Опорой для создания образа служит не только реальный объект, но и представления, выраженные в слове. Начинается бурный рост речевых форм воображения, когда ребенок сочиняет сказки, перевертыши, продолжающие истории.

Дошкольник «открывается» в воображении от конкретной ситуации. У него возникает чувство свободы, независимости от нее. Он как бы поднимается над ситуацией и видит ее глазами не только разных людей, но и животных, предметов[6].

Воображение дошкольника остается в основном непроизвольным. Предметом фантазии становится то, что сильно взволновало, увлекло его, поразило: прочитанная сказка, увиденный мультфильм, новая игрушка. В 5-7 лет внешняя опора подсказывает замысел, и ребенок произвольно планирует его реализацию и подбирает необходимые средства. Рост произвольности воображения проявляется у дошкольников в развитии умения создавать замысел и планировать его достижение. У старших дошкольников игровые замыслы относительно устойчивы и дети часто осуществляют их до конца[7].

Уже старшие дошкольники способны фантазировать произвольно, заранее до начала планируя процесс воплощения замысла. Они намечают планы достижения цели, предварительно отбирают и готовят необходимое оборудование.

---

[5] Бондаренко А.К., Матусик А.И. Воспитание детей в игре. - М., 1983
[6] Выготский Л.С. Воображение и творчество. - М., 2011
[7] Выготский Л.С. Воображение и творчество. - М., 2011

Следует отметить, что, фантазируя, дети выделяют объективные закономерности окружающего. Для них создание новых образов является тесно связанным с происходящим в действительности процессом. Источник образов для детского воображения находится в реальном мире, но только воображение позволяет ребенку найти нестандартные творческие решения. В связи с этим согласно заключению Л.С. Выготского, важнейшей характеристикой воображения ребенка является его реализм, понимание того, что может быть и чего быть не может.

Стремительное развитие воображения позволяет детям 5-7 лет создавать собственные воображаемые миры, заселять их самыми разнообразными персонажами и героями. При этом персонажи обладают набором определенных характеристик и действуют сообразно сложившейся ситуации. Примером может служить выдумывание друга – маленького невидимого человечка, который может участвовать все всех приключениях ребенка.

Творческий характер воображения зависит от того, в какой мере дети владеют способами преображения впечатлений, используемыми в игре и художественной деятельности. Средства и приемы воображения интенсивно осваиваются в дошкольном возрасте. Дети не создают новых фантастических образов, а просто преобразуют уже известные.

Один из наиболее распространенных приемов, который используют дети – создание ситуаций, которые позволяют наделить вымышленных персонажей реалистическими действиями. Ребенок включает персонажа в реалистичные ситуации, приписывает им определенные поступки сообразно сложившейся ситуации и пр.

Ребенок может интерпретировать поведение животных сообразно тому опыту человеческих отношений, который уже им накоплен. Еще один распространенный прием использования воображения детьми дошкольного возраста – антропоморфизм – одушевление предметов. Дети склонны наделять душой все вокруг, так как основу их опыта в большинстве своем составляют сказки.

Более сложным приемом, который использует дошкольник, выступает агглютинация. Ребенок, создавая новый образ, соединяют в нем, казалось бы, несоединимые стороны разных объектов. Нередко дети, фантазируя, используют хорошо им знакомые сказочные события, внося лишь некоторые добавления, заменяя персонажей, соединяя несколько сюжетов разных сказок или придумывая для знакомой сказки новое продолжение. Для дошкольника характерна легкость соединения образов, полученных из разных источников, поэтому придуманные ими сказки нередко приобретают причудливый характер.

Воображение выступает в роли «структурной единицы» всего творческого процесса дошкольника. Творческое воображение ребенка позволяет трансформировать содержание образа одного объекта через призму другого, посредством наделения его определенными качествами.

Воображение позволяет реализовать накопленные знания посредством анализа и синтеза предшествующего опыта. В процессе творческой деятельности создаются новые образы. Новое сочетание уже известных элементов дает в результате новый образ. И чем больше дошкольник в своей игре опирается на воображение, тем ярче и оригинальнее его деятельность. Овладевая способностью посредством комбинирования, акцентирования, типизации и других механизмов создавать новые образы воображения из совокупности исходных, ребенок тем самым добивается высокой продуктивности своей деятельности.

Ребенок учится играть вместе с другими детьми, что позволяет максимально реализовать потенциал группового воображения. Не повторять шаблонные действия, а насытить игру воображением, волшебством – главная задача в данном случае.

Игровая деятельность дошкольника является мощным стимулом воображения. Выполнение роли, развития сюжета побуждает ребенка перекомбинировать известные события, создавать их новые сочетания, дополнять и преобразовывать собственные впечатления. Ребенок, перевоплощаясь в разных персонажей, имеет возможность посмотреть на ситуацию с разных точек зрения.

Важным моментом в развитии воображения ребенка служит такая организация среды, которая включает наряду со знакомыми предметами с закрепленными функциями предмета неспецифические, полу функциональные: бросовый материал (коробки, катушки, обрывки ткани, веточки, желуди). Действуя с ними, наделяя их разным значением в разных ситуациях, используя вариативно, ребенок интенсивно осваивает замещение.

Таким образом, в старшем дошкольном возрасте воображение приобретает произвольный характер, предполагая создание замысла, его планирование и реализацию. Освоение приемов и средств создания образов приводит к тому, что и сами образы становятся разнообразнее, богаче. Сохраняя конкретный, наглядный характер, они приобретают обобщенность, отражая типичное в объекте. Воображение становится особой деятельностью, превращаясь в фантазирование, в этом возрасте дошкольник осваивает приемы и средства создания образов.

1.2 Психолого-педагогические основы развития сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста.

Игра является основным видом деятельности, которым овладевает дошкольник к возрасту 3 лет. Изначально дети используют простые сюжетные линии и простые игры. Посредством игры происходит познание мира и окружающей действительности, подготовка ребенка к взрослой жизни. Несмотря на всю кажущуюся простоту, игра выступает в роли основы и фундамента творческого развития ребенка, его умения соотнести собственные творческие навыки с реалиями действительности.

Стоит отметить, что игра служит для детей своеобразным «мостиком» который позволяет приобщиться к миру взрослых, где все взаимосвязано и оказывает значительное влияние на мир ребенка. Игра позволяет ребенку «примерить» роли тех взрослых, образы которых сохраняются в его опыте[8].

[8] Игра дошкольника /под ред. С.Л. Новосёловой. - М.:Просвещение, 1989. – 284 с.

Посредством игры ребенок получает возможность взять на себя роль взрослого, проявить свою самостоятельность и тем самым удовлетворить свою потребность в активном участии в жизни взрослых.

Следует отметить, что вопрос игры, а особенно сюжетно-ролевой игры, оценивается в психологии и педагогике весьма положительно. По мнению Кравцовой Е.Е. без сюжетно-ролевых игр ребенок никогда не сможет стать «волшебником»[9].

В результате исследований психологами и педагогами установлено, что первоочередное развитие в сюжетно-ролевой игре получает воображение и образное мышление ребенка. Игра вооружает ребенка теми доступными для него способами активного воссоздания и моделирования действительности посредством предметных действий, которое в других условиях не может быть реализовано.

Посредством сюжетно-ролевых игр ребенок воссоздает те сферы реальной жизни, которые его действительно интересуют, используя при этом условные действия. Нетрудно заметить, что в определенные периоды своей жизни старшие дошкольники переживают моменты «перевоплощения». Это могут быть машины, животные, исторические и сказочные персонажи (например, рыцари, викинги, принцессы, волшебницы и пр.).

Исследования в области детской игры показали, что игра – это наиболее доступный для детей вид деятельности, способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений, знаний[10]. В игре согласно Д.Б. Эльконана ярко проявляются особенности мышления и воображения ребенка, его эмоциональность, активность, развивается потребность в общении[11].

На рисунке 1.2.1 представлены основные теоретические тезисы относительно сущности игровой деятельности детей.

---

[9] Кравцова Е.Е. Разбудить в ребенке Волшебника. - М.: Просвещение, 1996. – 126 с.
[10] Психология и педагогика игры дошкольника / Под ред. Запорожца А.В., Усовой АЛ. - М., 2010
[11] Эльконин Д.Б. Игра: ее место и роль в жизни и развитии детей. // Дошкольное воспитание. – 1981. - № 5.



Рисунок 1.2.1 – Сущность игровой деятельности

Тезис о том, что игра является ведущим видом деятельности в дошкольном возрасте, подтверждается работами ряда ученых (Д.Б. Эльконина, А.Н. Леонтьева, В.С. Мухиной и др.) именно в процессе игры у детей возникают основные психические новообразования. То, что развитие игровой деятельности ребенка во многом определяется социальным влиянием, подкрепляется фактическими данными, накопленными педагогикой раннего детства (Н.М. Щелованов, Н.М. Оксарина и др.)

А.Н. Леонтьев прослеживает путь становления игры ребенка и утверждает, что игра ребенка постепенно трансформируется от чисто манипулятивных действий к подражанию. Уже на третьем году жизни, если ребенка побуждают к подражанию действиям близких людей, начинается отражение того, как действуют взрослые. На третьем году жизни возникают противоречия между стремлением сделать все самому и отсутствием у ребенка реальных возможностей. Эти противоречия, по мнению А.Н. Леонтьева, могут разрешиться только в одном виде деятельности, а именно в игре. Особое значение в этом процессе имеет воображение ребенка[12].

[12] Леонтьев А.Н. Психологические основы дошкольной игры. / Избр. Психол. Произв.: в 2 т., т. 1. - М., 1983.

Образы, которые создаются воображением ребенка, становятся все более эстетическими, личностными, полными чувств. К старшему дошкольному возрасту у ребенка отпадает необходимость наглядной опоры для создания новых образов. Воображение постепенно переходит во внутренний план.

Одним из важнейших условий стремления ребенка участвовать в творческой игре – желание подражать взрослым, желание участвовать в их жизни. Именно посредством подражания, через игру ребенок имеет возможность проигрывать различные жизненные ситуации, стремясь самостоятельно познать окружающий мир.

В создании ребенком мира, похожего на мир взрослых, существенное, а часто и центральное значение, имеет роль, которую хочет взять ребенок и то явление действительности, которое его привлекло[13].

Наиболее ярко данная мысль прослеживается в работах психолога Л.С. Славиной. Она провела ряд экспериментов, направленных на то, чтобы установить, какое значение для развития игры ребенка имеют создание ситуации и роль, т.е. образ, в который ребенок перевоплощается. В первом эксперименте Л.С. Славиной детям предлагались игрушки преимущественно для игр в детский сад и семью. Во втором эксперименте давались новые игрушки: кубики, камешки, тарелочки веревочки.

Когда у детей были только игрушки, и не было определенного тематического направления, то, как пишет автор, «мы не встретили в этой игре ни той поглощенности ребенка действием, с которым мы неоднократно сталкивались раньше, ни характерной способности производить эти действия бесчисленное количество раз»[14].

«И роль, и воображаемая ситуация - все то, что вносит в игру сюжетность - образует в играх детей только ее общий фон психологически совершенно необходимый»[15]. Пытаясь вскрыть значимость этого фона, автор утверждает, что его несомненная функция состоит в том, что он придает действиям ребенка

[13] Палашина Т.Н. Развитие воображения в русской народной педагогике // Дошкольное воспитание. – 2014. - №6
[14] Славина Л.С. Развитие мотивов игровой деятельности дошкольников - М., 1979.
[15] Славина Л.С. Развитие мотивов игровой деятельности дошкольников - М., 1979.

определенный смысл, более широкий и содержательный, чем Смысл самого по себе действия с предметами. Направленное подражание влияет на самовоспитание, самообучение. Это ярко проявляется особенно тогда, когда детей сознательно пробуждают при проведении подвижных игр самостоятельно в ролях воспитателей руководить играми сверстников или малышей. Позже дети берут на себя эти роли по своей инициативе.

Произвольное поведение детей в творческой игре является прямым результатом того поведения, к которому их приучили. Однако в творческой ролевой игре не педагог, а сами дети ставят себе цели и сами их выполняют.

Проведение наблюдения за детьми показали, что из восемнадцати девочек – отличниц пятнадцать любили играть в детском саду роли воспитательниц, музыкальных работников, организаторов «бытовых игр»[16]. Для игр в «детском саду» и «школу», в которых дети выполняли роли воспитательниц и учительниц, характерно то, что здесь наряду с большой подражательностью проявлялись и индивидуальное творчество. Склонность детей к воображению, правильное его формирование определяют возникновение замысла игры.

Не случайно К.Д.Ушинский рассматривал детские игры в связи с теоретическим анализом истории воображения. Дети склонны к воображению и любят воображать, поэтому и необходимо опираться на эти особенности, развивая игры[17]. Детское воображение может достигнуть высокого уровня, если его у детей формируют, развивая для этого наблюдательность, кругозор, интересы. В результате планомерного формирования воображения дети, действуя в ролях взрослых, постепенно начинают произвольно вести себя в игре по правилам, принятым в обществе, усваивать, таким образом, характер отношений, существующих между людьми.

Свободная сюжетная игра – самая привлекательная для детей дошкольного возраста деятельность. Привлекательность данного вида игры обусловлена тем, что в ней ребенок испытывает субъективное чувство свободы, так как ему

[16] Менджерицкая Д.В. Татищева Е.Д. Творческие игры в детском саду - М., 2014.
[17] Ендовицкая Т, О развитии творческих способностей. // Дошкольное воспитание. – 2012. - №12.

подвластны вещи, субъекты, отношения. Он сам строит свою игру и является хозяином положения. Именно эти составляющие в действительности даются с трудом.

Состояние субъективной внутренней свободы в игре связано с возможностью использования воображаемой, условной ситуации. В игре от ребенка не требуют сделать «как надо», здесь все «понарошку»[18].

Ребенок может забивать воображаемые гвозди игрушечным молотком, хотя на самом деле еще не умеет забивать настоящие гвозди, может быть «врачом» и «лечить» больных кукол и зверюшек, хотя, на самом деле, ему еще очень далеко до этой «взрослой» профессии. Может включиться в такие волнующие события, происшествия, которые в действительности с ним никогда и не случались; может повторять, «проживать» заново события, в которых он не смог проявить себя так, как ему хотелось бы и т.п. Все эти «возможности» сюжетной игры расширяют практический мир дошкольника и обеспечивают ему внутренний эмоциональный комфорт.

Но кроме этого сиюминутного субъективного ощущения «всевозможности», эмоционального комфорта, сюжетная игра в силу своей специфики имеет большое значение для психического развития ребенка, так сказать долговременный эффект.

Психологами и педагогами (В.В. Абраменкова, А.К. Бондаренко, Р.И. Жуковская, Е. Д. Татищева и др.) установлено, что игра является важным фактором развития воображения, так как позволяет ребенку воссоздавать отдельные сферы реальной жизни посредством условных ситуаций. Изначально это действия с игрушками, которые заменяют реальные вещи и персонажи, затем к старшему дошкольному возрасту – изобразительные, речевые и прочие действия, которые могут совершаться « в уме».

Психологи (В.С. Мухина, Е.В. Заика и др.) отмечают еще одну важную особенность игровой деятельности – развитие личности ребенка. Игра оказывает влияние не только на развитие умственных способностей, но и на социальную составляющую личности. В процессе игры, примеряя различные социальные роли,

[18] Воронова В.Л. Творческие игры старших дошкольников.- М.,2011.

ребенок учится понимать их чувства и цели, осознавая сущность взаимоотношений между людьми. Воссоздание поступков других позволяет сопереживать им.

При этом важным фактором эффективности развивающей функции игры является постепенное усложнение сюжета и тематики используемых игр. Тематическое содержание как таковое не может рассматриваться критерием уровня игровой деятельности[19]. Например, ребенок трех лет может играть в космонавта. При этом его игра будет включать всего три действия:

1. Надевание шлема;
2. Посадка в «ракету»;
3. «управление» штурвалом.

В возрасте же 6-7 лет дети могут играть в «дочки-матери», но при этом воссоздавать множество самых разнообразных ситуаций – после обеда прогуляться в зоопарк или посетить цирк. При этом в игре они перевоплощаются из «дочек» и «мам» в цирковых актеров.

Многочисленные исследования (Р.И. Жуковская, Т.Н. Палашина, А.П. Усова и др.) позволили выявить что в различных возрастных диапазонах ребенок может осуществлять различные игровые действия:

- 1,5 - 3 года ребенок может осуществить условные действия с игрушками и предметами заместителями, выстраивая их в простейшую смысловую цепочку;
- 5 - 7 лет ребенок может развертывать в игре разнообразные последовательности событий, комбинируя их согласно своему замыслу и замыслам 2 - 3 партнеров-сверстников, реализовать сюжетные события через ролевые взаимодействия и предметные действия.

К пяти годам у детей сформированы такие способы построения сюжетной игры, как условные действия с игрушками, ролевое поведение. Для того чтобы перевести детей на новую более высокую ступень сюжетной игры, надо хорошо

[19] Горбатенко Т.И. Особенности подражания детей дошкольного возраста // Дошкольное воспитание – 2013. - №3.

представлять дальнейшую ее эволюцию. Одна из линий развития игры дошкольников – игра-фантазирование по примеру «Фантазеров» Н.Носова.

Таким образом, сюжетно-ролевая игра развивается от простого к сложному. В младшем дошкольном возрасте она представляет собой цепочку последовательных действий, а уже к старшему дошкольному возрасту трансформируется в последовательность разнообразных событий.

Усложнение игры приводит и к усложнению используемых игровых умений. Чем полнее в деятельности ребенка представлены все способы построения сюжетной игры, чем шире репертуар его игровых умений, тем более разнообразные тематические содержания может он в нее включать и тем больше у него свободы в самореализации.

В связи с этим основным критерием уровня игровой деятельности выступает набор игровых умений дошкольника, который позволяет ему строить игру и использовать различные способы ее ведения. Дети, которые свободно владеют множеством способов ведения игры могут использовать «многотемные» сюжеты, что является показателем высокого уровня ее развития.

Сюжетно-ролевая игра имеет в своей основе две линии: сюжетную и ролевую. Сюжетная составляющая реализуется посредством овладения ребенком нового навыка - режиссерского, когда он сочиняет сюжет данной игры. Ребенок может раскладывать предметы, перебирать их, играть с предметами в шкафу и т.д., при этом бормоча что-то под нос. Он может устраивать «парады», уходить «воевать с драконом», «лететь на ковре-самолете» - все это самые простые сюжеты, которые ребенок трансформирует в свою действительность посредством игры.

Для развития воображения данная составляющая сюжетно-ролевой игры весьма значительна, так как именно она позволяет ребенку реализовать навыки «выдумывания», «домысливания», воображения. Во-первых, ребенок сам придумывает сюжет, что развивает его самостоятельность, позволяет обходиться без помощи взрослых. Во-вторых, ребенок сам решает, кем именно он будет. Будет ли он машиной, тигром, рыцарем, принцессой. В-третьих, он сам решает,

кто и что кем и чем будет в данной игре. Стол может превратиться в домик, мама в принцессу, папа в дракона. В-четвертых, ребенок самостоятельно сочиняет мизансцены и разыгрывает их.

В процессе подготовки игры, дошкольник может долго расставлять все детали для того, чтобы максимально воплотить свой замысел. В его игре он может сам исполнять все роли, а может доверить некоторые из них взрослым. В любом случае необходимо отметить огромное значение данной составляющей сюжетно-ролевой игры для развития воображения. Ведь именно посредством сюжетной составляющей ребенок учится видеть игру не с одного ракурса, а с общей позиции, обеспечивающей ему положение субъекта, которые не запоминает и слепо повторяет сделанное другими, а сам придумывает ход событий игры. Он начинает «видеть целое раньше частей».

Если ребенок овладел данной частью сюжетно-ролевой игры, он сможет без особых усилий подыграть другому партнеру в игре с сюжетом, который может изменяться в любом направлении. Подобный подход позволяет обыгрывать один и тот же сюжет, но каждый раз в него будут вноситься новые события и повороты, которые зависят от произошедших осмысленных и переосмысленных событий реальной жизни ребенка.

Вторая немаловажная составляющая сюжетно-ролевой игры – образно ролевая. Проиллюстрировать данное направление весьма просто. Часто можно видеть малыша, который не идет нормально по дороге, а «шаркает ногами», объезжает ступеньки, приостанавливается перед пешеходным переходом. Мама, спешащая на работу или домой, безрезультатно стремится поторопить его, и ребенок, в конце концов, объясняет маме: «Я не ребенок, я – машина». А это значит, что он своими действиями точно стремится отобразить движение транспорта – не поднимается по ступенькам и «шаркает», так как машина не отрывает колес от асфальта.

Перевоплощение позволяет ребенку полнее ощутить те объекты, которые его интересуют, почувствовать себя на «их месте». Это своеобразная

психологическая реабилитация, позволяющая отключиться от проблем и сложностей.

Согласно исследованиям Д.Б. Эльконина ребенок посредством сюжетно-ролевой игры отображает те специфические отношения, которые он наблюдает в окружающем его обществе. Социальные отношения людей выступают основой сюжетно-ролевой игры. Поэтому дошкольники обыгрывают те сюжеты, с которыми хорошо знакомы – дом, магазин, больница, детский сад и пр. следует отметить, что усложнение современного мира, его закрытость привели к значительному обеднению детских игр. Еще несколько десятилетий назад самой распространенной игрой было воспроизведение труда мамы и папы – строитель, водитель, врач и т.д. В настоящее время многие дети не знают и не понимают, чем занимаются их родители (менеджер, маркетолог, экономист и т.д.). В связи с этим игры сводятся к обыгрыванию «бытовых ситуаций», что, конечно же, сказывается на снижении потенциала игры для развития воображения.

Тем не менее, можно и в данной ситуации развить несколько направлений. Дети играют во все, что видят: в «Семью», «Детский сад», «Путешествие», «Зоопарк» и пр. Для большего эффекта в одной игре можно соединить различные сюжеты, например: в игру «Путешествие по морю» необходимо включить «Семью», так как на море едут все вместе. Сочетание, комбинирование сюжетов дает волю и фантазии и воображению. От уровня развития игровой деятельности напрямую зависит уровень развития воображения дошкольника.

Совместная игра фантазирование развивает воображение, творчество, обогащает эмоциональную жизнь детей, позволяя полнее реализовать значимые переживания. Для такой игры необходимо уметь комбинировать разнообразные события, согласовывая в общем сюжете индивидуальные замыслы. Разумеется, дошкольники еще не могут самостоятельно развертывать игру - фантазирование в чисто речевом плане (без опоры на предметные действия, роль), но возможность перехода на эту новую ступень закладывается в уже старшем дошкольном возрасте.

Старшие дошкольники готовы к освоению указанных умений по ряду причин:

- Объем знаний об окружающем мире увеличивается;
- Конкретизируются интересы дошкольника;
- Конкретизируется их отношение к отдельным сторонам жизни;
- Определяются события, участниками которых они хотели бы быть.

Старшие дошкольники стремятся воплотить в игре достаточно сложные замыслы, и все больше внимания уделяют игре со сверстниками.

В сюжетно - ролевых играх дети старшего дошкольного возраста все большее внимание начинают уделять идеи, т.е. замыслу своего произведения. Творческое начало проявляется и в замысле выборе темы игры, рисунка, нахождении способов осуществления задуманного и в том, что дети не копируют виденное, а с большой искренностью и непосредственностью, не заботясь о зрителях и слушателях, передают свое отношение к изображаемому, свои мысли и чувства. Наличие творческого воображения в игровой деятельности доказываются и тем фактом, что обычно дети в одной сюжетной игре объединяются различные впечатления - комбинируют виденное в жизни с образами, взятыми из книг, постановок, фильмов.

Особенностью сюжетно-ролевой игры ребенка старшего дошкольного возраста является действие во внутреннем воображаемом плане. Этот момент отмечается всеми исследованиями игры, хотя и получает разное название. Так Ж.Пиаже говорит о развитии в игре символической функции, А.Н.Леонтьев - о наличии воображаемой ситуации, Д.Б.Эльконин - о формировании плана представлений.

При этом, как известно, характерной особенностью игры является применение в ней внешних действий замещения (использование игровых предметов заместителей, взятие на себя роли, замещение игровыми действиями действий изображаемых персонажей), выступающих в качестве исходной материальной форме при образовании действий внутреннего плана.

Таким образом, в дошкольном возрасте закладываются основы творческой деятельности ребенка, которые проявляются в развитии способности к замыслу и его реализации, в умении комбинировать свои знания и представления, в искренней передаче своих чувств. Воображение ребенка особенно ярко развивается и проявляется в игре, конкретизируясь в целенаправленном игровом замысле, основанном на подражании, которое служит важным фактором развития ребенка. Л.С. Выготский отметил появление в дошкольном возрасте замысла, что меняет характер деятельности по сравнению с ранним детством. «Я вынужден охарактеризовать этот новый тип деятельности как переход к творческой деятельности, если иметь в виду тот факт, что во всех видах деятельности дошкольника возникают совершенно своеобразные отношения мысли к действию, именно возможность воплощения замысла, возможность идти от мысли к ситуации, а не от ситуации к мысли. Возьмете ли вы игры, возьмете ли вы рисунки, возьмете ли вы труд - везде и во всем будете иметь дело с совершенно новыми Отношениями, которые возникают между мышлением и действиями ребенка»[20].

Эти ценные мысли находят подтверждение и развитие во многих педагогических исследованиях и проверены практикой. Особенно надо отметить труды Е.А. Флериной, которая изучала творчество детей в рисунке, лепке, игре, в слове. Ей удалось определить общие особенности детского творчества.

Основной мотив творчества ребенка согласно ее теории – потребность дошкольника в действенном освоении впечатлений[21]. Основная цель педагогического воздействия при этом – формирование игровых умений, которые позволят обеспечить самостоятельную творческую игру детей. Наличие навыков ведения игры позволит детям по собственному желанию реализовывать различные сюжеты, свободно вступать во взаимодействие со сверстниками.

Педагог обязан, опираясь на склонность детей к подражанию приучать их к самостоятельному решению стоящей перед ними задачи. Для этого посредством

[20] Выготский Л.С. Избранные психологические исследования. - М., 1973.
[21] Жуковская Р.И. Игра и ее педагогическое значение. - М., 2009.

игровой деятельности даются знания, формируются навыки и умения, которые служат фундаментом будущей творческой деятельности.

В связи с большой значимостью сюжетно-ролевых игр в развитии воображения старших дошкольников следует отметить необходимость использования данного вида творчества в досуговой, воспитательной и образовательной деятельности дошкольных образовательных учреждений.

Среди основных особенностей сюжетно-ролевых игр можно выделить:

- необходимость соблюдения определенных правил, в рамках которых возможно развитие сюжета; преобладание социальных мотивов игр;
- способствование эмоциональному развитию дошкольников; повышение интеллектуальных способностей дошкольников;
- развитие воображения дошкольников.

По мнению психологов кроме ребенка никто не сможет развить его творческие способности, в том числе и воображение. Поэтому основной задачей педагогов ДОУ является создание необходимых условий для спонтанных творческих сюжетно-ролевых игр. Можно выделить две основные задачи, которые стоят перед педагогами ДОУ при осуществлении руководства в сюжетно-ролевой игре: развитие способностей дошкольников к игровой деятельности; использование игровой деятельности в процессе воспитания и развития дошкольников.

В связи с этим выбор конкретной игры, который производится педагогом, обусловлен теми воспитательными задачами, которые он ставит на данный момент. Применение сюжетно-ролевых игр можно использовать в качестве инструментов организации коллективной деятельности детей, направленной на освоение определенных задач. Например, игра «Мойдодыр» требует от дошкольников постоянного соблюдения чистоты. Для мальчиков может использоваться игра «Самоделкин», которая подразумевает поддержание мебели группы в сохранности. Постоянное использование подобных игр призвано способствовать закреплению положительных черт у дошкольников посредством игровых упражнений.

Таким образом, разностороннее игровое творчество проявляется в поисках средств для изображения задуманного. Для выполнения замысла дети пользуются разными способами: собственными действиями, словом, употребляют разные предметы, сооружают постройки, таким образом, развивая и проявляя воображение. Задача педагога при этом – направить процесс развития игровых навыков ребенка.

Выводы по 1-ой главе.

Анализ психолого-педагогической литературы показал, что проблема развития воображения активно изучается педагогами и психологами. Было выделено следующее:

1. воображение ребенка складывается в игре. На первых порах оно неотделимо от восприятия предметов и выполнения с ними игровых действий. Далее происходит интериоризация - переход к игровому действию с предметом, которого в действительности нет, и к игровому преобразованию предмета, приданию ему нового смысла и представлению действий с ним в уме, без реального действия. Это и есть зарождение воображения как особого психического процесса.
2. неустанная работа воображения - это один из путей, ведущий к познанию и освоению детьми окружающего мира, выходу за пределы узкого личного опыта, воплощающегося в роли, сюжете, замысле игры.
3. в игре ребенок подражает взрослым, но в этом подражании проявляются и развиваются его творческое воображение.
4. задача педагогов – развивать игровые умения дошкольников для возможности дальнейшего их использования.

ГЛАВА 2. Изучение особенности развития воображения и сюжетно-ролевых игр старших дошкольников (по материалам констатирующего эксперимента).

2.1 Методика и задачи констатирующего эксперимента.

Анализ психолого-педагогической литературы показал, что организация сюжетно-ролевых игр способствует развитию воображения дошкольников. Это и определило цель констатирующего эксперимента.

Цель констатирующего эксперимента: изучить особенности развития воображения в сюжетно-ролевых играх старших дошкольников.

Задачи констатирующего эксперимента:

1. Определить особенности развития воображения у детей старшего дошкольного возраста;
2. Изучить особенности развития игровых умений старших дошкольников в сюжетно-ролевых играх.

Для изучения уровня развития воображения мы использовали методики, разработанные О.М.Дьяченко «Дорисуй фигуру», тест «Свободный рисунок» автор Г.А. Урунтасова, наблюдение за играми детей в утреннее и послеобеденное время.

Выбор данных методик обоснован тем, что они дают возможность увидеть особенности развития разных проявлений воображения.

Констатирующий эксперимент проводился в два этапа:

1 этап – изучение уровня развития воображения дошкольников;

2 этап – наблюдение за сюжетно-ролевыми играми дошкольников.

Первое задание, которое было предложено выполнить детям – Задание №1. «Дорисуй фигуру».

Цель: изучение уровня развития воображения.

Материал: набор из 10 картинок с фигурками неопределенной формы.

Инструкция: «Дорисуй волшебные фигурки так, чтобы получилась какая-либо картина. Можешь нарисовать любую, какую захочешь».

После того как ребенок нарисовал рисунок, спросить: «Что ты нарисовал?», во времени не ограничивать.

Критерии анализа результатов диагностики:

1. Оригинальность придуманных образов (количество неповторяющихся изображений у конкретного ребенка и у всех)
2. Использование специальных действий воображения (опредмечивание или включение)
3. Вербальная интерпретация изображения.

Второе задание, которое выполняли дети, более сложное - Задание № 2. «Свободный рисунок».

Цель: изучение уровня развития воображения.

Материал: лист бумаги, набор фломастеров.

Инструкция: Испытуемому предлагалось: придумать что-либо необычное. На выполнение задания отводилось 4 минуты.

Оценка рисунка ребенка производится в баллах по следующим критериям:

1. 10 баллов - ребенок за отведенное время придумал и нарисовал нечто оригинальное, необычное, явно свидетельствующее о незаурядной фантазии, о богатом воображении. Рисунок оказывает большое впечатление на зрителя, его образы и детали тщательно проработаны.
2. 8-9 баллов - ребенок придумал и нарисовал что-то достаточно оригинальное и красочное, хотя изображение не является совершенно новым. Детали картины проработаны неплохо.
3. 5-7 баллов - ребенок придумал и нарисовал нечто такое, что в целом является не новым, но несет в себе явные элементы творческой фантазии и оказывает на зрителя определенное эмоциональное впечатление. Детали и образы рисунка проработаны средне.

4. 3-4 балла - ребенок нарисовал нечто очень простое, неоригинальное, причем на рисунке слабо просматривается фантазия и не очень хорошо проработаны детали.
5. 0-2 балла - за отведенное время ребенок так и не сумел нечего придумать и нарисовал лишь отдельные штрихи и линии.

Выводы об уровне развития воображения:

1. 10 баллов - очень высокий;
2. 8-9 баллов - высокий;
3. 5-7 баллов - средний;
4. 3-4 балла - низкий;
5. 0-2 балла - очень низкий.

Далее по всем методикам были определены уровни развития воображения у дошкольников (по О.М.Дьяченко):

1. Критический (низкий) - не проявляют творчество, используют только воссоздающее воображение
2. Допустимый - редко присутствуют творческие образы
3. Оптимальный (средний) - ребенок пытается использовать творческие образы, однако они однообразны
4. Высокий - быстро и легко придумывают новые образы.

На втором этапе было проведено наблюдение за особенностями сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста. Для этого мы использовали метод наблюдение за играми детей.

Наблюдение за играми велось в утренний отрезок времени и после дневного сна.

Цель: изучение особенностей освоения игровых умений. В протоколе наблюдения фиксировалось:

- преобладающие виды игр, в которые играют дети;
- тематика и содержание творческих сюжетных игр детей;
- организация детьми игровой деятельности;

- сговор на игру, обозначение и создание игрового пространства, распределение ролей, поясняющие и обозначающие действия;
- действия, направленные на построение игрового сюжета;
- действия, направленные на выполнение роли или создание образа игрового персонажа игре;
- особенности использования детьми материалов, содержащихся в предметно-игровой среде.

По результатам проведенных тестов подведены результаты констатирующего этапа эксперимента.

2.2 Анализ результатов констатирующего эксперимента.

Констатирующий эксперимент проводился на базе ГБДОУ № 34 Красносельского района г. Санкт-Петербурга.

В эксперименте участвовало 20 детей старшей группы № 6. дети были разделены на две группы по 10 человек, в которых было равное количество мальчиков и девочек:

1 – экспериментальная группа 10 человек (100 %);

2 – контрольная группа 10 человек (100%).

Результаты экспериментальной и контрольной группы представлены в таблице 2.2.1, 2.2.2

Таблица 2.2.1. - Результаты констатирующего и контрольного эксперимента в экспериментальной группе

5	Полина Б.	5,2	допустимый	низкий	средний	допустимый
6	Кирилл Т.	5,9	низкий	низкий	допустимый	допустимый
7	Ваня М.	6,1	допустимый	допустимый	средний	средний
8	Маша Н.	5,2	низкий	низкий	допустимый	
9	Таня Л.	5,4	средний	средний	высокий	высокий
10	Егор И.	5,8	допустимый	допустимый	средний	средний

	с
1	Анд
2	Ван
3	Аня
4	Нас

Таблица 2.2.2. - Результаты констатирующего и контрольного эксперимента в контрольной группе

			Констатирующий этап		Контрольный этап	
	ФИО	Возраст	Задание № 1	Задание № 2	Задание № 1	Задание № 2
1	Алена А.	5,4	допустимый	допустимый	допустимый	допустимый
2	Марина П.	5,8	низкий	низкий	допустимый	низкий
3	Антон Р.	5,4	высокий	высокий	высокий	высокий
4	Тимофей П.	5,7	средний	средний	средний	средний
5	Андрей В.	5,7	допустимый	низкий	допустимый	допустимый
6	Диана Т.	5,2	низкий	низкий	низкий	низкий
7	Алина Т.	5,9	высокий	средний	высокий	средний
8	Артем Ц.	5,9	средний	средний	средний	средний
9	Лиана А.	5,1	средний	низкий	средний	низкий
10	Максим О.	5,6	допустимый	допустимый	допустимый	допустимый

На первом этапе констатирующего эксперимента изучался уровень развития воображения дошкольников. Анализ результата констатирующего эксперимента показал: Первое задание «Дорисуй фигуру» позволило определить уровень развития воображения в обеих группа. Результаты представлены на диаграммах (рис. 2.2.1 и 2.2.2).

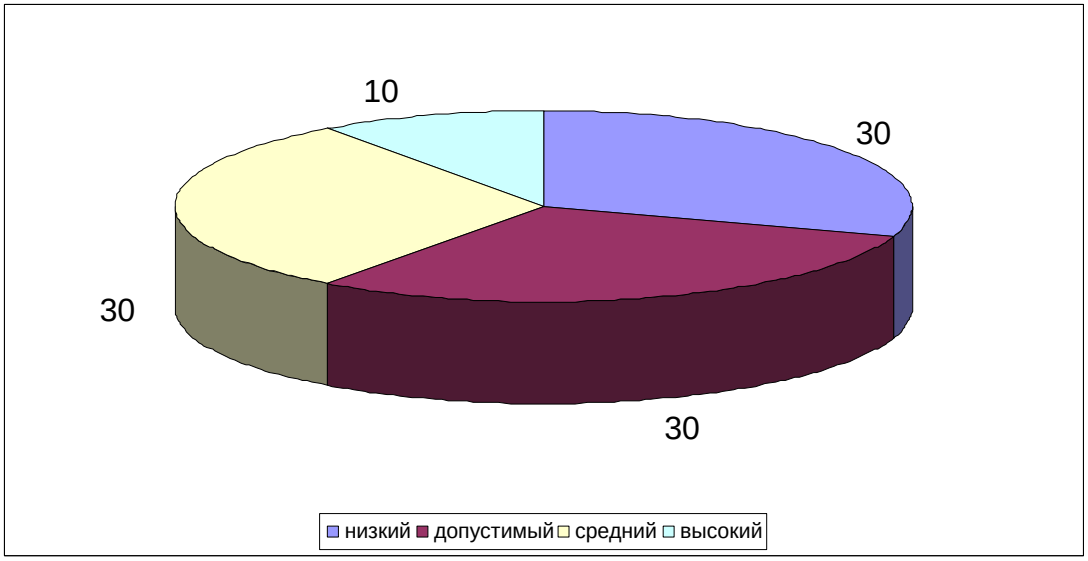


Рисунок 2.2.1 - Диаграмма результата задания № 1 в экспериментальной группе (%)

На основе полученных результатов дети были разделены на 4 подгруппы:

- 30 % - низкий уровень развития воображения – дети не выполнили задание указав на его сложность;
- 30 % - допустимый уровень развития воображения – использовали схематические детали, не проявили желания к работе;
- 30 % - средний уровень развития воображения – дети использовали разнообразные элементы, дорисовывая картинки;
- 10 % - высокий уровень развития воображения – дети не только дополнили рисунки, но и точно описали, что хотели изобразить и дали им название.

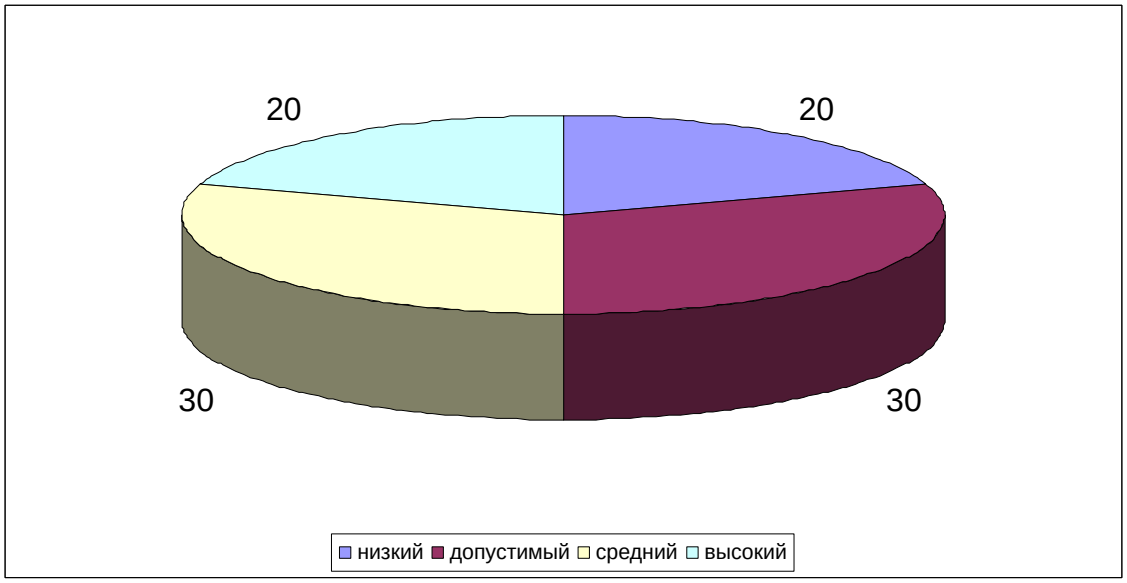


Рисунок 2.2.2 - Диаграмма результата задания № 1 в контрольной группе (%)

Результаты контрольной группы несколько отличаются от результатов экспериментальной в лучшую сторону. Здесь у 20 % детей наблюдается высокий уровень развития воображения и 20 % - низкий.

Результаты второго задания представлены на диаграммах (рис. 2.2.3 и 2.2.4).

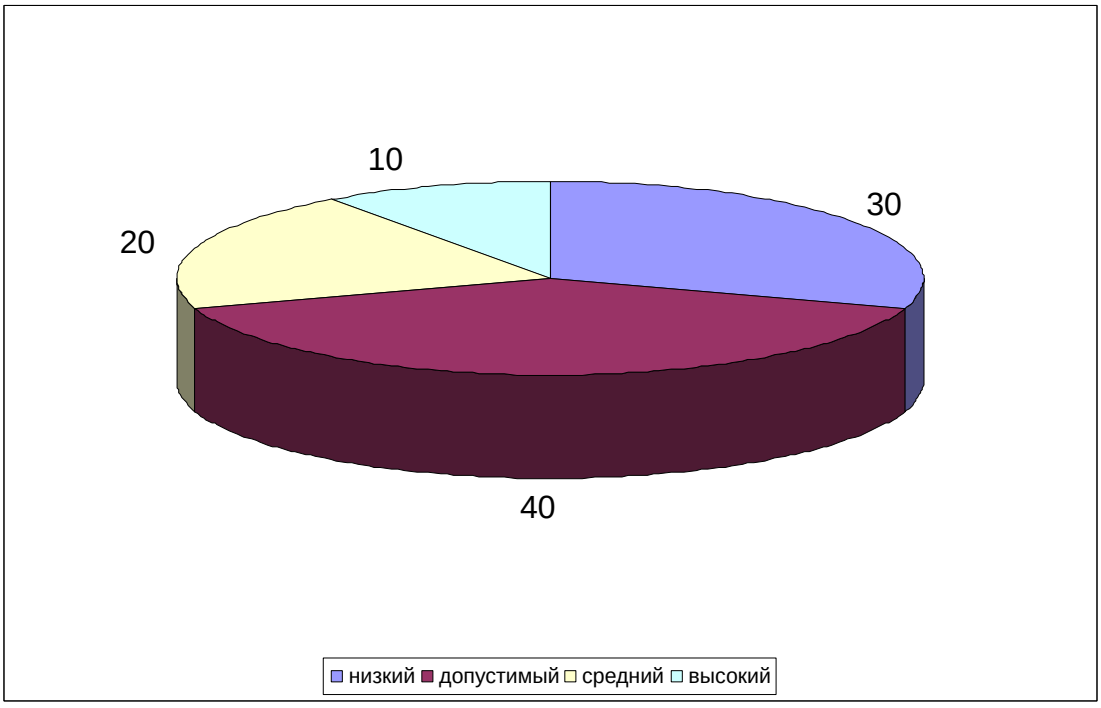


Рисунок 2.2.3 - Диаграмма результата задания № 2 в экспериментальной группе (%)

По результатам проведенного эксперимента, дети были разделены на 4 подгруппы:

- 30 % - низкий уровень развития воображения – дети не выполнили задание, так как оно было сложным и ограниченным по времени;
- 40 % - допустимый уровень развития воображения – дети выполнили задание частично, так как начали выполнять поздно. Используемые сюжеты отличались шаблонностью;
- 20 % - средний уровень развития воображения – дети рисовали пейзажи, иллюстрации к сказкам, при этом использовались наиболее простые сюжеты «Курочка ряба», «Колобок»;
- 10 % - высокий уровень развития воображения – отмечено наличие фантастического сюжета, который повествует о жизни на другой планете.

Результаты контрольной группы представлены на диаграмме (рис. 2.2.4).

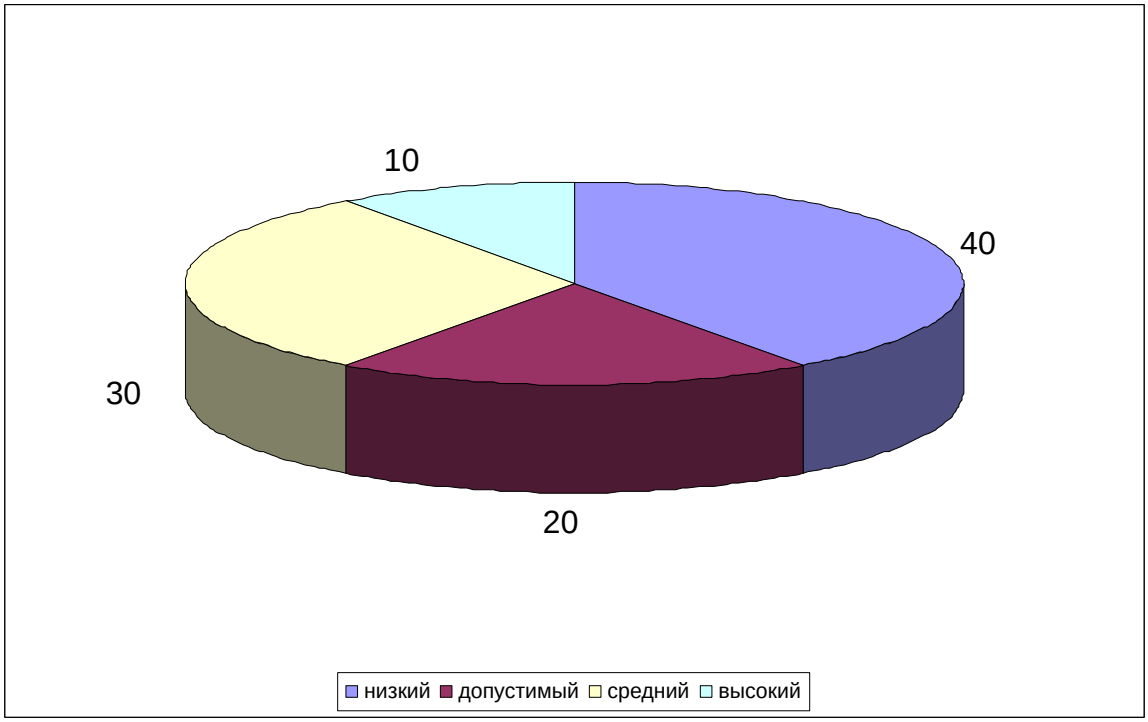


Рисунок 2.2.4 - Диаграмма результата задания № 2 в контрольной группе (%)

В контрольной группе дети распределились по 4 подгруппам в следующем порядке:

- 40 % - низкий уровень;
- 20 % - допустимый уровень;
- 30 % - средний уровень;
- 10 % - высокий уровень.

Сравнительный анализ результатов первой серии констатирующего эксперимента проводился по следующим критериям:

- умение воссоздавать и создавать целостный образ;
- оригинальность замысла;
- эмоциональность в отношении к содержанию задания и его выполнению;
- речевое сопровождение фантазирования.

В результате проведения данных экспериментов было выявлено, что:

- Необходимость создания оригинального замысла сопровождается у детей трудностями;
- Дети только частично могут воссоздавать целостные образы;
- Дети затрудняются с речевым сопровождением процесса.

Следует отметить, что наибольшие трудности дети испытывали при выполнении заданий, требующих использования таких приемов создания творческих образов как: инверсия, агглютинация, комбинирование.

Сравнительный анализ двух методик позволил выделить следующие уровни развития воображения у дошкольников (таблица 2.2.3)

Таблица 2.2.3 – Сравнительный анализ методик оценки уровня развития воображения в экспериментальной и контрольной группах

Методы -исследования	Уровни (в процентах к общему числу детей)			
	критический	допустимый	оптимальный	высокий
Экспериментальная группа				
Задание № 1	3	3	3	1
Задание № 2	2	3	3	2
Средний балл	3	3,5	2,5	1
Контрольная группа				
Задание № 1	2	3	3	2
Задание № 2	4	2	3	1

Средний балл	3	2,5	3	1,5

Проведенный сравнительный анализ позволяет утверждать, что в контрольной и экспериментальной группе развитие воображения у детей находится примерно на одинаковом уровне.

На втором этапе изучались особенности сюжетно - ролевой игры детей старшего дошкольного возраста.

Наблюдение за играми в утренний отрезок времени и после дневного сна дало возможность изучить особенности игровых умений детей. Наблюдались следующие игры детей: «Поликлиника», «Моряки», «Гараж», игры с куклами. Были определены 4 группы детей:

- группа (10 %): игровая деятельность детей разворачивалась параллельно, контакта между играющими не было. Дети отражали лишь внешний рисунок роли - действие, некоторые обороты речи;
- группа (60%): дети играли в сюжетно-ролевые игры, отражая в них традиционные, бытовые и профессиональные темы. Игра превращалась в параллельную, где дети исполняли одинаковые роли и копировали действия друг друга. Игровой репертуар был ограничен традиционными ролями, группы - врач, матрос, парикмахер и др., дети не удерживали цели общения, не согласовывали замыслы со сверстниками, в ходе игры использовался необходимый игровой материал;
- группа (20%): построение сюжета происходило по ходу игры на основе изменения ролевого поведения, смены ролей. Роли распределялись по ходу игры. В играх широко был представлен ролевой диалог, который служил средством создания игровых образов. Дети постоянно меняли роли;
- группа (10 %): детям интересны игры, которые проходят в вербальном плане, с минимальным опредмечиванием сюжета. Был заметен переход к «рубежному» виду игровой деятельности игре

фантазированию. Дети проявляли себя как заводилы, которые адресовали игровые замыслы партнерам, аргументировали свои предложения, выдвигали инициативы, связанные с организацией и осуществлением деятельности.

Анализ результатов второго этапа констатирующего эксперимента проводился по следующим критериям:

- выдвижение игрового замысла;
- использование сюжетосложения как способа построения игры;
- владение действиями, направленными на согласование замыслов играющих, общение партнеров по развитию совместной игры;
- создание выразительных игровых образов;
- создание положительного эмоционального фона в общении с партнерами по игре.

В соответствие с ними были выделены четыре уровня развития сюжетно-ролевой игры дошкольника (см. таблицу 2.2.3).

В результате проведения второго этапа констатирующего эксперимента:

У 10% детей был выявлен критический уровень развития сюжетно-ролевой игры, характеризующийся осуществлением построения сюжета на основе предметно-действенного замещения, отражение детьми лишь внешнего рисунка роли-действия, некоторых оборотов речи. Несформированность обозначающих и поясняющих действий не позволяла согласовывать замыслы с партнерами по игре, контакта между играющими практически не было. В связи с этим не создавалась общая для ее участников эмоционально-привлекательная атмосфера.

У 60% детей был определен допустимый уровень развития игровой деятельности. Наблюдались игры, отражающие традиционные бытовые и профессиональные темы («Поликлиника», «Магазин» и пр.).

У 20 % детей отмечена высокая активность в использовании сюжетно-ролевых игр, наблюдается постоянная смена ролей, дети с удовольствием придумывают новые сюжеты.

У 10 % детей наблюдается переход от сюжетно-ролевой игры к игре-фантазированию.

Таким образом, анализ результатов констатирующего эксперимента показал, что дети способны к проявлению воображения, оригинальности замысла, однако, возникают трудности, связанные с умением вербально интерпретировать изображение, а также создавать новые образы.

Следовательно, в проект экспериментальной работы необходимо включить задания, направленные на развитие воображения детей.

Исследования сюжетно-ролевых игр детей 6-7 лет указывают на преобладание игр, отражающих традиционные, бытовые, профессиональные темы.

Мы считаем, что ограниченность разнообразия сюжетов связана с недостаточным уровнем развития воображения, творчества.

Поэтому необходимо включить в проект формирующего эксперимента комплексные задания и упражнения, направленные на развитие воображения в сюжетно-ролевых играх.

2.3 Разработка и апробация педагогического проекта направленного на развитие воображения детей старшего дошкольного возраста в сюжетно-ролевых играх.

Методика формирующего эксперимента базируется на данных, полученных нами в ходе констатирующего эксперимента. Согласно им, у большинства детей наблюдается недостаточный уровень развития воображения. Это и определило цель формирующего эксперимента.

Цель формирующего эксперимента разработать и апробировать педагогический проект, направленный на развитие воображения в сюжетно-ролевых играх старших дошкольников.

Задачи:

1. Пробудить у детей интерес к развитию воображения, желание использовать творчество в сюжетно-ролевых играх.
2. Развивать умения использовать созданные образы в сюжетно-ролевых играх.
3. Создать условия для самостоятельного творческого применения, приобретенных знаний и умений.

В основу разработки проекта положены отдельные методы и приемы из работ О.М. Дьяченко, В.А Деркунской, Н.Я. Михаиленко, Н.А. Коротковой.

Основываясь на анализе психолого-педагогической литературы и результатах констатирующего эксперимента, был разработан проект экспериментальной работы, состоящий из трех этапов:

1 этап - направлен на развитие воображения детей с помощью различных приемов (инверсия, агглютинация, комбинирование);

2 этап - использование приемов воображения в сюжетно-ролевых играх;

3 этап – развитие творческих способностей в игре-фантазировании.

Содержание экспериментальной работы на каждом из этапов представлено в таблице 2.3.1.

Таблица 2.3.1 – Содержание каждого их этапов формирующего этапа эксперимента

№	Содержание	1 этап	2 этап	3 этап
1	Цель этапа	Развитие воображения посредством специальных упражнений	Развитие воображения в сюжетно-ролевых играх	Создание условий для реализации творческого потенциала посредством игры-фантазирования
2	Задачи развития	Освоение приемов инверсии, агглютинации, комбинирования	Развитие продуктивного воображения, создание новых образов, развитие умения комбинирования различных образов	Совершенствование активного, продуктивного воображения при помощи известных приемов, развитие умения придумывать новые события, сюжеты
4	Используемые материалы	Наглядные картинки, пособия	Материалы для сюжетно-ролевых игр	Предметы-заместители
5	Тематика сюжетно-ролевых игр		Традиционная	Нетрадиционная
6	Участие педагога		Организатор	Наблюдатель
7	Участие ребенка	Активный участник заданий	Активный участник игр	Организатор, активный режиссер новых сюжетов

На первом этапе формирующего эксперимента основной целью являлось ознакомление детей с использованием различных методов развития воображения.

Задачи:

1. Познакомить детей с приемами создания творческих образов: инверсией, как приемом изменения свойств на противоположные; агглютинацией, как приемом увеличения - уменьшения; комбинированием, как приемом выделения и объединения свойств.
2. Развивать умения детей старшего дошкольного возраста по использованию приемов инверсии, комбинирования, агглютинации в своей творческой деятельности.

3. Воспитывать желание участвовать в совместной творческой деятельности.

Для решения поставленных задач использовались постепенно усложняющиеся сюжетно-ролевые игры.

Вся работа строилась на основе дифференцированного подхода к детям и предполагала вариативность игр и занятий, ориентированную на учет интересов девочек и мальчиков.

Игра «На что это похоже?» проводится в группе.

Цель: развитие направленности воображения, умение представлять предмет по отдельным его признакам.

Задание: Приготовьте несколько листочков (для одной игры 4—5), на каждом из которых нарисована какая-нибудь фигурка. Она должна быть похожа одновременно на несколько предметов. Про каждую фигурку ребенку надо постараться дать как можно больше ответов. И уж, конечно, надо вместе разобрать, как выглядит каждая вещь, придумать, чья она. Если малыш хорошо справляется с заданием, можно попросить его придумать небольшую историю про то, что случилось с каждым из придуманных предметов.

Игра «Мастерская по ремонту».

Цель: развитие внимания, направленного воображения.

Задание: Заготовьте карточки с рисунками знакомых предметов. Однако в каждом рисунке должна быть заложена какая-нибудь ошибка, которую надо найти. Ребенок берет рисунок и «чинит» его: на чистом листе бумаги делает правильный рисунок. В мастерскую могут поступить: машина без колеса, машина с тремя колесами одного типа и одним колесом от велосипеда, молоток без ручки или молоток со сломанной ручкой, чашка со сломанной ручкой, стул без одной ножки или с ножками разной длины, расческа со сломанными зубьями, самолет без одного крыла и т. п.

Если ребенок хорошо справляется с этим заданием, ему можно попробовать не просто «починить» предмет, а изобрести новый, необычный,

такой, какого еще не было. Если, например, на карточке был изображен сломанный стул, то надо сначала его «починить» (нарисовать хороший стул), а потом на новом листе нарисовать необычный стул. Но этот необычный стул непременно должен быть чем-нибудь полезен. В заключение игры можно организовать выставку изобретений.

Игра «чего на свете не бывает?»

Цель: развитие оригинальности воображения.

Задание: детям предлагается изобразить на рисунках то, чего на свете не бывает. В случае затруднения детям оказывается помощь. Помощь для мальчиков: «Какого вида транспорта не бывает?». Помощь для девочек: «Какого цветка не бывает?»

Игра «Задом наперед».

Цель: развитие воображения.

Задание: подберите десять пар изображений, например таких: гнездо с яйцом — птичка; мальчик в постели — он же в школьной форме с портфелем; гриб маленький — гриб большой; бабушка вяжет носки — носки связаны; мальчик стриженый — мальчик обросший; женщина стирает белье — белье сушится; чистый лист бумаги перед мальчиком—на листе нарисован рисунок; мальчик едет на велосипеде — велосипед сломан; дети играют в кубики, в комнате порядок — пустая комната, игрушки разбросаны; у мальчика воздушный шар — мальчик без шара, шар в воздухе. Вы берете первую пару картинок и рассказываете ребенку историю: «В гнезде лежало яичко. Из него вылупился птенчик. Птенчик вырос и стал летать». Затем меняете картинки местами и просите ребенка сочинить по ним уже другую историю. Правильная история: «Летела птичка, свила гнездышко, снесла яичко». Важно подчеркнуть противоположности происходящего: в одном случае птичка вылупляется из яйца, а в другом — высиживает яйцо. Обратите внимание на то, чтобы рассказ ребенка был действительно обратным первому, а не его повторением или продолжением.

Игра «Поезд».

Цель: развитие творческого воображения.

Задание: нужно 20 картинок одинакового размера. Каждая картинка — это вагончик. Все картинки должны быть разными. Играющим раздается равное количество картиной. Игру начинает ведущий: «Мы будем играть в поезд. Я кладу первую картинку — вагончик. Но вагончики всегда скрепляются друг с другом. Для того чтобы следующий положил свой вагончик, его нужно скрепить с моим. А для этого надо придумать, чем похожи картинки. Например, я кладу картинку, на которой нарисована тарелка. С ней можно скрепить картинку с ложкой, потому что тарелка и ложка—это посуда. Ложку можно скрепить с лопаткой, потому что они сделаны из металла. Так каждый по очереди может класть свои картинки-вагончики, надо только объяснить, как они скрепляются». Главное, чтобы ребенок мог назвать свое скрепление. Затем картинки перемешиваются, и нее набирают себе новые картинки. А потом меняется и сам набор картинок.

НОД в форме беседы «Знакомство с волшебницей Инверсией», направленное на становление представлений о приеме инверсии, развитие умения создавать новые образы посредством данного приема.

Раскроем технологию проведения в образовательной деятельности на примере «Знакомства с волшебницей Инверсией».

В НОД используется сюжетный момент: сегодня я познакомлю вас с волшебницей. Зовут её фея Инверсия. Это добрая фея, она помогает всем, кто нуждается в помощи. Но иногда она начинает капризничать и делает все наоборот. Все сидят за столом, а она под столом, когда все ложатся спать, она начинает прыгать, летать, бегать. Вот такая фея Инверсия. Давайте закроем глаза и скажем: «Крибли - крабле, бум». А вот и фея Инверсия! (фея представлена в виде куклы с двумя лицами: добрым и злым (капризным)).

В ходе образовательной деятельности дети проявляют умения в выделении противоположностей, фантазию в обсуждении ситуаций, происходящих с феей. Например: «Что произойдет, если фея Инверсия появится в лесу? Что там изменится?»

Закрепление знаний происходит в обсуждении и решении проблемных ситуаций:

- Проблемная ситуация для девочек: «Что произойдет в сказке «Красная Шапочка» с героями, если в ней вдруг появится фея Инверсия?»
- Проблемная ситуация для мальчиков: «Что произойдет в сказке «Кот в сапогах», если в ней вдруг появится фея Инверсия?»

В целом первый этап формирующего эксперимента был направлен на развитие воображения детей старшего дошкольного возраста. Дети с удовольствием участвовали в образовательной деятельности, слушали рассказы воспитателей, задавали вопросы. Ближе к концу эксперимента ребята с увлечением предлагали собственные варианты развития событий. Вариации окончания сказок и действий персонажей становились все более широкими и разноплановыми.

Второй этап формирующего эксперимента заключается в обучении дошкольников использовать приемы воображения в сюжетно-ролевых играх.

Цель: использование приемов воображения в сюжетно-ролевых играх.

Работа строится путем совместной деятельности детей со взрослыми, где используются знакомые детям, сюжеты игр, например: «Магазин», «Поликлиника». Детям предлагаются:

- нестандартные ситуации: «Дети представьте себе, что в магазине продаются фантастические фрукты» или «У нас в поликлинике появились новое волшебное лекарство, которое…»
- введение в сюжет игры нестандартного героя, например: «Рассерженный больной (Бармалей) в поликлинике» или «Капитан корабля - инопланетянин...» и т.д.

- предложение детям преобразовать знакомый сюжет волшебной сказки, например: сказка «Иван Царевич и серый волк», где детям предлагается заменить жар - птицу труднодостижимой для Царя диковиной, к примеру, Новогодней елкой. Пусть он отправит за ней не Ивана - Царевича, а слугу (или иного другого персонажа, в восприятии детей положительно окрашенного) и т.д. по общей сюжетной схеме волшебных сказок.

Третий этап формирующего эксперимента направлен на создание условий для развития воображения в игре-фантазировании.

На данном этапе с дошкольниками проводилась образовательная деятельность с использованием фантазийных сюжетов различного вида.

1. Первый вид сюжетов: комбинация игры на современную тематику «Салон красоты», «Кафе», «Работа банка», «Морское путешествие» и нестандартного героя - (героями выступают персонажи хорошо известных сказок, историй: Баба Яга, Незнайка и пр.), например: «Баба Яга в салоне красоты», «Гномы в кафе» и т.д.
2. Второй вид сюжетов: комбинация двух-трех игр на современную тематику, нестандартного героя и (или) нестандартной ситуации. В качестве нестандартного героя выступают персонажи мультипликационных фильмов и кинофильмов «Три богатыря», «Муми-тролли», «Король-лев» и пр. Например: «Три богатыря после крушения самолета оказалась на острове людоедов», «Как Аркадий Паровозов спасал гномов при наводнении».
3. Третий вид сюжетов: свободная тема игр детей. Например: «Путешествие на планету волшебных деревьев», «Приключения в подводном мире» и пр.

Работа с экспериментальной группой велась в течение 3-х месяцев. После чего было проведено повторное тестирование, которое было направлено на выявление результатов влияния используемых сюжетно-ролевых игр и заданий на развитие воображения.

2.4 Изучение воображения детей старшего дошкольного возраста. (по материалам контрольного эксперимента).

Контрольный эксперимент проводился после внедрения проекта по методикам констатирующего этапа эксперимента.

Цель контрольного эксперимента: выявить влияние педагогического проекта на уровень развития воображения старших дошкольников.

Задачи эксперимента:

1. Провести сравнительный анализ результатов контрольного и констатирующего экспериментов.
2. Выявить основные направления развития воображения у старших дошкольников.

Анализ результатов контрольного эксперимента показал, что большинство детей в экспериментальной группе со значительной легкостью справились с заданиями. Сравнительный анализ результатов экспериментальной и контрольной группы представлен в таблице 2.4.1.

Таблица 2.4.1 – Результаты контрольного эксперимента

№ задания	Уровни (в процентах к общему числу)							
	критический		допустимый		оптимальный		высокий	
	конст	контр	конст	контр	конст	контр	конст	контр
Экспериментальная группа								
Задание № 1	3	0	3	2	3	4	1	4
Задание № 2	2	0	3	3	3	5	2	2
Контрольная группа								
Задание № 1	2	1	3	3	3	4	2	2
Задание № 2	4	3	2	3	3	3	1	1

Более наглядно результаты до и после формирующего этапа эксперимента по экспериментальной группе представлены на гистограммах (рис. 2.4.1 и 2.4.2).

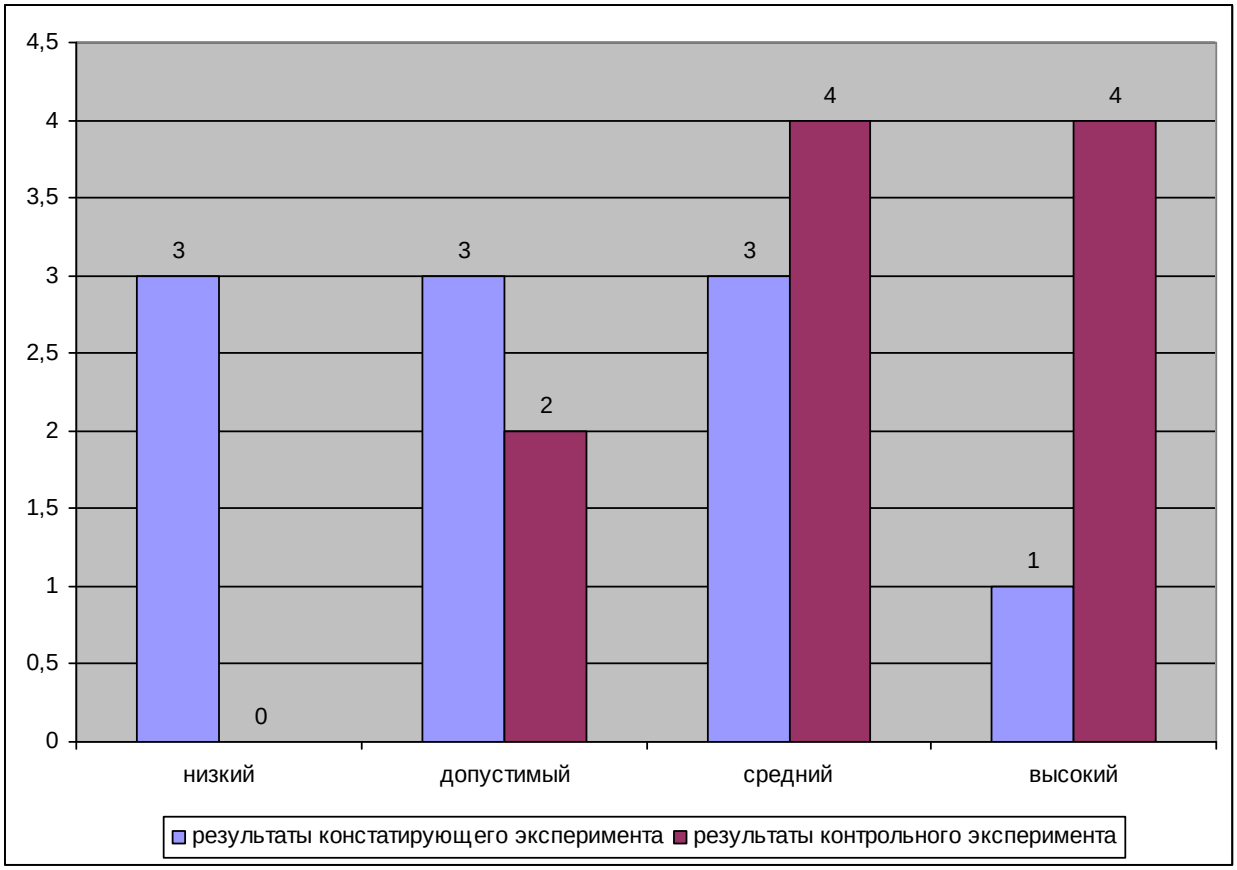


Рисунок 2.4.1 - Гистограмма сравнительного анализа результатов констатирующего и контрольного эксперимента в экспериментальной группе по заданию № 1

Результаты контрольного эксперимента показывают, что использование сюжетно-ролевых игр и заданий позволило значительно повысить уровень развития воображения дошкольников. В результате проведенной работы ни один из детей не отказался выполнять задания. Количество детей с допустимым уровнем развития воображения снизилось на 10 %, а количество детей с уровнем развития средний и высокий увеличилось на 10 % и 30 % соответственно.

Результаты сравнительного эксперимента в экспериментальной группе по заданию № 2 представлены на гистограмме (рис. 2.4.2).

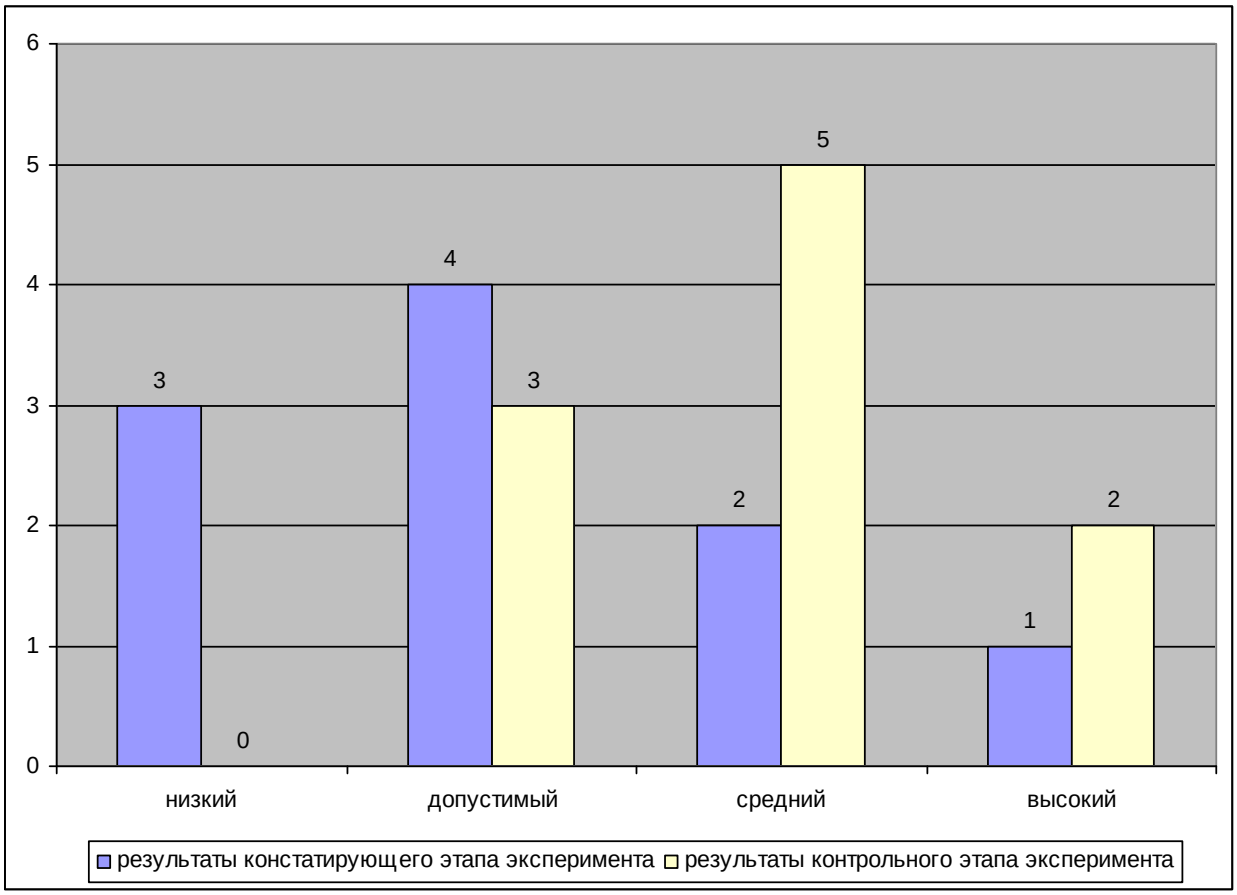


Рисунок 2.4.2 - Гистограмма сравнительного анализа результатов констатирующего и контрольного эксперимента в экспериментальной группе по заданию № 2

Как и в предыдущем задании ни один из детей на контрольном этапе эксперимента не отказался выполнять задание и не назвал его сложным. При выполнении второго, более сложного задания у детей наблюдается снижение допустимого уровня развития воображения на 10 %. При этом увеличение количества детей с уровнем развития воображения «средний» составило 40 %. Дети с удовольствием выполняли задания, сюжеты отличались разнообразием, использовались различные приемы выражения, присутствовали фантазийные сюжеты. Количество детей с высоким уровнем развития воображения увеличилось на 10 %.

Анализ результатов констатирующего и контрольного этапов эксперимента в контрольной группе показал, что результаты оценки уровня развития воображения отличаются незначительно при проведении повторного эксперимента (рисунки 2.4.3 и 2.4.4).

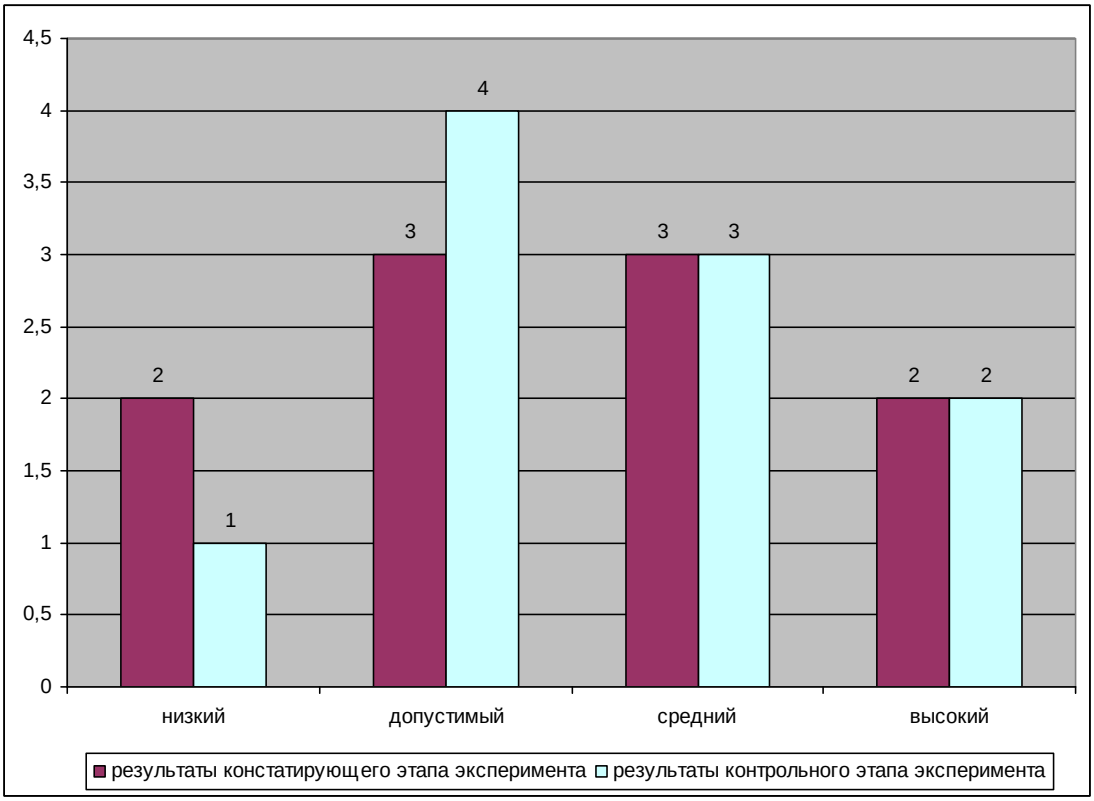


Рисунок 2.4.3 - Гистограмма сравнительного анализа результатов констатирующего и контрольного эксперимента в контрольной группе по Заданию № 1

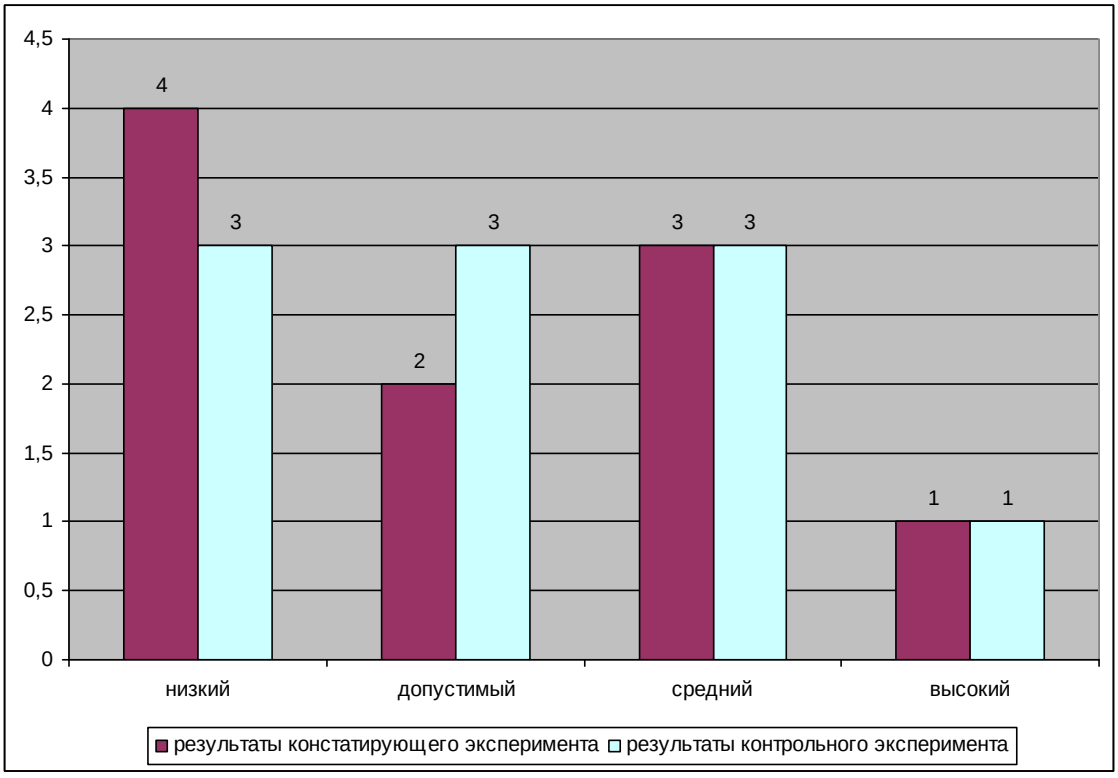


Рисунок 2.4.4 - Гистограмма сравнительного анализа результатов констатирующего и контрольного эксперимента в контрольной группе по Заданию № 2

Как видно из представленных выше гистограмм (рисунок 2.4.3 и 2.4.4) изменения в контрольной группе не превысили 10 % в сторону увеличения. При этом «высокий» и «средний» уровни не изменились.

Наблюдение за игровой деятельностью детей позволило выявить следующие изменения в экспериментальной группе:

- У детей наблюдалось значительное изменение отношения к игре;
- Дети при организации игры использовали сюжеты из предложенных игр более активно, по длительности игра детей могла достигать 1 час и более, а ранее не достигала и 30 мин т.к. сюжет игры не имел продолжения, и дети переходили к другим играм;
- В сюжетах игр детей появились новые персонажи (Три богатыря и др.)
- В ходе игры дети активно комбинировали сюжеты, говоря «…А давайте представим, что ...Баба-Яга полетела на вертолете и встретила там Айболита, который не хотел лечить зверей...»

В контрольной группе значительных изменений в игровой деятельности дошкольников не обнаружено, новые персонажи не использовались, дети предпочитали классические бытовые сюжеты с однотипными ролями.

Выводы по 2-й главе.

Результаты контрольного эксперимента позволили выявить, что в результате использования сюжетно-ролевых игр и специальных игровых упражнений уровень развития воображения у дошкольников значительно повысился.

Сравнительный анализ результатов констатирующего и контрольного экспериментов показал, что в экспериментальной группе:

- Количество детей со средним и высоким уровнем развития воображения увеличилось более чем на 40 %;
- Дети экспериментальной группы на контрольном этапе эксперимента не обозначили сложности выполняемых заданий;
- В игровой деятельности использовали разнообразные сюжеты, вводили новых героев, использовали комбинации.

Значительных изменений в контрольной группе в ходе контрольного эксперимента не обнаружено.

Таким образом, мы делаем вывод, что использование сюжетно-ролевых игр способствует развитию воображения у детей старшего дошкольного возраста.

Заключение.

Анализ психолого-педагогической литературы показал, что сюжетно-ролевые игры в старшем дошкольном возрасте способствуют развитию воображения.

Игровая деятельность дошкольника является мощным стимулом воображения. Выполнение роли, развитие сюжета побуждает перекомбинировать известные события, создавать их новые сочетания, дополнять или преобразовывать собственные впечатления.

При проведении констатирующего эксперимента были определены возможности использования сюжетно-ролевых игр для развития воображения. В ходе первого этапа констатирующего эксперимента были исследованы особенности развития воображения. Анализ результатов констатирующего эксперимента показал, что для детей старшего дошкольного возраста характерен оптимальный уровень развития творческого воображения.

На втором этапе констатирующего эксперимента были исследованы особенности сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста, где были определены следующие особенности сюжетно-ролевых игр детей: дети не всегда способны к проявлению воображения, оригинальности замысла, умению вербально интерпретировать изображение, преобладают игры, отражающие традиционные, бытовые, профессиональные темы.

Педагогический проект был направлен на использование сюжетно-ролевых игр для развития воображения.

В ходе формирующего эксперимента решались следующие задачи:

1. Пробудить у детей интерес к развитию воображения, желание использовать творчество в сюжетно-ролевых играх.
2. Развитие умений использования созданных образов в сюжетно-ролевых играх.

3. Создание условий для самостоятельного творческого применения приобретенных знаний и умений.

Разработанный нами проект после его реализации (по материалам контрольного эксперимента) позволил подтвердить нашу гипотезу: сюжетно-ролевая игра является эффективным средством развития воображения детей старшего дошкольного возраста при соблюдении педагогических условий:

- усложнение тематики сюжетно-ролевых игр;
- обогащение предметно-развивающей среды.

Сравнительный анализ результатов констатирующего и контрольного экспериментов показал, что в экспериментальной группе:

- Количество детей со средним и высоким уровнем развития воображения увеличилось более чем на 40 %;
- Дети экспериментальной группы на контрольном этапе эксперимента не обозначили сложности выполняемых заданий;
- В игровой деятельности использовали разнообразные сюжеты, вводили новых героев, использовали комбинации.

Значительных изменений в контрольной группе в ходе контрольного эксперимента не обнаружено.

Таким образом, мы делаем вывод, что использование сюжетно-ролевых игр способствует развитию воображения у детей старшего дошкольного возраста.

Список использованной литературы

1. Абраменкова В.В. Социальная психология детства: развитие отношений ребенка в детской субкультуре. - М, 2012.
2. Бондаренко А.К., Матусик А.И. Воспитание детей в игре. - М., 1983.
3. Венгер Н.Ю. Путь к развитию творчества. // Дошкольное воспитание. - 2012.-№11.
4. Венгер Л.А. Сюжетно-ролевая игра и психическое развитие ребенка // спецкурс: воспитание детей в игре. - М., 1996.
5. Воронова В.Л. Творческие игры старших дошкольников.- М.,2011.
6. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. – 2013. - №6.
7. Выготский Л.С. Воображение и творчество. - М., 2011.
8. Выготский Л.С. Избранные психологические исследования. - М., 1973.
9. Горбатенко Т.И. Особенности подражания детей дошкольного возраста // Дошкольное воспитание – 2013. - №3.
10. Ендовицкая Т, О развитии творческих способностей. // Дошкольное воспитание. – 2012. - №12.
11. Жуковская Р.И. Игра и ее педагогическое значение. - М., 2009.
12. Жуковская Р.И. Творческие ролевые игры в детском саду - М., 1960
13. Заика Е.В. Комплекс игр для развития воображения. // Вопросы психологии. - 2013. - №2.
14. Заворыгина Е.В. Первые сюжетные игры малышей - М., 2014.
15. Запорожец А.В. и Т.А. Маркова. Основы дошкольной педагогики. - М.: Педагогика, 2012.- с.8
16. Клименкова О. Игра как азбука общения. // Дошкольное воспитание. - 2012.-№4
17. Кошрхов Н.И. Толковый словарь - справочник практического психолога. „ - Воронеж: НПО «Модек», 2011.
18. Левин В .А. Воспитание творчества. - Томск: Пеленг, 2013.
19. Леонтьев А.Н. Психологические основы дошкольной игры. /

Избр. Психол. Произв.: в 2 т., т. 1. - М., 1983.
20. Лук А.И. Психология творчества. - М.: Наука, 1978.
21. Максакова А.И., Тумакова.Г.А. Учите играя - М., 1983.
22. Менджерицкая Д.В. Татищева Е.Д. Творческие игры в детском саду - М., 2014.
23. Методическое пособие, Готовимся к аттестации - СПб, 2011.
24. Мухина В.С. Психология дошкольника - М., 2011.
25. Осипова И.А. Влияние субкультуры современного ребенка на развитие творческого воображения в старшем дошкольном возрасте. // Магистерское сочинение. - СПб., 2012.
26. Палашина Т.Н. Развитие воображения в русской народной педагогике // Дошкольное воспитание. – 2014. - №6.
27. Программа воспитания и обучения в детском саду / Под ред. М. А. Васильевой, В. В. Гербовой, Т. С. Комаровой. – 3-е изд., испр. и доп. – М.: Мозаика-Синтез, 2014. – с. 107.
28. Психология и педагогика игры дошкольника / Под ред. Запорожца А.В., Усовой АЛ. - М., 2010.
29. Славина Л.С. Развитие мотивов игровой деятельности дошкольников - М., 1979.
30. Усова А.П. Игра и организация жизни детей - М., 2012.
31. Эльконин Д.Б. Игра: ее место и роль в жизни и развитии детей. // Дошкольное воспитание. – 1981. - № 5.
32. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М., 2012.