

Рег. № _____

**Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего профессионального образования
“Восточно-Сибирская государственная академия образования”
Факультет педагогики
Кафедра психологии и педагогики дошкольного образования**

Специальность: 050707.65 Педагогика и методика дошкольного образования
Квалификация: Организатор-методист дошкольного образования
Форма обучения: заочная

Тараненко Евгения Сергеевна

**СЮЖЕТНО - РОЛЕВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ
ТВОРЧЕСКОГО ВОООБРАЖЕНИЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО
ВОЗРАСТА**

Дипломная работа

Научный руководитель:

Зайцева О.Ю., канд. псих. наук, доцент

Рецензент: Петрова М.А, канд. пед. наук,
доцент

Работа допущена к защите _____ (дата)

Заведующий кафедрой _____ (подпись)

Защищена на «_____» «___» _____ 2014 г.

Иркутск 2014

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРОБЛЕМЫ ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ В ИГРЕ	
1.1. Воображение, как понятие в психологии.....	7
1.2. Особенности развития игры в дошкольном детстве.....	12
1.3. Подходы к руководству сюжетно-ролевой игрой в старшем дошкольном возрасте.....	18
ВЫВОДЫ	23
ГЛАВА 2. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЕ ИЗУЧЕНИЕ ОСОБЕННОСТЕЙ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА	
2.1. База и методы исследования.....	25
2.2. Особенности взаимосвязи творческого воображения с уровнем развития игровых навыков.....	30
2.3. Педагогическое сопровождение развития творческого воображения в сюжетно-ролевой игре.....	37
2.4. Оценка эффективности формирующего эксперимента.....	46
ВЫВОДЫ	52
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	54
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	59
ПРИЛОЖЕНИЕ	64

ВВЕДЕНИЕ

Изучению игры как основному виду деятельности детей дошкольного возраста уделяют внимание, как педагоги, так и психологи. Так, современная научно-методическая литература представляет значительное количество исследований, посвящённых отдельным направлениям совершенствования игры, её психолого-педагогическому осмыслению применительно к условиям жизнедеятельности детей разных возрастов. Большой вклад в разработку общеметодологических и методических проблем игровой деятельности детей внесли такие исследователи, как М.А. Васильева, Л.А. Венгер, В.Я. Воронова, Л.С. Выготский, Короткова Н.А., А.Н. Леонтьев, Н.Я. Михайленко, В.С. Мухина, С.Л. Новоселова, А.С. Спиваковская, Д.Б. Эльконин и другие.

Полное признание научной и педагогической общественности получила и сюжетно-ролевая игра. Как отмечают А.Н. Леонтьев, А.П. Усова, Д.Б. Эльконин именно через сюжетно-ролевую игру ребёнок познаёт мир, готовится к взрослой жизни. Одновременно сюжетно-ролевая игра является основой творческого развития ребёнка. Однако в настоящее время у детей дошкольного возраста отмечается низкий уровень развития творческого воображения в игровой деятельности при ограничении времени для игровой деятельности в детском саду, что вытекает из необходимости проведения определённого круга занятий, что особенно актуально для детей старшего дошкольного возраста.

Исследователи большое внимание уделяют вопросам развития межличностных отношений дошкольников посредством сюжетно-ролевых игр (Р.И Жуковская, Д.В. Менджерицкая и др.), изучению регуляции взаимодействий, развитию творческого мышления (Л.Р. Болотина, Т.С. Комарова, С.П. Баранов и

др.). При этом в работах учёных недостаточно изучены отдельные психолого-педагогические аспекты сюжетно-ролевых игр как средства развития собственно творческого воображения у детей старшего дошкольного возраста. Прежде всего, воздействие воспитателя на процесс развития творческого воображения детей в сюжетно-ролевых играх.

В связи с этим, следует обозначить следующие **противоречия** между:

- необходимостью реализации и создания на практике благоприятных условий развития детей в соответствии с их возрастными особенностями и неразрешенностью вопроса о развитии творческого потенциала каждого ребенка как субъекта отношений с самим собой, другими детьми, взрослыми и миром;
- потребностью в технологии, обеспечивающей процесс развития творческого воображения в сюжетно-ролевой игре и отсутствием в педагогической науке подобной разработки.

Таким образом, проблема исследования состоит в поиске эффективных условий и разработке психолого-педагогических основ процесса развития творческого воображения через сюжетно-ролевую игру.

Исходя из актуальности проблемы, сформулировали **цель исследования**: разработать и апробировать комплекс эффективных условий развития творческого воображения в сюжетно-ролевой игре.

Объект исследования – процесс развития творческого воображения детей старшего дошкольного возраста.

Предмет исследования – условия развития творческого воображения в сюжетно-ролевой игре детей старшего дошкольного возраста.

Гипотеза исследования. Использование специально-организованного игрового взаимодействия приведет к качественному развитию творческого воображения у детей старшего дошкольного возраста при разработке комплекса эффективных условий развития творческого воображения в сюжетно-ролевой

игре, включающего:

- создание условий для включения детей в совместную с другими сверстниками самостоятельную игровую деятельность;
- создание предметно-развивающей среды, стимулирующей проявления творческого воображения в процессе сюжетно-ролевых игр;
- произведение отбора сюжетов ролевых игр, способствующих развитию творческого воображения старших дошкольников
- произведение отбора приемов развития творческого воображения в сюжетно-ролевой игре.

Задачи исследования:

1. Рассмотреть теоретические подходы к определению ключевых понятий исследования;
2. Выявить особенности развития творческого воображения у детей 5-7 лет в игре;
3. Разработать и апробировать условия развития творческого воображения в сюжетно-ролевой игре.

Методологической основой исследования являются теории ролевой творческой игры (Д.Б. Эльконин, Л.С. Выготский, С.Л. Рубинштейн, А.Н. Леонтьев, А.П. Усова, Д.В. Менджерицкая, Н.Я. Михайленко); разработки принципов и способов развития творческого воображения у детей (Б.М. Теплов, Д.Б. Богоявленская, А.В. Запорожец, В.А. Крутецкий, А.В. Петровский); разработки методик комплексного руководства игрой (Н.Т. Гринявичене, Е.В. Зворыгина, Н.Ф. Комарова, А.Д. Саар, О.В. Солнцева и др.).

Методы исследования. Использована комплексная методика исследования, включающая анализ психолого-педагогической литературы, передового педагогического опыта. Разработка и проведение констатирующего, формирующего и контрольного экспериментов. Анализ и изучение опыта,

использования развития воображения детей в сюжетно-ролевой игре, в практике семейного и общественного воспитания дошкольников, изучение и анализ, педагогической документации, группа социологических методов: беседы, опросы, анкетирование.

Надежность и достоверность результатов исследования обеспечена методологической обоснованностью его исходных позиций, анализом теоретических аспектов проблемы, применением комплекса исследовательских методов, адекватных объекту, предмету, целям и задачам исследования, математических методов обработки полученных данных в сочетании с качественным анализом результатов.

Практической базой исследования явилось МКОУ ШР «НШДС № 4» города Шелехова. Общая выборка испытуемых представлена в составе 39 человек (22 мальчика и 17 девочек), в возрасте 6 (полных) лет.

Практическая значимость исследования заключается в разработке комплекса эффективных условий по развитию творческого воображения в сюжетно-ролевой игре.

Апробация и внедрение результатов исследования. Составлена статья автор Тараненко Е.С. на тему «Сюжетно-ролевая игра как средство развития творческого воображения у детей старшего дошкольного возраста» // находится в печати в ИрГТУ.

Структура и объем работы: исследовательская работа состоит из введения, двух глав, выводов, заключения, списка использованной литературы (включающего 50 источников) и отдельно оформленного приложения (включающего характеристику используемых методик, примеров протоколов, краткого описания сюжетно-ролевых игр).

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРОБЛЕМЫ ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ В ИГРЕ

1.1. Воображение, как понятие в психологии

В психологической литературе воображение понимается как одна из форм психического отражения мира, в частности, как познавательный процесс, специфика которого состоит в переработке прошлого опыта.

Так, наиболее традиционной точкой зрения является определение воображения как процесса (А.В. Петровский и М.Г. Ярошевский, В.Г. Казаков и Л.Л. Кондратьева и др.) [37].

Согласно М.В. Гамезо и И.А. Домашенко воображение — это психические процессы, заключающиеся в создании новых образов (представлений) путём переработки материала восприятий и представлений, полученных в предшествующем опыте [9]. Отечественными авторами это явление также рассматривается как способность (В.Т. Кудрявцев, О.М. Дьяченко, Л.С. Выготский) и как специфическая деятельность (Л.Д. Столяренко, Б.М. Теплов).

П.Я. Гальперин несколько иначе рассматривает воображение, и говорит о том, что оно в первую очередь выступает как часть сознания личности и с этой точки зрения является способом овладения человеком сферой возможного будущего, придающим его деятельности целеполагающий и проектный характер. Воображение позволяет представить результат труда до его начала, тем самым ориентируя человека в процессе его деятельности. Автор отмечает, что воображение как познавательный процесс, заключается в создании образа предмета или ситуации путём перестройки имеющихся представлений (восприятий) [8].

Л. С. Выготский рассматривал воображение как часть психологической

системы, которое активно участвует во всех сложных познавательных процессах. По мнению автора, оно занимает особое место, среди психических процессов, находясь в зависимости от вида (репродуктивного или творческого) ближе то к процессам памяти, то к процессам мышления [7].

В психологической литературе существуют различные классификации видов воображения. Так, по характеру образов, которыми оперирует воображение (А.В. Петровский), выделяется конкретное и абстрактное воображение. Образы могут быть различны по степени конкретности, количеству деталей, они могут включать в себя обобщённые схемы и символы. Образы воображения — это образы виртуальной реальности. Они различаются по своим функциям и психологическому статусу [37].

По степени выраженности активности, А.Ф. Лазурский отмечает произвольное, произвольное и репродуктивное воображения [27]. Он считал, что произвольное воображение протекает в пассивной форме и предполагает создание образов без внешних побуждений. В случае пассивного воображения создаваемые образы обычно не воплощаются в жизнь, а выступают как её внутренняя замена.

Произвольное воображение, по мнению автора, — это активное создание новых образов с помощью волевых усилий. Оно может быть воссоздающим (репродуктивным) и творческим (продуктивным).

В репродуктивном воображении, как считает А.Ф. Лазурский ставится задача воспроизвести реальность в том виде, какова она есть, и хотя здесь также присутствует элемент фантазии, такое воображение больше напоминает восприятие или память, чем творчество [27]. А. Ф. Лазурским было глубоко осмыслено творческое (продуктивное) воображение. Согласно его представлениям, данный вид воображения возникает более или менее внезапно и независимо от воли человека. Продуктивное воображение отличается тем, что в

нем действительность сознательно конструируется человеком, а не просто механически копируется или воссоздается, хотя при этом в образе она все же творчески преобразуется. В отличие от творческого воображения, воссоздающее воображение предполагает репродукцию, воссоздание прочитанного или услышанного, создание образов, соответствующих описанию. В процессе воссоздающего воображения происходит преобразование имеющихся данных в наглядные образы. За счёт этого человек способен значительно расширить знания о себе и о мире

В психологическом словаре под редакцией С.Ю. Головина [40] указаны виды активного воображения, которое заключается в воссоздающем и творческом характере, имеющем, как и другие психические процессы аналитико-синтетический характер.

По мнению О.М. Дьяченко, творческое воображение предполагает создание нового, оригинального образа или идеи. Такое воображение проявляется в творческих видах деятельности. Одной из разновидностей творческого воображения является фантазия - синоним воображения, так же ей называют продукты воображения [11].

Отношение человека к процессу воображения непосредственно определяет существование различных уровней воображения. Д.Б. Богоявленская выделяет нижнюю и примитивную формы воображения, которые проявляются в произвольной трансформации образов. Такое воображение, как указывает автор, совершается под воздействием мало осознанных потребностей и влечений. В таких ситуациях образы не формируются воображением, а трансформируются самопроизвольно [1]. Так, ссылаясь на гештальтпсихологов, она указывает, что на низших уровнях смена образов происходит произвольно, которая совершается под воздействием мало осознанных потребностей, впечатлений и тенденций, независимо от какого-то сознательного вмешательства субъекта. На высших – в

ней все большую роль играет сознательное отношение человека к формированию образов воображения, образы сознательно формируются и преобразуются в соответствии с целями. Пользуясь ими, человек по своему желанию, усилием воли вызывает у себя соответствующие образы творческой деятельности человека. Эта форма воображения носит название активной.

Так в психологической литературе, Б.М. Теплов говорит о том, что образы формируются на основе нашего предшествующего опыта, а не возникают из ничего. Процесс создания образов может протекать в различных формах (расчленение впечатлений на составные части, абстрагирование объекта). Существует два типа преобразования осуществляющихся образов: образы поставлены в новые сочетания, или им может быть придан новый смысл [45].

По мнению Д.Б. Богоявленской, образы творческого воображения создаются посредством различных приемов. Для трансформации имеющихся образов, представлений и создания новых продуктов в воображении, как и в мышлении, используются операции:

- слияние (комбинирование) – не просто механическое сочетание исходных элементов, а объединение их по конкретной логической схеме, представляет собой подбор и соединение определенных черт предметов, явлений, подразумевает произвольное комбинирование, сравнение и объединение качеств и характерных черт разных объектов в одном образе,

- агглютинация широкого распространения не имеет, так как при ее помощи редко удается создать образ, воплощающийся в реальность, но все таки этот способ используется, когда не нуждается в воплощении образа в реальный предмет. И так, агглютинация - это особый вид слияния, при которой соединяются (склеиваются) несоединимые в реальности черты и свойства предметов, подчеркивающие сложность, противоречивость созданного образа, так же – это элементарный механизм преобразования представлений в процессе воображения,

который заключается в синтезе разнородных элементов, так возникают новые не существующие образы;

- гиперболизация – предполагает создание образа, путем преувеличения всего объекта или его частей, наделение объекта значительно большим количеством значимых признаков по сравнению с действительностью, повышается яркость и выразительность образа, выдвигающая на первый план какие-то определенные его черты, преувеличивается сила и возможности действия объекта;

- операция акцентирования и заострения – создание образов путем подчеркивания, определенных свойств, черт, сторон разных явлений, их преувеличение или преуменьшение (распространяется на весь объект или ситуацию), выделение какой-то части или детали описываемого образа, которая становится доминирующей, главенствующей, уникальной, что характеризует образ в целостности;

- типизация – операция обобщения, в которой происходит выделение существенных признаков и свойств, повторяющихся, распространенных в однородных явлениях, состоящих в создании сложного, целостного образа, носящего синтетический характер. Нередко типизация примыкает к мышлению и трудно расчленишь их в акте типического образа;

- аналогия – построение образов напоминает существующий объект (действие), сущность его состоит в создании нового по аналогии или сходству с уже известным. Может быть близкой, непосредственной, ступенчатой к создаваемому образу;

- схематизация – предполагает, что отдельные представления сливаются, происходит сглаживание различий предметов и выявление черт сходства между ними (это может быть схематический рисунок). Также схематизация заключается в исключении каких-то свойств или качеств, присущих определенному предмету

или лицу.

Наряду с осмыслением специфики воображения как психического явления психологи стремились понять взаимосвязь процессов воображения с особенностью личности. Как утверждали, воображение тесно связано с личностными особенностями, с индивидуальной спецификой восприятия и мышления, с эмоциями, чувствами, интересами и способностями человека.

Таким образом, анализ психологической литературы показывает, что воображение выступает как постепенно развивающийся процесс овладения различными видами деятельности, функция. Л.С. Выготский говорит о том, что воображение ребенка считается более бедным, в отличие от взрослого, и иногда оно необычно по своим продуктам из-за ограниченного жизненного опыта ребенка [7]. В своей работе мы будем придерживаться определения, данного Л.С. Выготским. Для эффективного развития творческого воображения у детей старшего дошкольного возраста далее следует рассмотреть особенности их игры как ведущего вида деятельности и как средства развития творческого воображения в данном возрасте.

1.2. Особенности развития игры в дошкольном детстве

Дошкольный возраст – это этап психического развития детей, охватывающий период от 3 до 6-7 лет, Данный возраст является важным для формирования личности ребёнка, в процессе которого ведущей деятельностью выступает развитие игрой деятельности. В ходе развития игровой деятельности немаловажное значение уделяется развитию творческого воображения. В каждый период детского развития творческое воображение работает особенным образом, свойственным образом, свойственным именно данной ступени развития, на

которой стоит ребенок. Воображение зависит от опыта, а опыт ребенка – дошкольника складывается и растет в первую очередь в игровой деятельности.

В самом общем виде игра рассматривается психологами и педагогами как главный способ освоения окружающего мира, общественного опыта, влияющее на общее психическое развитие ребенка и становления его произвольности [14].

Относительно дошкольного возраста игра в первую очередь является ведущей деятельностью дошкольника, оказывающая существенное влияние на развитие всех сторон психики личности [16].

К.Д. Ушинский определил игру как посильный для ребенка способ вхождения во всю сложность окружающего мира взрослых. Путем подражания ребенок воспроизводит в игре привлекательные, но пока реально недоступные ему формы поведения и деятельности взрослых. Создавая игровую ситуацию, дошкольники усваивают основные стороны человеческих отношений, которые будут реализованы впоследствии. Педагогический аспект игры связан с пониманием ее как формы организации жизни и деятельности детей.

Для детей игра, которую принято называть «спутником детства», составляет основное содержание жизни, выступает как ведущая деятельность, тесно переплетается с трудом и учением. В игру вовлекаются все стороны личности; ребёнок двигается, говорит, воспринимает, думает; в процессе игры активно работают все его психические процессы: мышление, воображение, память, усиливаются эмоциональные и волевые проявления. Игра выступает как важное средство воспитания.

Детские игры отличаются своим многообразием по своему содержанию, степени самостоятельности детей, формами организации, игровому материалу. Данное разнообразие зависит от определённого возрастного периода дошкольного детства.

На протяжении дошкольного детства ребёнок овладевает такими

разновидностями игры, как предметно-манипулятивная (1-3 года), сюжетно-ролевая (3-7 лет), конструктивная, строительная, дидактическая, подвижная, игры с правилами. Характер игры меняется вместе с развитием ребёнка. Так, выделяют:

- самостоятельные игры (игра-экспериментирование и самостоятельные сюжетные игры (сюжетно-отобразительные, сюжетно-ролевые, режиссёрские, театрализованные);

- образовательно-воспитательные игры, проводимые по инициативе взрослого (игры обучающие (дидактические, сюжетно-дидактические, подвижные);

- досуговые игры (игры-забавы, игры-развлечения, интеллектуальные, празднично-карнавальные, театральные-постановочные);

- народные игры, проводимые как по инициативе взрослого, так и детей.

Смысл игры детей разных групп меняется: для младших он в действиях того лица, роль которого выполняет ребёнок, для среднего — в отношениях этого лица к другим людям, для старших — в отражении типичных отношений взрослых. Так, если в младшей группе в бытовых играх жизнь семьи или детского сада отражается эпизодично, действия непоследовательны, однообразны, то в средней группе уже отмечается цельность сюжета, взаимосвязанность, длительность игры увеличивается. Малыши приступают к игре ситуативно, без какого-то предварительного плана, хотя некоторые исследователи отмечают наличие "сговора" уже у детей четвёртого года жизни. У старших дошкольников роль и связанные с ней действия, по выражению Д.Б. Эльконина, представляют собой неразложимую единицу развитой формы игры [49].

Основным содержанием игры младших дошкольников являются действия с игрушками и предметами-заместителями. Продолжительность игры небольшая. Младшие дошкольники ограничиваются игрой с одной-двумя ролями и простыми, неразвёрнутыми сюжетами. Игры с правилами в этом возрасте только начинают

формироваться. В игровой деятельности детей среднего дошкольного возраста появляются ролевые взаимодействия. Они указывают на то, что дошкольники начинают отделять себя от принятой роли. В процессе игры роли могут меняться.

Особое место, по мнению Л.С. Выготского занимают игры, которые создаются детьми, - их, называют творческими, или сюжетно-ролевыми. Данный вид игр развивается со старшего дошкольного возраста. Они делятся на две большие группы [6]:

Первая группа. Игры на основе готовых сюжетов:

- Подражательные – это сюжетно-отобразительные игры («игра-воспоминание»), в которой ребёнок отображает действия взрослого, повторяя их по памяти. Такая игра присуща младшим дошкольникам. И игры-драматизации, в которых основой является литературный сюжет, присущи в любом возрасте;

- Театрализованные игры – игры ориентированные на зрителя, который оценивает результат.

Вторая группа. Игры с сюжетами, самостоятельно придуманные детьми:

- Сюжетно-ролевые игры, в которых ребёнок разворачивает сюжет, принимая на себя ту или иную роль. Развивается от 3-х до 5-ти лет. Затем сюжетно-ролевая игра постепенно начинает уступать место другим видам игр;

- Режиссёрские игры – игры с передаваемым сюжетом от ребёнка к игрушкам, где ребёнок разговаривает от имени разных игрушек, передвигает их и комментирует происходящее в игре. Самые ранние её проявления приходятся на третий год жизни. К старшему дошкольному возрасту она становится совместной деятельностью детей, но при этом у дошкольников сохраняются и индивидуальные режиссёрские игры;

- Игра-фантазирование («игра-грёза», как называл её Л.С. Выготский) построена на воображении, тесно связана с готовым рисунком или рисунком, выполняемым по мере развития сюжета. Протекает она преимущественно в

речевом плане. Продукт воображения может быть связан как с внешней, так и с внутренней речью ребёнка. Обычно эта игра проявляется в старшем дошкольном возрасте;

- Игры интегрированного типа включают в игровой процесс другие виды деятельности (рисование, конструирование, ручной труд) для реализации игровых задач. Такие игры – принадлежность старших дошкольников, им важен не только процесс. Но и результат своей деятельности;

- Импровизационные игры-этюды – это игры, в которых дети по предложению ведущего публично импровизируют на заданную тему, сюжет. Проявляется она в старшем дошкольном возрасте.

В соответствии с предметом нашего исследования рассмотрим характеристики ролевой игры детей старшего дошкольного возраста разных исследователей.

Сюжетно-ролевая игра рассматривается как основной вид игры дошкольника (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин и др.). Основа сюжетно-ролевой игры – воображаемая ситуация, в ней наиболее явно выражено разделение действительности на реальное и символическое. Воображаемая ситуация включает в себя сюжет, роль и связанные с ней действия.

С.Л. Новоселова, считает, что игра – это своеобразная форма размышления ребёнка о мире [19]. О глубине и разносторонности этого размышления можно судить по содержанию игры. Подобные мысли высказывали известные педагоги Р.И. Жуковская, Д.В. Менджерицкая, и многие другие. Они отмечали, что о развитии игры свидетельствует усложнение сюжета [31; 12].

Исследователи считают сюжетно-ролевую игру творческой деятельностью. В ней дети воспроизводят все то, что они видят вокруг. А.А. Люблинская отмечает, что ролевая игра является формой творческого отображения ребёнком действительности, сплетения и реальности и вымысла[30].

В старшем дошкольном возрасте ребенок принимает участие в разнообразных сюжетно-ролевых играх. К пяти годам игровые действия детей становятся разнообразными, они свободно пользуются предметами-заместителями, используют ролевые высказывания, которые в большинстве случаев достаточно развернуты, осознают и обозначают свою роль в игре. В игре появляется большое количество речевых и изобразительных действий, ребенок проявляет творчество в создании игрового образа, выразительно его передает. Детей привлекает процесс создания игрового пространства.

Сюжетно-ролевая игра в старшем дошкольном возрасте достигает своего пика. Подражание взаимоотношениям взрослых в их общественной жизни усиливается в связи с расширением представлений детей об окружающем мире, дальнейшим развитием игровых умений. Усложнением игровых замыслов. Возникает необходимость в цепочке ролей, в согласовании ролевых действий, умении сговариваться на игру, определять ролевое поведение согласно поворотам сюжета.

К концу дошкольного детства сюжетно-ролевая игра несколько изменяется. Она отличается разнообразием тематики, ролей, игровых действий, правил. Сознательное отношение к выполнению правил ролевого поведения отражает глубину освоения сферы действительности. Выполнение роли становится значимым мотивом игровой деятельности. Роль призывает детей подчиняться определенным правилам поведения и следовать социальным нормам.

Все структурные элементы игры являются общими: воображаемая ситуация, действие, роль, сюжет. Детей интересуют отношения людей. Сюжетно-ролевая игра может иметь только некоторую канву для развертывания полноценного сюжета, действия детей в них могут быть творчески свободными; в них есть большой простор для импровизации.

Таким образом, в сюжетно-ролевых играх в старших дошкольников

начинают осваивать сложные взаимодействия людей, отражающие характерные значимые жизненные ситуации. Игровые действия становятся более сложными, обретают особый смысл, который не всегда открывается взрослому. Исполнение роли акцентируется не только самой ролью, но и тем, в какой части игрового пространства эта роль воспроизводится. Если логика игры требует появления новой роли, то ребёнок может по ходу игры взять на себя новую роль, сохранив при этом роль, взятую ранее. Дети могут комментировать исполнение роли тем или иным участником игры.

1.3. Подходы к руководству сюжетно-ролевой игрой в старшем дошкольном возрасте

В отечественной педагогике накоплен богатый опыт руководства детскими играми (Р.И. Жуковская, Н.Ф. Комарова, Д.В. Менджерицкая, Н.Я. Михайленко, П.Г. Саморукова и др.). Сегодня термин «руководство игрой» заменен в дошкольной педагогике понятием «развитие» игры дошкольников. Понимая, что игра – творческая и самостоятельная деятельность детей, педагоги четко осознают необходимость развития игровых умений детей при участии взрослых. Только в этом случае игры детей интересны, многообразны, а игровая деятельность выполняет роль ведущей. Вместе с тем влияние взрослого должно быть тактичным, корректным, вызывающим у детей положительные эмоции [44].

В дошкольной педагогике существуют различные подходы к руководству детской игрой. Одним из перспективных направлений является методика комплексного руководства игрой. Разработкой данного направления занимались учёные Е.В. Зворыгина, Н.Ф. Комарова, Н.Т. Гринявичене, А.Д. Саар под научным руководством С.Л. Новосёловой [17].

А.Н. Леонтьев писал, чтобы игра стала ведущей деятельностью ребёнка, надо научиться, ею управлять, а для этого нужно уметь подчиняться законам развития игры, иначе вместо управления получится её ломка [28]. Нередко воспитатели указывают, во что и как играть, при таком руководстве игра теряет присущие ей признаки ведущего процесса. И тогда действительно вместо развития происходит ломка этой специфической деятельности.

Руководство играми – один из самых сложных разделов методики дошкольного воспитания. Педагог не может заранее предвидеть, что придумают дети и как они будут себя вести в игре. Но это не значит, что роль воспитателя в игре менее активна, чем на занятиях. Недопустимо использовать время, отведённое на игры, для какой-либо другой деятельности. К детским играм необходимо подходить очень серьёзно, внимательно следить за ходом игры и стараться не упускать возможность для образовательно-воспитательной работы в процессе игры.

В условиях детского сада игра - одна из форм организации жизни детей, важное средство осуществления комплексного подхода к воспитанию ребёнка, так как в игре прослеживается взаимосвязь разных видов детской деятельности, взаимно обуславливающих одна другую, - игра и труд, игра и занятие.

А.П. Усовой (1947) были сформулированы педагогические принципы руководства игрой [44, 19]:

- Воспитатель должен эмоционально входить в игру детей – «разделять их восторги и опасения в игре, войти в детское «как будто»;
- Воспитатель не должен уничтожать детскую самостоятельность, навязывать ход развития игры;
- Воспитатель должен руководить накоплением детских представлений, как вне игры, так и в игре.

Она подчёркивает, что в игре ребёнок отражает впечатления об

окружающем, выдвигает положение о том, что педагог должен руководить не столько самой игрой, сколько развитием воображения и мысли ребёнка, не предписывать замысел, а пробуждать к его обдумыванию.

П.Г. Саморуковой были выделены основные направления педагогического руководства игрой [38]:

- Руководство содержанием игры (именно содержание оказывает наибольшее воспитательное воздействие);
- Руководство коллективной деятельностью детей в игре;
- Сохранение непосредственности игры, детской самостоятельности и инициативы.

Так в отечественной дошкольной педагогике Д. В. Менджерицкая, Р. И. Жуковская, В. П. Залогина, Н. Я. Михайленко считали, что используемые воспитателями приёмы руководства играми детей могут быть условно разделены на две группы: приёмы косвенного воздействия и приёмы прямого руководства.

Определено, что прямое руководство играми детей связано с влиянием педагога на игру через собственное ролевое поведение и его участие в игре как равного партнёра.

Косвенные приёмы руководства должны обеспечить ребёнку позицию участника тех событий, о которых он узнаёт в процессе наблюдений, слушания книг, просмотра кинофильмов и мультфильмов. Важно пробудить детский интерес к тем или иным сторонам действительности. Руководство игровой деятельностью остаётся, но оно переходит от прямых методов (показ, объяснение) к косвенным методам руководства игрой, активизирующие психические процессы ребёнка, его опыт, проблемы (вопросы, советы, напоминания и др.). Недопустимы прямые указания, замечания в адрес играющего ребёнка, так как это может вывести его из состояния включенности в образ, игру.

Работы М.В. Крулехт (1990 гг.) показали, что в процессе интеграции игры и

труда игровые формы взаимодействия педагога и ребёнка занимают ведущее место в педагогическом процессе ДООУ: использование дидактических игр, игрового персонажа, проблемно-игровых ситуаций, совместной деятельности педагога и детей, игра-труд. Поэтапное формирование игры-труд у старших дошкольников обеспечивает развитие детской самостоятельности, индивидуальные проявления ребёнка в повседневной жизни детского сада и семьи [26].

Многие педагоги и психологи, исследовавшие игровую деятельность дошкольников, отмечали, что для возникновения и усложнения игровой деятельности ребёнка наиболее существенное значение имеет руководство со стороны воспитателей. Так Н.М. Аксарина на основании своего исследования пришла к выводу, что для появления игры необходимы три условия [44]:

- 1) наличие разнообразных впечатлений от окружающей действительности;
- 2) наличие различных игрушек и воспитательных пособий;
- 3) частое общение ребёнка с взрослыми.

П.Г. Саморукова освещает теоритические основы планирования руководства ролевыми играми детей. При планировании П.Г. Саморукова считает необходимым учитывать закономерности самой игры [44, 21-22]:

- Расширение тематики игр и углубления их содержания;
- Изменение требований, предъявляемых детьми к игрушке;
- Изменение структуры игры и её организации.

. К старшему возрасту дети самостоятельно придумывают сюжет, распределяют роли, выбирают игровой материал, создают игровое пространство, вносят в игру своё видение ситуации, разворачивают событие в соответствии со своим социальным опытом. Руководство игровой деятельностью остаётся, но оно переходит от прямых методов (показ, объяснение) к косвенным методам руководства игрой, активизирующие психические процессы ребёнка, его опыт,

проблемы (вопросы, советы, напоминания и др.). Недопустимы прямые указания, замечания в адрес играющего ребёнка, так как это может вывести его из состояния включенности в образ, игру.

Усложнение задач руководства развитой сюжетно-ролевой игрой детей старшего дошкольного возраста представлены в таблице 1.1.

Таблица 1.1.

Усложнение задач руководства развитой сюжетно-ролевой игрой детей старшего дошкольного возраста.

Направления руководства игрой	Задачи руководства игрой
Обогащение содержания игры	<ol style="list-style-type: none"> 1. Обогащать тематику игр, способствовать появлению интересных замыслов, для реализации ставить репродуктивные и инициативные игровые задачи. 2. Побуждать отображать в играх разнообразные действия взрослых, взаимоотношения, общение между людьми.
Способы решения игровых задач	<ol style="list-style-type: none"> 3. Поощрять за оригинальность, самостоятельность в использовании предметных способов решения игровых задач. 4. Усиливать эмоциональную выразительность и разнообразить ролевые действия, используемые для отображения взятой роли. 5. Побуждать к проявлению инициативы в общении со взрослыми и сверстниками по поводу игры, способствовать появлению ролевых высказываний и ролевой беседы.
Взаимодействие в игре	<ol style="list-style-type: none"> 6. Побуждать ставить игровые задачи сверстникам. 7. Учить детей принимать игровые задачи, поставленные сверстниками, или тактично от них отказываться, договариваться по поводу игрового взаимодействия. 8. Поддерживать длительное взаимодействие в игре.
Самостоятельность	<ol style="list-style-type: none"> 9. Продолжать развивать самостоятельность в выборе разнообразных, интересных замыслов и в постановке различных

	<p>игровых задач для их реализации.</p> <p>10. Поощрять выбор оригинальных предметных и ролевых способов претворения замыслов в игре.</p> <p>11. Приучать самостоятельно договариваться со сверстниками в игре.</p>
--	---

Воспитатель, работающий с детьми старшего дошкольного возраста, учитывает, что игровая деятельность начинает претерпевать существенные изменения. Ролевая игра по-прежнему остается ведущим видом детской деятельности. В ролевой игре старших дошкольников намечается постепенное смещение интересов с процесса игры на ее результат. Постепенно игра становится интегративной деятельностью, которая тесно связана с разными видами детской деятельности. Эти виды деятельности представлены в игровой деятельности, наравне с процессами, протекающими в плане воображения [37].

В играх рано проявляются индивидуальные типологические особенности, разный темп развития детей. Учитывать эти особенности позволяет игровая деятельность. В игре формируется умение управлять собой, через освоение правил, выработанных взрослыми. Следовательно, игра становится средством целенаправленного воспитания детей взрослыми.

ВЫВОДЫ

Как показал анализ психолого-педагогической литературы воображение - особая форма психики, которая может быть только у человека. Оно тесно связано с человеческой способностью изменять мир, преобразовывать действительность и творить новое. Л.С. Выготский считал, что «воображение не повторяет

впечатлений, которые накоплены прежде, а строит какие-то новые ряды из прежде накопленных впечатлений. Таким образом, привнесение нового в наши впечатления и изменение этих впечатлений так, что в результате возникает новый, раньше не существовавший образ, составляющий основу той деятельности, которую мы называем воображением».

Творческое воображение предполагает создание нового, оригинального образа или идеи. Такое воображение проявляется в творческих видах деятельности.

В каждый период детского развития творческое воображение работает особым образом, свойственным образом, свойственным именно данной ступени развития, на которой стоит ребенок. Воображение зависит от опыта, а опыт ребенка складывается и растет постепенно, он отличается глубоким своеобразием по сравнению с опытом взрослого.

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

Особое место в дошкольном возрасте занимают игры, которые создаются детьми, - их, называют творческими, или сюжетно-ролевыми. Содержание игры определяется возрастными особенностями детей. В играх старших дошкольников отражаются взаимоотношения людей, показывая глубину проникновения детей в смыслы этих отношений.

Таким образом, можно сделать вывод, что в игре раскрываются особенности каждого ребёнка, его интересы, хорошие и дурные черты характера. Ей принадлежит большая роль в жизни и развитии детей. Через игру можно развить познавательные характеристики ребёнка, подготовить его к жизни в современном обществе, заставить его верить в свои силы и возможности.

ГЛАВА 2. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЕ ИЗУЧЕНИЕ ОСОБЕННОСТЕЙ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОГО ВОООБРАЖЕНИЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

2.1. База и методы исследования

Исследование проводилось на базе МКОУ ШР "НШДС №4" г. Шелехова. В исследовании приняли участие две группы детей 5-7 лет, которые были разделены нами на экспериментальную – 19 детей, и контрольную – 20 детей.

Целью констатирующего эксперимента являлось выявление уровня развития игровых навыков и творческого воображения у детей старшего дошкольного возраста и их взаимосвязи.

Задачами констатирующего эксперимента выступали:

1. Отбор критериев диагностики;
2. Выбор методов и методик исследования;
3. Выявление особенности развития творческого воображения детей старшего дошкольного возраста, в сюжетно-ролевой игре, анализ полученных результатов для построения формирующей работы.

Для оценки творческого воображения в ходе анализа игровых проявлений у детей старшего дошкольного возраста были использованы критерии развития творческого воображения, разработанные Торренсом и Гилфордом. Это оригинальность (проявляется в способности предложить новый замысел для игры); быстрота (способность быстро адаптироваться в сложившейся ситуации); гибкость (способность предложить новое использование для известного объекта); вариативность (способность предложить различные идеи в той или иной ситуации).

Диагностика осуществлялась с помощью следующих методов:

1. Наблюдение за детьми в процессе их игровой деятельности (сюжетно-ролевых игр).

Цель: выявить уровень развития сюжетно-ролевой игры у детей старшего дошкольного возраста.

Содержание: Наблюдение за самостоятельной сюжетно-ролевой игрой детей 5-7 лет проводится в естественных условиях. В ходе наблюдения выявляются:

- умение ставить игровые цели и задачи;
- особенности содержания игры;
- степень разнообразия и развернутости сюжетов игры;
- умение выполнять роли и организовывать игровое взаимодействие;
- характер игровых действий;
- степень использования игровых предметов;
- осознание и следование игровым правилам;
- степень подготовки игровой среды;
- степень включения взрослого в игру.

Обработка результатов: проводится по схеме (приложение № 1). Полученные результаты соотносят с таблицей (по Д.Б. Эльконину) (приложение № 2) и определяют уровень развития сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста:

Высокий уровень – ребенок выполняет действия, связанные с отношением к другим людям. Его роль выделена и очерчена, названа до начала игры, ролевые функции взаимосвязаны с другими партнерами по игре. Речь носит ролевой характер. Действия ребенка направлены на четкое, последовательное воссоздание реальной логики, так же они разнообразны, ясно выделены, направлены к другим персонажам игры, нарушение логики действий и правил отвергается ребенком не просто ссылкой на реальную действительность, но и

указанием на рациональность правил. Правила явно вычленены в борьбе между правилом и возникшим непосредственным желанием побеждает первое.

Средний уровень – ребенок в действиях с предметами, на первый план, выдвигает соответствие игрового действия реальному. Выполняет роли в соответствии с действиями, связанными с данной ролью. Логика действий определяется жизненной последовательностью. Расширяется число действий и выходит за пределы какого-либо одного типа действий. Нарушение последовательности действий не принимается фактически, но не опротестовывается, непринятие ничем не мотивируется. Не вычленяет правило, но уже может победить в случае конфликта.

Низкий уровень – Действует с определёнными предметами, направленными на соучастника игры. Роли фактически, но не называются и определяются характером действий, а не определяют действие. При ролевых разделениях функций в игре ребенок не вступает в типичные для реальной жизни отношения. Действия однообразны и состоят из ряда повторяющихся операций. Логика действий легко нарушается без протестов со стороны ребенка. Правила отсутствуют.

2. Диагностическая методика «Звёздный мальчик» (Е. Труфанова)

Цель: выявление уровня развития творческого воображения в условиях принятия условной игровой ситуации и действий в ней.

Содержание. Ребёнку предлагается бланк-рисунок (мальчик на фоне неопределённого пейзажа) и инструкция. Взрослый объясняет, что мальчик прилетел на Землю с далёкой-далёкой планеты. Ребёнку предлагается придумать, что произошло с мальчиком на нашей планете, нарисовать всё, что он увидел, и рассказать об этом.

Обработка результатов. Проводится качественный анализ по критериям:

- учет предложенных педагогом целей и условий;

- характер действий и степень их опоры на рисунок;
- наличие выстроенного логически обоснованного сюжета.

Уровни развития творческого воображения старших дошкольников:

Высокий уровень – 3 балла – ребенок полностью учитывает предложенные педагогом цели и условия, понимает и принимает ситуацию задания, развивая сюжет, ориентируется не только на инструкцию взрослого, но и активно использует собственный опыт. Его действия опираются на рисунок, связанный между собой разворачиваемым им сюжетом, мысленно действует в воображаемых обстоятельствах. Придумывает оригинальный сюжет по предложенному рисунку.

Средний уровень – 2 балла – ребенок менее самостоятелен в выборе ситуации и развитии сюжета. Сюжет, предложенный ребенком, заимствован от взрослых или из мультфильмов. Ребенок решает задачу с учётом особенностей той среды, которую ему предложил взрослый, увязывает все эти особенности между собой, выстраивая логически обоснованный сюжет. Придумывает не сложный сюжет по предложенному рисунку.

Низкий уровень – 1 балл – Ребенок фактически не принимает задачу, не учитывает предложенные педагогом цели и условия, не справляется с заданием, не может придумать сюжет по предложенному рисунку.

3. Игра-задание «Обыграй игрушку»

Цель: выявление уровня развития творческого воображения старших дошкольников в игре.

Содержание. В группу вносится игрушка "лиса Алиса" и взрослый предлагает ребенку обыграть ее: "К нам сегодня в гости пришла лиса Алиса". Ей очень скучно и она хотела бы поиграть с тобой".

Обработка результатов: проводится качественный и количественный анализ.

Уровни развития творческого воображения:

Высокий уровень – 3 балла – ребенок оригинально обыгрывает, быстро,

ярко начинает играть в нее, с желанием принимать игрушку, рассматривает ее, обращается к ней особым образом, включает ее в особый свой собственный сюжет.

Средний – 2 балла – ребенок принимает игрушку, рассматривает ее, использует уже известный сюжет, новый вариант не предлагает, может использовать сюжет предложенный взрослым или другими детьми.

Низкий – 1 балл – ребенок принимает игрушку, просто ходит с ней, может произвести какие-то действия, игрушку в сюжет не включает, новых вариантов сюжета не придумывает, быстро устает от игрушки и оставляет ее.

Исходя, из полученных по данным методикам результатам определялся общий уровень развития творческого воображения у старших дошкольников в процессе сюжетно-ролевой игры:

Высокий уровень – ребенок может предложить различные новые замыслы, может быстро адаптироваться к игровой задаче, новому замыслу. Может предложить не один вариант сюжета, способен предложить новое использование для известных предметов и объектов.

Средний уровень – ребенок предлагает замысел из известной сказки, мультфильма, не всегда готов принять новый замысел, изменить сюжет, строго действует в соответствии с первым вариантом сюжета. Затрудняется в предложении нового использования предметов.

Низкий уровень - ребенок не может предложить новый замысел, хочет играть по известному замыслу. Имеет затруднения при принятии игровой задачи (трудность при адаптации к новой игровой задаче). Использует известный вариант сюжета.

2.2. Особенности взаимосвязи творческого воображения с уровнем развития игровых навыков

Наблюдения за организацией игровой деятельности детей контрольной и экспериментальной групп (приложение № 3) показали, что у большинства старших дошкольников сюжетно-ролевая игра (игровые ролевые действия) развиты преимущественно на уровне ниже среднего: контрольная группа - 35%, экспериментальная группа - 37%. Игровые действия данных старших дошкольников обеих групп характеризуются недостаточной согласованностью, частыми нарушениями логики творческого воссоздания жизненного мотивированных связей. Наблюдается частое пересечение ролевых и реальных отношений играющих детей, они выражают своё несогласие, недовольство партнёрами, отвлекаются от цели игры и неполно воплощают замысел, что приводит к прекращению игры.

В результате наблюдения за играми детей на констатирующем этапе психологического эксперимента было установлено, что среди экспериментальной группы - 11% и контрольной - 10% детей действуют самостоятельно в проигрываемых играх, придумывают новые сюжеты, фантазируют, комбинируя свои знания из окружающего мира со своими фантазиями. Эти дети проявляют инициативу во всем: могут самостоятельно выбрать тему продуктивной игровой деятельности, продумать содержание работы, способны домысливать предложенный вариант сюжета, с лёгкостью реализуют свои замыслы, придумывая что-то необычное, оригинальное. Они могут увлечь своими идеями остальных детей группы, поэтому мы их отнесли к первому (высокому) уровню развития творческого воображения.

Ко второму (среднему) уровню сюжетно-ролевой игры было отнесено 21%

детей экспериментальной и 25% контрольной групп. Эти дети эпизодически могут выбирать тему, продуктивной, игровой деятельности, но чаще принимают тему детей – лидеров, взрослого; в своей самостоятельной деятельности они могут заимствовать сюжеты известных сказок, фильмов, мультфильмов; не всегда реализуют свой замысел деятельности.

К третьему (низкому) уровню отнесли 31% дошкольников экспериментальной группы и 30% контрольной. Эти дети малообщительны, почти все время играют по одному. Они затрудняются в придумывании темы, сюжета продуктивной игровой деятельности, не могут дополнить предложенный вариант, редко изъявляют желание самостоятельно заниматься продуктивной игровой деятельностью. У них отсутствует способность фантазировать, придумывать что-то необычное, оригинальное. Без интереса принимают предложенную тему и часто не доводят ее до конца. Данные дети действуют с определёнными предметами, направленными на соучастника игры. Роли фактически, но не называются и определяются характером действий, а не определяют действие. При ролевых разделениях функций в игре данные дети не вступают в типичные для реальной жизни отношения. Их ролевые действия чаще однообразны и состоят из ряда повторяющихся операций. Дети данного уровня затрудняются в согласовании собственного игрового замысла с замыслами сверстников, не могут договариваться, планировать и обсуждать действия со всеми играющими. Логика действий легко нарушается без протестов со стороны ребенка.

Приведённые выше данные оценки уровня сюжетно-ролевой игры представлены в таблице 2.1.

Таблица 2. 1

.Показатели уровня развития сюжетно-ролевой игры в экспериментальной и контрольной группах на констатирующем этапе психологического эксперимента.

	Высокий уровень	Средний уровень	Ниже-среднего	Низкий уровень
Контрольная группа	10%	25%	35%	30%
Экспериментальная группа	11%	21%	37%	31%

Показатели уровня развития сюжетно-ролевой игры в экспериментальной и контрольной группах на констатирующем этапе психологического эксперимента представлены на рисунке 2.1.

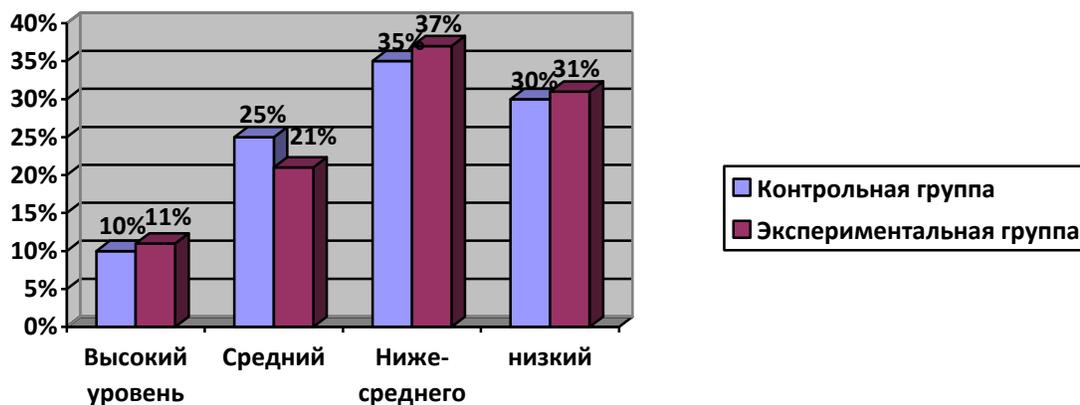


Рис. 2.1. Показатели развития сюжетно-ролевой игры в экспериментальной и контрольной группах на констатирующем этапе психологического эксперимента.

Далее мы также проанализировали уровни развития творческого воображения в условиях принятия условной игровой ситуации и действий в ней по

методике диагностической методике «Звёздный мальчик» (Е. Труфановой).

На констатирующем этапе психологического эксперимента было установлено, что среди экспериментальной группы - 11% и контрольной - 15% имеют высокий уровень развития творческого воображения в условиях принятия условной игровой ситуации и действий в ней. Дети полностью учитывают предложенные педагогом цели и условия, понимают и принимают ситуацию задания, развивая сюжет, ориентируются не только на инструкцию взрослого, но и активно используют собственный опыт, проявляют самостоятельность и творчество. Их действия опираются на рисунок, связанный между собой разворачиваемым ими сюжетом, мысленно действуют в воображаемых обстоятельствах. Придумывают оригинальный сюжет по предложенному рисунку, передают настроение, характер рисунка.

На втором (среднем) уровне 42% экспериментальной и 45% контрольной группах детей, они менее самостоятельны в выборе ситуации и развитии сюжета. Сюжет возникает по инициативе взрослого, он недостаточно содержателен и прост. Данные дети решают задачу с учётом особенностей той среды, которую им предложил взрослый, увязывают все эти особенности между собой, выстраивая логически обоснованный сюжет. Придумывает не сложный или не оригинальный сюжет по предложенному рисунку, передают настроение и характер рисунка недостаточно выразительно.

Третий (низкий) уровень развития творческого воображения в условиях принятия условной игровой ситуации и действий в ней показал, что 47% экспериментальной и 40% контрольной группы. Дети фактически не принимают задачу, не учитывают предложенные педагогом цели и условия, не справляются с заданием, не могут придумать сюжет по предложенному рисунку, изображения стандартные, с не детализированными объектами. Эти дети не видят в ситуации ничего нового, ее «скрытого резерва».

Таким образом, исходя из результатов данной методики у большинства старших дошкольников творческое воображение в условиях принятия условной игровой ситуации и действий в ней развито недостаточно, и характеризуется преимущественно средним и низким уровнями, что может затруднять развитие у них творческого воображения в целом.

Приведённые выше данные оценки уровня развития творческого воображения в условиях принятия условной игровой ситуации и действий в ней по диагностической методике «Звёздный мальчик» (Е. Труфановой) представлены в таблице 2.2.

Таблица 2.2.

Показатели уровня развития творческого воображения в условиях принятия условной игровой ситуации и действий в ней по диагностической методике «Звёздный мальчик» (Е. Труфановой) в экспериментальной и контрольной группах на констатирующем этапе психологического эксперимента.

	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
Контрольная группа	10%	45%	45%
Экспериментальная группа	11%	42%	47%

Показатели уровня развития творческого воображения в условиях принятия условной игровой ситуации и действий в ней в экспериментальной и контрольной группах на констатирующем этапе психологического эксперимента, представлены на рисунке 2.2.

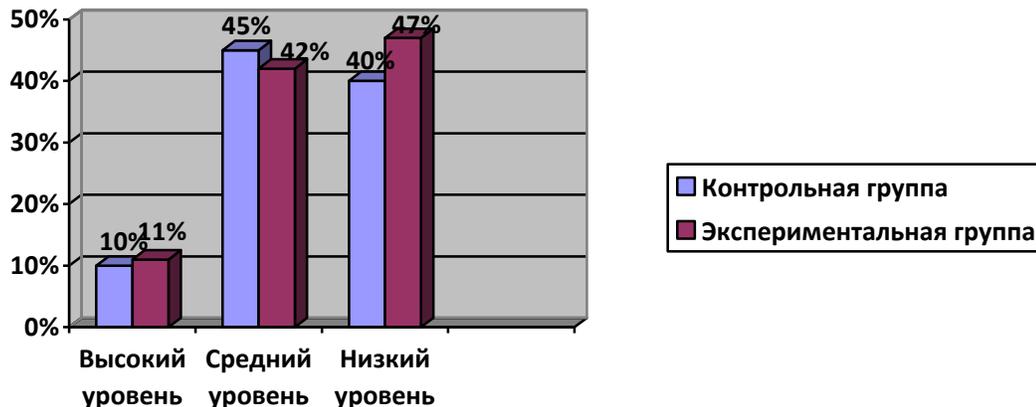


Рис. 2.2. Показатели уровня развития творческого воображения в условиях принятия условной игровой ситуации и действий в ней в экспериментальной и контрольной группах на констатирующем этапе психологического эксперимента.

Выявить уровень развития творческого воображения в игре мы смогли с помощью игры-задания «Обыграй игрушку». Результаты представлены на рисунке 2.3.

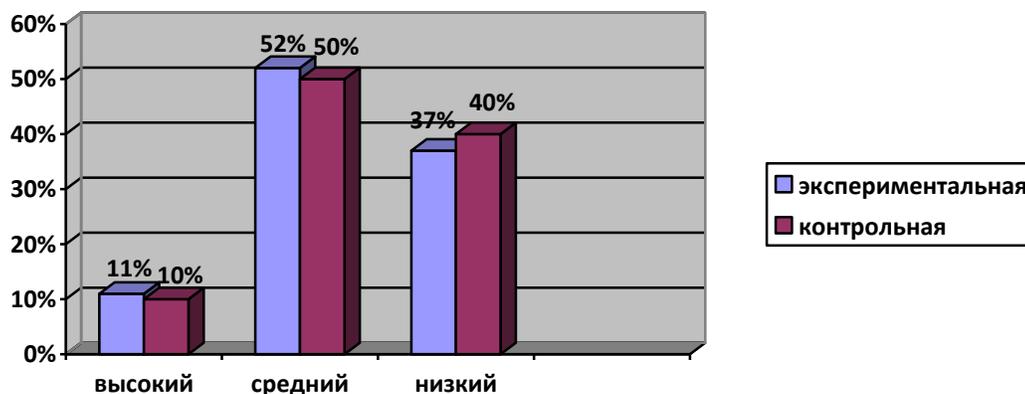


Рис. 2.3. Показатели уровня развития творческого воображения в игре в экспериментальной и контрольной группах на констатирующем этапе психологического эксперимента.

Как видно на рисунке 2.3., первый (высокий) уровень развития творческого воображения в игре имеют 11% экспериментальной и 10% контрольной групп, дети оригинально обыгрывают, быстро, ярко начинают играть в нее, с желанием принимают игрушку, рассматривают ее, обращаются к ней особым образом, включают ее в свой особый собственный сюжет. Создают игровую обстановку в зависимости от замысла и проявляет творчество в ее создании.

Ко второму (среднему) уровню развития творческого воображения в игре мы отнесли 52% экспериментальной и 50% контрольной групп. Данные дети характеризуются тем, что дети производят разнообразные действия с предложенной игрушкой: принимают игрушку, рассматривают ее, но при этом, используют уже известный сюжет, заимствованный из мультфильма или сказки, могут использовать сюжет предложенный взрослым или другими детьми, новый вариант не предлагают. Стремятся к точному воссозданию заимствованных игровых образов и сюжета.

Третий (низкий) уровень развития творческого воображения в игре показал, что 37% экспериментальной и 40% контрольной групп - дети принимают игрушку, но при этом, просто ходят с ней, могут произвести однообразные действия, игрушку в сюжет не включают. Иногда проявляются ролевые высказывания, которые возникают по инициативе взрослого. Новых вариантов сюжета не придумывают, быстро устают от игрушки и оставляют ее. Самостоятельность и творчество – минимальны.

Также, мы обобщили полученные по проведенным ранее методикам данные и занесли их в таблицу 2.4.

Таблица 2.4.

Показатели общего уровня развития творческого воображения в сюжетно-ролевой игре по проведенным методикам.

	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
Контрольная группа	10%	65%	35%
Экспериментальная группа	11%	57%	32%

Как видно из таблицы 2.4. у большинства старших дошкольников как контрольной, так и экспериментальной групп творческое воображение в игре развито преимущественно на среднем и низком уровнях. Это характеризуется наличием затруднений при придумывании сюжета игры, реализации замысла. Эти результаты свидетельствуют о необходимости организации и внедрения специальных педагогических условий для развития творческого воображения старших дошкольников в сюжетно-ролевой игре.

2.3. Педагогическое сопровождение развития игровых навыков детей старшего дошкольного возраста

Результаты, полученные нами в ходе констатирующего эксперимента, указывают на необходимость разработки и внедрения комплекса эффективных педагогических условий, направленных на развитие творческого воображения в сюжетно-ролевой игре детей старшего дошкольного возраста. За основу работы нами была взята педагогическая технология организации сюжетно-ролевых игр детей О.В. Солнцевой [44, 123].

Цель формирующего этапа: организация и внедрение специальных педагогических условий для развития творческого воображения старших дошкольников в сюжетно-ролевой игре.

Задачи:

- произведение отбора сюжетов ролевых игр, способствующих развитию творческого воображения старших дошкольников

- произведение отбора приемов развития творческого воображения в сюжетно-ролевой игре.

- обогащение содержания сюжетных игр детей на основе знакомства с явлениями социальной действительности и отношениями людей, активизация воображения на основе сюжетов сказок и мультипликационных фильмов;

Наша работа строилась поэтапно в соответствии с педагогической технологией, предложенной О.В. Солнцевой [44, 123]:

1 Этап – подготовительный.

- Отбор сюжетно-ролевых игр
- Обогащение представлений о той сфере деятельности, которую ребенок будет отображать в игре, - наблюдение, рассказы, беседы о впечатлениях;
- Создание предметно-игровой среды на основе организации продуктивной и художественной деятельности детей, сотворчества с воспитателем, детского коллекционирования

2 Этап – организационный.

- Организация сюжетно-ролевой игры
- Определение ситуаций взаимодействия людей, продумывание и сочинение событий, хода их развития в соответствии с темой игры;
- Расширение игровых действий через обучение навыкам передачи действия, отношения, характера и настроения персонажа, с помощью средств

выразительности (мимики, жестов, движений, интонации).

- Совместная игровая деятельность воспитателя и детей;
- Построение игры на основе совместного со сверстниками сюжетосложения: сначала через передачу в игре знакомых сказок и историй, затем через внесение изменений в знакомый сказочный сюжет (введение новой роли, действия, события), впоследствии – через сложение новых творческих сюжетов.

3 Этап – заключительный.

- Самостоятельная игровая деятельность детей. Организация сюжетно-ролевой игры с воображаемым партнером, за которого ребенок разговаривает. Самостоятельное придумывание детьми игровых сюжетов.

Отбор сюжетов и приемов ролевых игр выстроен поэтапно:

- сюжетно-ролевая игра «Кафе» в форме игровой оболочки Телепередача»;
- сюжетно-ролевая игра «Путешествие в стране Хохотании»;
- сюжетно-ролевая игра «На дорогах города»;
- сюжетно-ролевая игра «Школа»;
- сюжетно-ролевая игра «Космическое приключение».

Данная структура обусловлена следующими положениями, из которых мы исходили:

- Творческое воображение старших дошкольников формируется наиболее эффективно, когда целенаправленным педагогическим средством выступает игра. Развитие творческого воображения старших дошкольников заключается в обогащении игрового опыта, ознакомлении детей с окружающим миром в активной деятельности, организации предметно-игровой среды и активизирующем общении воспитателя с детьми в процессе игры.

- Для того, чтобы дети действительно хотели взаимодействовать в игре, продумывать и сочинять события, ход их развития в соответствии с темой игры,

необходимо предварительно создать в группе благоприятный климат, атмосферу непосредственного, свободного общения и эмоциональной близости, проявления чувства общности.

- Для формирования творческого воображения детей старшего дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре важно содействовать развитию их самостоятельной игровой деятельности. Организация сюжетно-ролевой игры с воображаемым партнером, за которого ребенок разговаривает.

Комплекс педагогических условий, направленных на формирование творческого воображения детей старшего дошкольного возраста предполагает использование следующих приемов и методов:

1. Поэтапная передача детям усложняющихся игровых умений (способов построения игры) в процессе совместной деятельности взрослого с детьми.

2. Поощрение детской инициативы.

3. Использование небогатой игровой среды. То есть предполагается использовать не готовые игрушки, а их заменители. Дети должны будут сами искать, что бы могло быть тем предметом, который им необходим.

4. Ориентация старших дошкольников на совместную игровую деятельность, общение в игре, создание и реализацию общих замыслов.

Организация игр: игры проводились фронтально, со всей группой детей. Перед каждой игрой проводилась предварительная работа. Каждая игра сначала организовывалась совместно с взрослым, далее дети самостоятельно организовывали игры по совместно проигранным сюжетам. Продолжительность каждой игры составляла –20-30 минут.

Оборудование: атрибуты, оборудование, необходимые по сюжету игры, групповое помещение, где есть возможность для свободного передвижения во время игр.

Общее содержание системы игр представлено в таблице 2.5.

Содержание системы игр.

Название игры	Цели	Содержание
«Кафе» в форме игровой оболочки «Телепередача»	Выявить полноту и точность представлений детей о работе кафе; Уточнение представлений детей по теме игры; Преобразование представлений детей в игровой опыт; Создание игровой обстановки для игры; Создание атрибутов для игры; Развитие сюжетосложения, творческого воображения.	Игровые ситуации: «Блиц-опрос»; «Специальный репортаж»; «Круглый стол»; «Телемагазин»; «Очумелые ручки»; «Репортаж о детском празднике в кафе»; «Удивительные события в кафе».
Сюжетно-ролевая игра «Путешествие в стране Хохотании»;	Развитие у детей умения создавать яркие игровые образы, наделять их эмоциональной жизнью. Развитие творческого воображения. Совершенствовать умения самостоятельно создавать для задуманного сюжета игровую обстановку.	Образно-речевая игра «Придумай ситуацию». Игры-этюды: «Фантастические страны»; «Волшебная картина». Игровые ситуации: «Начало путешествия»; «Как мы полетим в сказочную страну»; «Кто придумает больше признаков предмета».
Сюжетно-ролевая игра «На дорогах города»;	Развитие у детей умения создавать яркие игровые образы, наделять их яркой эмоциональной жизнью. Развитие способности выбирать, дать описание и изображать игрового персонажа при помощи средств вербальной и невербальной	Игры-этюды: «Изобрази, как...», «Что случилось?», «А если бы ...», «Немое кино» Самостоятельное придумывание детьми развития сюжета игры.

	выразительности.	
Сюжетно-ролевая игра «Школа»;	уточнить знания детей о том, чем занимаются в школе, какие бывают уроки, чему учит учитель, поддерживать и развивать стремления детей использовать новые способы распределения ролей, развитие умения вести разнообразные диалоги по ходу игры, вариативно менять ролевое поведение в зависимости от игровой ситуации, способствовать включению в игру воображаемого персонажа, формирование сюжетосложения.	Игровая ситуация «Волшебный сундучок». Игры-этюды: «Посещение школьного базара в гипермаркете»; «На уроке»; «На перемене»; «Праздник новой отметки»; «Необычные ситуации на уроках».
Сюжетно-ролевая игра «Космическое приключение»	Развитие у детей умения видеть необычное в обычном, накопление опыта творческого видения окружающего	Образно-речевые игры: «На кого похоже»; «Волшебный предмет». Игра-этиюд «Слушаем радиопередачу». Самостоятельное придумывание детьми замысла игры, персонажей, ролевых диалогов, развитие сюжета.

Рассмотрим подробнее работу по развитию творческого воображения старших дошкольников в сюжетно-ролевой игре.

Содержание первого этапа работы было направлено на выявление полноты и точности представлений детей, преобразование представлений детей в игровой опыт. Нам было важно не только уточнить представления детей по теме

предложенных игр, но и мотивировать их на создание игровой обстановки, изготовление атрибутов, развитие сюжетосложения, творческого воображения. Реализации данной задачи способствовали организация наблюдений, чтение рассказов, беседы о впечатлениях. Для закрепления полученных знаний и представлений мы организовывали продуктивную и художественную деятельности детей, сотворчество с воспитателем, в ходе которых старшим дошкольникам предлагалось придумать и изготовить атрибуты (инструментарий по определенной теме), составить рассказ на основе изученного, о своих впечатлениях. Так, старшие дошкольники активно и с интересом выполняли такие задания как «Очумелые ручки», «Репортаж о детском празднике в кафе», «Удивительные события в кафе», а также составляли коллекции по изученным темам. Нами было отмечено, что старшие дошкольники научились самостоятельно создавать для задуманного сюжета игровую обстановку, что также способствовало развитию у них творческого воображения.

Нами было отмечено, что задания, которые использовались в ходе реализации первого этапа работы по развитию творческого воображения у детей старшего дошкольного возраста были интересны детям, и не вызвали у них затруднений в проигрывании, а также способствовали формированию у них навыков самостоятельного развития сюжета в соответствии с темой игры. Наиболее понравились детям такие игровые ситуации как: «Мы ведем репортаж из кафе», «Телемагазин», «Удивительные события в кафе».

На втором этапе работы мы организовывали непосредственно сюжетно-ролевой игры со старшими дошкольниками. Задания данного этапа в первую очередь были направлены на обучение детей умениям определять ситуации взаимодействия людей, продумывать и сочинять события, ход их развития в соответствии с темой игры, на расширение игровых действий через обучение навыкам передачи действия, отношения, характера и настроения персонажа, с

помощью средств выразительности (мимики, жестов, движений, интонации). Для этого мы первоначально организовывали совместную игровую деятельность воспитателя и детей. Так, например, мы предлагали старшим дошкольникам совместно придумать сюжет игры сначала через передачу в игре знакомых сказок и историй, затем через внесение изменений в знакомый сказочный сюжет (введение новой роли, действия, события), впоследствии – через сложение новых творческих сюжетов, что способствовало развитию у старших дошкольников творческого воображения.

В ходе второго этапа работы развитию у старших дошкольников творческого воображения в игровой деятельности способствовало формирование у детей умения создавать яркие игровые образы, наделять их эмоциональной жизнью, чему мы уделяли особое внимание. Первоначально, у детей возникали затруднения в самостоятельном придумывании игровой ситуации, необычных героев, в развитии и придумывании сюжета по предложенной ситуации (например, «Начало путешествия», «Как мы полетим в сказочную страну»). Это на наш взгляд было связано с недостаточной способностью выстраивания замысла, предложенного взрослым, партнером, не всегда четким соблюдением правил очередности придумывания игровых событий. Для того, чтобы преодолеть данные затруднения у детей, мы предлагали им такие творческие задания как «Кто придумает больше признаков предмета», «Фантастические страны – какие они?», «Волшебная картина - как она может выглядеть?».

Нам было приятно отметить, что к концу данного этапа работы дети смогли преодолеть возникающие затруднения и стали более активно участвовать в играх. Мы также заметили, что старшие дошкольники стали самостоятельно выбирать наиболее удачный вариант игры, соблюдать очередность придумывания событий, стало прослеживаться игровое сотрудничество, выражающееся в согласовании замыслов, помощи партнеров в придумывании игрового хода, внимания к

предложениям сверстника.

Немаловажным для нас также было развитие у старших дошкольников способности выбирать, давать описание и изображать игровой персонаж при помощи средств вербальной и невербальной выразительности, чему способствовало использование в формирующей работе этюдов «Изобрази, как...», «Что случилось?», «А если бы ...», «Немое кино». В данных играх были выражены трудности детей, когда необходимо было увидеть героя в определенном эмоциональном состоянии, в показе фрагмента игровой роли в использовании средств невербальной выразительности. Для преодоления данных трудностей мы показывали способы, как можно обыграть персонаж, обучали детей созданию оригинальных образов с помощью мимики и пантомимики. В дальнейшем мы стали наблюдать, что дети стали стараться творчески подходить к обыгрыванию персонажей. Нами было отмечено, что данные игры-этюды способствовали тому, что дети стали лучше и подробнее описывать эмоциональное состояние своего героя, его переживания, понимать товарища по игре, больше обращать внимание на сверстников и учитывать их потребности, интересы и поведение.

В ходе участия в предложенных нами игровых заданиях и этюдах, старшие дошкольники стали более активно использовать новые способы распределения ролей, научились вести разнообразные диалоги по ходу игры, вариативно менять ролевое поведение в зависимости от игровой ситуации. Также стали включать в игру не только предложенных взрослым реальных, но и воображаемых персонажей, самостоятельно придумывать начало или продолжение сюжета игры, что способствовало развитию у них творческого воображения.

Для развития творческого воображения детей старшего дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре важно содействовать развитию их самостоятельной игровой деятельности, что было организовано нами на третьем, заключительном этапе работы. На данном этапе старшие дошкольники закрепляли

умения самостоятельно придумывать замысел игры, продумывать описание персонажей и распределять их между партнерами по игре, строить ролевые диалоги, творчески развивали сюжет, чему способствовало проведение таких игр как: образно-речевые «На кого похоже», «Волшебный предмет», игра-этюд «Слушаем радиопередачу». Старшие дошкольники самостоятельно придумывали и вели разнообразные диалоги по ходу игры (сочинение реплик, вариантов поведения учителя, учеников), придумывали необычные атрибуты и игровое оборудование (банк идей). Это способствовало тому, что они научились видеть необычное в обычном и накопили опыт творческого видения окружающего. Старшим дошкольникам понравилось создавать общий игровой образ, который позволял создавать предметно-игровую среду на основе организации продуктивной и художественной деятельности детей. Нами было отмечено, что дети активно принимали участие в придумывании необычных персонажей, сюжетов игр, атрибутов и игровой обстановки к ним, не испытывали затруднений в их проигрывании.

После завершения работы мы провели повторную диагностику для оценки ее эффективности.

2.4. Оценка эффективности формирующего эксперимента

По результатам завершения формирующего этапа было проведено контрольное обследование детей. Нами были задействованы методы, которые применялись для констатации результатов на предыдущем этапе исследования.

При повторном наблюдении за детьми старшего дошкольного возраста в процессе их игровой деятельности (сюжетно-ролевых игр) после проведенной формирующей работы отмечается, положительная динамика в распределении

детей по уровням развития игровых навыков после проведенной коррекционной работы. Полученные сравнительные результаты, представлены на рисунке 2.4.

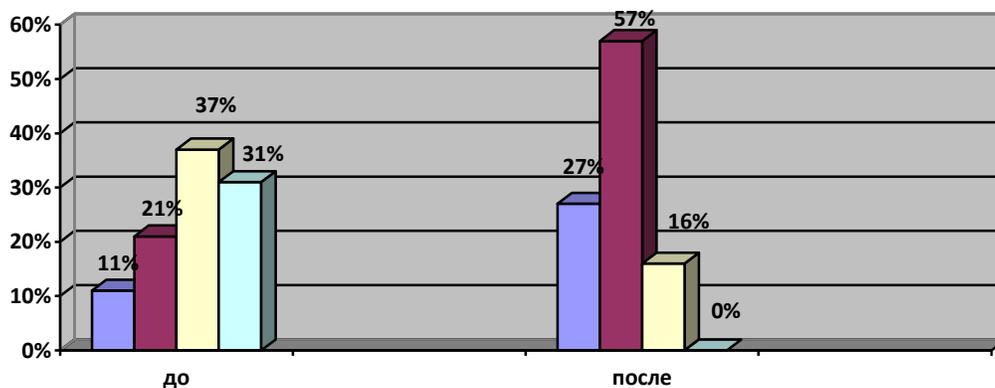


Рис. 2.4. Сравнительные показатели уровня сформированности игровых навыков в процессе сюжетно-ролевой игры детей старшего дошкольного возраста до и после эксперимента.

Нами было выявлено, количество детей с высоким уровнем развития сюжетно-ролевой игры возросло до 27%, со средним до 57%, а также сократилось количество детей с уровнем ниже среднего до 16 %, а детей с низким уровнем развития сюжетно-ролевой игры обнаружено не было (0%). Исходя, из полученных сравнительных результатов мы можем сделать вывод о том, что после проведенной нами формирующей работы у детей старшего дошкольного возраста преобладает высокий и средний уровень сформированности игровых навыков в сюжетно-ролевой игре. Данные результаты подтверждаются качественным анализом особенностей их игровых действий при построении игровой ситуации, построении игры на основе совместного со сверстником сюжетосложения. При повторном наблюдении нами было отмечено, что дети продумывают и сочиняют события, ход их развития в соответствии с темой игры. Дети самостоятельно выбирают тему для продуктивной игровой деятельности, с легкостью реализуют свои замыслы, придумывая что-то необычное, оригинально. Они могут увлечь

своими идеями остальных детей группы и могут оценить поведение сверстника. Игровые замыслы согласованы. Мы увидели, что старшие дошкольники не только правильно оценивали свое поведение и поведение своих товарищей по игре, предлагая более оригинальную игровую ситуацию, но и смогли мотивировать свою оценку. Что говорит о возрастании уровня развития игровых навыков в сюжетно-ролевой игре.

Так же было обнаружено, что дети старшего дошкольного возраста экспериментальной группы, имевшие на констатирующем этапе эксперимента уровень низкий и ниже среднего развития игровых навыков на контрольном этапе эксперимента стали менее часто отвлекаться от цели игры и старались воплотить замысел игры, без нарушения логики творческого воссоздания жизненных мотивационных связей. Игровые действия и замыслы детей были более согласованны со сверстниками, они стали с интересом принимать предложенную тему.

У старших дошкольников контрольной группы количественные и качественные показатели остались неизменными, что на наш взгляд, может быть объяснено тем, что с данной группой детей формирующая работа не проводилась.

Исходя, из полученных по наблюдению повторных количественных и качественных результатов, можно сделать вывод о том, что после проведенной нами формирующей работы сюжетно-ролевая игра детей старшего дошкольного возраста экспериментальной группы развита преимущественно на высоком и среднем уровне. Это характеризуется сформированностью у них умения преобразовывать свои представления в игровой опыт, что так же может указывать на эффективность применения игровых ситуаций, игр-этюдов.

О наличии положительной динамики развития творческого воображения в условиях принятия условной игровой ситуации и действия в ней, после применения диагностической методики «Звездный мальчик» (по Е.Труфановой),

в экспериментальной группе детей старшего дошкольного возраста также свидетельствует увеличение количества детей с высоким уровнем до 31%, со средним уровнем до 48%, сокращение детей данной группы с низким до 21%. Данная положительная динамика, при повторном выполнении задания, прослеживалась в том, что дети на контрольном этапе эксперимента стали не только учитывать предложенные педагогом цели и условия, но и смогли придумать оригинальный сюжет по предложенному рисунку, ориентируясь не только на инструкцию взрослого, но и использовали собственный опыт. При этом, нами также было отмечено, что они мысленно действовали в воображаемой ситуации, передавали настроение, характер рисунка.

Большинство детей имевших низкий уровень развития творческого воображения смогли справиться с данным заданием на среднем уровне. Не смотря на то, что сюжет возникал по инициативе взрослого, данные дети решали задачу с учетом особенностей предложенной среды, увязывали все эти особенности между собой, выстраивая логически обоснованный сюжет.

У старших дошкольников контрольной группы показатели распределения по уровням развития творческого воображения в условиях принятия условной игровой ситуации практически не изменились: с высоким уровнем обнаружено 10% детей, со средним - 50 %, с низким - 40%. Данные результаты указывают на необходимость организации специальной работы по развитию у старших дошкольников творческого воображения, а так же на эффективность применения при этом методики принятия условной ситуации и действия в ней. Сравнительные результаты по данной методике мы представили на рисунке 2.5.

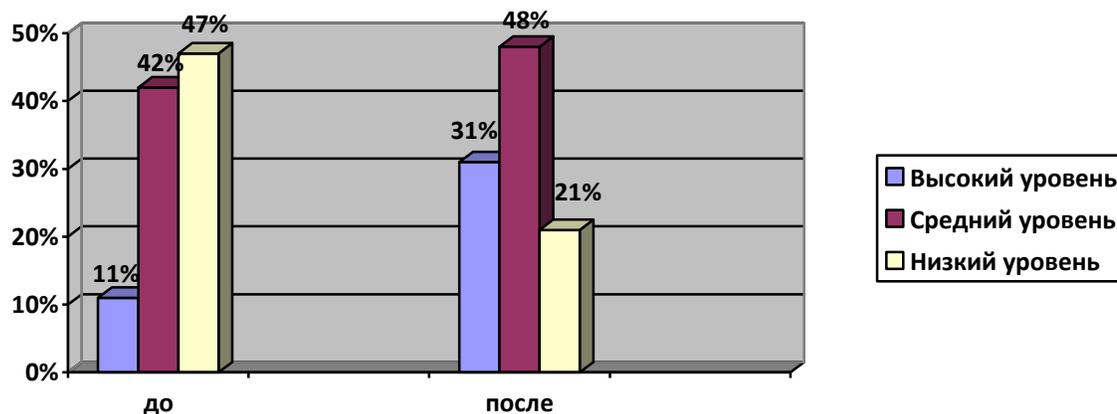


Рис.2.5. Сравнительные показатели уровня развития творческого воображения старших дошкольников в условиях принятия условной игровой ситуации и действия в ней.

Таким образом, у детей старшего дошкольного возраста после формирующей работы преобладает высокий и средний уровень развития творческого воображения в условиях принятия условной игровой ситуации и действия в ней, что характеризуется умением детей самостоятельно разворачивать оригинальный, творческий и логический сюжет, мысленно действуя в нем, выразительной передачей настроения и характера рисунка.

Проанализировав результаты, полученные нами в ходе повторного выполнения старшими дошкольниками третьего задания, а также обобщив сравнительные данные предыдущих методик, мы выявили сравнительный уровень развития творческого воображения старших дошкольников в игре. Нами было обнаружено, что также как и в предыдущих заданиях в контрольной группе положительной динамики практически не наблюдается. Так, по результатам повторного выполнения третьего задания выявлено, что в данной группе количество детей с высоким уровнем осталось неизменным, со средним уровнем возросло до 55%, с низким уровнем обнаружено 35% детей. Такая незначительная

динамика может быть объяснена тем, что в данной группе специальной формирующей работы по развитию творческого воображения в игре не проводилось.

В экспериментальной группе на контрольном этапе эксперимента нами обнаружено 26% детей с высоким уровнем развития творческого воображения детей в игре. Данные дети научились предлагать различные новые замыслы, смогли быстро адаптироваться к игровой задаче, новому замыслу, а также активно предлагали разные варианты сюжета, предлагали новое использование для известных предметов и объектов.

Так же, в данной группе значительно возросло количество детей со средним уровнем до 68%, а также сократилось количество детей с низким уровнем до 6%. Данные старшие дошкольники стали более активно предлагать замыслы для игр из известных им сказок, мультфильмов, стараются строго действовать в соответствии с первым вариантом сюжета, у них появились попытки предлагать новое использования предметов в играх.

Сравнительные результаты общего сравнительного уровня развития творческого воображения старших дошкольников в сюжетно-ролевой игре мы представили на рисунке 2.6.

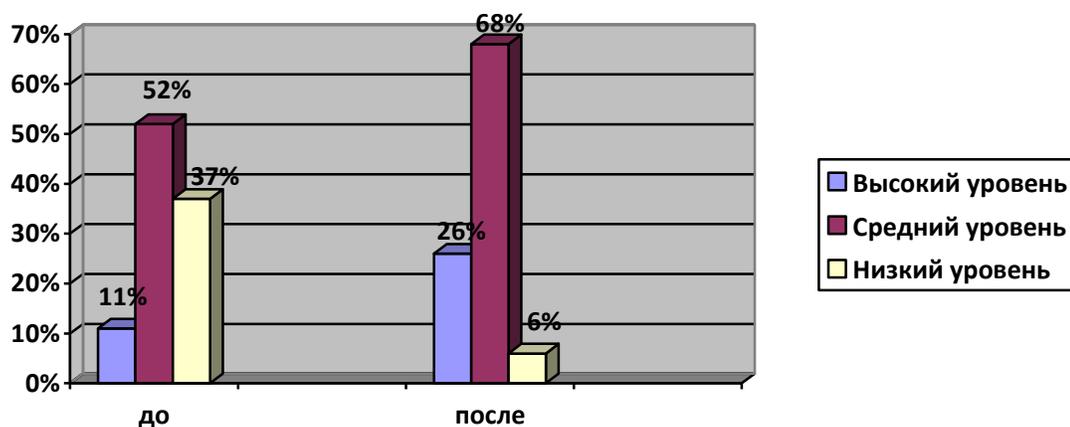


Рис.2.6. Сравнительные результаты уровня развития творческого

воображения в игре детей старшего дошкольного возраста до и после эксперимента.

Таким образом, анализ особенностей развития творческого воображения в игре старших дошкольников экспериментальной группы после проведения формирующей работы показал преобладание среднего и высокого уровня сформированности творческого воображения старших дошкольников в игре, которые характеризуются: желанием принять, оригинально и творчески обыграть игрушку; созданием игровой обстановки в зависимости от замысла. Данные дети могут быстро адаптироваться к игровой задаче, новому замыслу. Могут предложить не один вариант сюжета, способны предложить новое использование для известных предметов и объектов.

Обобщая результаты исследования, мы можем сформулировать следующие выводы.

ВЫВОДЫ

Исходя из результатов, полученных в ходе проделанной работы, наблюдается положительная динамика в развитии творческого воображения детей старшего дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре. Нами было выявлено, что у большинства детей преобладает высокий уровень развития творческого воображения в игре (32%). Эти дети смогли активно участвовать во всех проведенных играх, с удовольствием создавали замысел для игр, добиваясь поставленной цели, выполняли качественно поставленную перед ними задачу и могли сформулировать ее словесно и предложить другим детям. Содержание игры разнообразно, сюжет игры развернут и творчески развит, источников таких игр послужила наша формирующая работа. Характер игровых действий направлен к другим персонажам и эти действия очень разнообразны, развернуты, дети дают

словесное обозначение предметам-заместителям. Роли этих детей четко выделены и очерчены еще до начала самой игры. Речь носит ролевой характер, ролевые функции взаимосвязаны и направлены как к игрушке, реальному партнеру, так и воображаемому. Очень хорошо ориентируется в воображаемой ситуации, воспринимает и понимает ее условность.

Так же, по завершению нашего эксперимента было выявлено, что у 63% экспериментальной группы детей – средний уровень развития творческого воображения в сюжетно-ролевой игре. К этому уровню мы отнесли детей, которые в действиях с предметами, на первых план, выдвигают соответствие игрового действия реальному. Замысел игры определяют в соответствии с предложением сверстника или игровой средой. Логика и характер действий определяются ролью, их действия очень разнообразны. Нарушение логики действий, у этих дошкольников, опротестовывается ссылкой на то, «что так не бывает», вычленяется правило поведения, которому дети подчиняют свои действия, но оно еще не полностью определяет поведение и может победить возникшее непосредственное желание, которое лучше видно со стороны. Было отмечено, что выполнения роли и вытекающие из нее действия, среди которых начинают выделяться действия, передающие характер отношения с другими участниками игры. Роли этих детей очерчены и выделены, называются до начала игры. Здесь же проявляется ролевая речь, обращенная к товарищу по игре, но иногда проявлялись обычные неигровые отношения.

Таким образом, разработанные и внедренные нами педагогические условия развития творческого воображения старших дошкольников в игре являются эффективными.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Обобщая наше теоретико-эмпирическое исследования, мы определили ключевые понятия в работе, которыми стали определение категорий творческое воображение, сюжетно-ролевая игра:

Творческое (продуктивное) воображение, предполагающее создание нового, оригинального образа или идеи, такое воображение проявляется в творческих видах деятельности.

Сюжетно-ролевая игра — это своеобразный, свойственный дошкольному возрасту способ усвоения общественного опыта, в котором формируются и развиваются все стороны личности ребёнка. В этой деятельности происходят значительные изменения в психике ребенка, которые подготавливают переход к новой, более высокой стадии развития. В игре дети принимают на себя разные социальные нормы, ребенок осваивает в игре сложную систему человеческих отношений. Ей присущи основные черты игры: эмоциональная насыщенность и увлечённость детей, самостоятельность, активность, творчество.

Особенности развития воображения в дошкольном возрасте:

- воображение приобретает произвольный характер, предполагая создание замысла, его планирование и реализацию;
- оно становится особой деятельностью, превращаясь в фантазирование;
- ребенок осваивает приемы и средства создания образов;
- воображение переходит во внутренний план, отпадает необходимость в наглядной опоре для создания образов.

В играх рано проявляются индивидуальные типологические особенности, разный темп развития детей. Учитывать эти особенности позволяет игровая деятельность. В игре формируется умение управлять собой, через освоение правил, выработанных взрослыми. Следовательно, игра становится средством

целенаправленного воспитания детей взрослыми.

Для организации эффективной работы по формированию творческого воображения в игре является изучение педагогических условий развития творческого воображения в сюжетно-ролевой игре детей старшего дошкольного возраста.

Основными педагогическими разработки методик комплексного руководства игрой детей старшего дошкольного возраста по мнению исследователей (Н.Т. Гринявичене, Е.В. Зворыгина, Н.Ф. Комарова, А.Д. Саар, О.В. Солнцева и др) состоят в создании условий для активной, самостоятельной и творческой игровой деятельности. Где основными задачами являются: обогащение содержания игры; создание условий для включения старшего дошкольника в содержательную, совместную с другими детьми игровую деятельность; развитие самостоятельности в выборе замысла, игровых действий, передача словесно воображаемых игровых событий; активизация умений творчески разворачивать сюжет.

Констатирующий этап исследования позволил определить общий уровень развития творческого воображения в сюжетно-ролевой игре у детей старшего дошкольного возраста.

57 % старших дошкольников характеризовались средним уровнем развития творческого воображения в сюжетно-ролевой игре, дети могли предложить замысел из известной сказки, мультфильма, но не всегда были готовы принять новый замысел, изменить сюжет, строго действуя в соответствии с первым вариантом сюжета. Затруднялись в предложении нового использования предметов..

32% дошкольников характеризовались низким уровнем развития творческого воображения в сюжетно-ролевой игре. Было выявлено, что у данные дети не могли предложить новый замысел, хотели играть по известному замыслу.

Имели затруднения при принятии игровой задачи (трудность при адаптации к новой игровой задаче). Использовали известный вариант сюжета.

Анализируя полученные на констатирующем этапе результаты можно сделать следующие выводы и предложения. У детей старшего возраста творческое воображение в сюжетно-ролевой игре было развито преимущественно на среднем и низком уровне, что свидетельствовало о необходимости организации и внедрения специальных педагогических условий для развития творческого воображения старших дошкольников в сюжетно-ролевой игре.

На этапе формирующего исследования участвовали 19 детей (11 мальчиков и 8 девочек). Работа с детьми носила коллективный и групповой характер и проводилась в первой и второй половине дня.

Цель формирующего этапа исследования: организация и внедрение специальных педагогических условий для развития творческого воображения старших дошкольников в сюжетно-ролевой игре.

Для достижения цели формирующего этапа за основу работы нами была взята педагогическая технология организации сюжетно-ролевых игр детей О.В. Солнцевой. Данная структура обусловлена следующими положениями, из которых мы исходили:

1 Этап – подготовительный.

- Отбор сюжетно-ролевых игр
- Обогащение представлений о той сфере деятельности, которую ребенок будет отображать в игре, - наблюдение, рассказы, беседы о впечатлениях;
- Создание предметно-игровой среды на основе организации продуктивной и художественной деятельности детей, сотворчества с воспитателем, детского коллекционирования

2 Этап – организационный.

- Организация сюжетно-ролевой игры

- Определение ситуаций взаимодействия людей, продумывание и сочинение событий, хода их развития в соответствии с темой игры;
- Расширение игровых действий через обучение навыкам передачи действия, отношения, характера и настроения персонажа, с помощью средств выразительности (мимики, жестов, движений, интонации).
- Совместная игровая деятельность воспитателя и детей;
- Построение игры на основе совместного со сверстниками сюжетосложения: сначала через передачу в игре знакомых сказок и историй, затем через внесение изменений в знакомый сказочный сюжет (введение новой роли, действия, события), впоследствии – через сложение новых творческих сюжетов.

3 Этап - заключительный.

- Самостоятельная игровая деятельность детей. Организация сюжетно-ролевой игры с воображаемым партнером, за которого ребенок разговаривает. Самостоятельное придумывание детьми игровых сюжетов.

Для подтверждения эффективности проведённой нами работы был проведён контрольный эксперимент, по методикам констатирующего этапа исследования.

Нами было выявлено, что у детей старшего дошкольного возраста на контрольном этапе эксперимента преобладает средний уровень развития творческого воображения в сюжетно-ролевой игре - 63%. Высокий уровень выявлен у 32% детей, а с низким уровнем 5%.

Из анализа результатов видно, что уровень развития творческого воображения детей старшего дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре повысился, и преобладает высокий и средний, что говорит об эффективности организованных и внедренных условий. Позитивные сдвиги в сюжетно-ролевой игре старших дошкольников и проявление в ней творческого воображения, выявленные при сравнении показателей начальной и заключительной диагностики. Они свидетельствуют об использовании специально-

организованного игрового взаимодействия, приводящего к качественному развитию творческого воображения у детей старшего дошкольного возраста. Также, при разработке комплекса эффективных условий развития творческого воображения в сюжетно-ролевой игре, более эффективно строить работу по развитию у старших дошкольников творческого воображения в игре.

Таким образом, мы подтвердили выдвинутую нами гипотезу данного исследования, в том, что развитие творческое воображение в сюжетно-ролевой игре детей старшего дошкольного возраста жизни будет эффективным при реализации комплекса педагогических условий:

- создание условий для включения детей в совместную с другими сверстниками самостоятельную игровую деятельность;
- создание предметно-развивающей среды, стимулирующей проявления творческого воображения в процессе сюжетно-ролевых игр;
- произведение отбора сюжетов ролевых игр, способствующих развитию творческого воображения старших дошкольников
- произведение отбора приемов развития творческого воображения в сюжетно-ролевой игре.

Перспективными направлениями исследования по данной проблеме, мы считаем, изучение влияния ресурсов предметно-развивающей среды группы, в частности, центра сюжетно-ролевой игры, а также сюжетно-ролевых игр на развитие творческого воображения в старшем дошкольном возрасте.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Богоявленская, Д. Б. Об одном из подходов к исследованию интеллектуального творчества [Текст] / Д.Б. Богоявленская. — Вопросы психологии, 1976, № 4, с. 69—80.
2. Божович, Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте [Текст] / Л.И. Божович. — М., 1998г.
3. Болотина, Л. Р. Дошкольная педагогика [Текст]. / Л.Р. Болотина, Т.С. Комарова, С. П. Баранов. - М.: Академия, 1998. с - 163.
4. Венгер, Л.А. Психология [Текст] /Л.А. Венгер, В.С. Мухина. — М.: Просвещение, 1988. — 336 с.
5. Воронова, В.Я. Творческие игры старших дошкольников [Текст] / В.Я. Воронова. — М., 1981.
6. Выготский, Л.С. Детская психология [Текст] / Л.С. Выготский. — М., 2006г.
7. Выготский, Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте [Текст] / Л.С. Выготский. - М.: Просвещение, 1991. 96 с.
8. Гальперин, П.Я. Лекции по психологии [Текст]: учебное пособие / П.Я. Гальперин // - 3 изд. - М.: КДУ, 2007. - 400 с.
9. Гамезо, М.В. Атлас по психологии [Текст]: Информационно-методическое пособие к курсу «Психология человека» / М.В. Гамезо, А. Домашенко // Издательство: Педагогическое общество России, Москва, 2004. — 276 с.
10. Губанова, Н.Ф. Игровая деятельность в детском саду [Текст] / Н.Ф. Губанова / Программа и методические рекомендации. — М.: Мозаика-Синтез, 2006. — 128 с.
11. Дьяченко, О.М. Воображение дошкольника [Текст] / О.М. Дьяченко. — М., 1986.

12. Жуковская, Р.И. Воспитание детей в игре [Текст] / Р.И. Жуковская. – М., 1963г.
13. Жуковская, Р.И. Творческие ролевые игры в детском саду [Текст] / Р.И. Жуковская – М., 1960 – 87 с.
14. Зайцева, О.Ю. Психологические основы игровой деятельности дошкольника [Текст]: Учебное пособие. / О.Ю. Зайцева. - 2-е изд., перераб. И доп. – Иркутск: ГОУ ВПО «ВСГАО», 2010. – 248 с.
15. Запорожец, А.В. Проблемы дошкольной игры и руководство ею в воспитательных целях [Текст] / А.В. Запорожец // Игра и ее роль в развитии ребенка дошкольного возраста: Сб. научных трудов. – М., 19778 – 321 с.
16. Запорожец, А.В. Избранные психологические труды [Текст]: в 2-х т. Т. 1. / А.В. Запорожец. – М., 1986г.
17. Зворыгина, Е.В. Педагогические условия формирования сюжетно-ролевой игры [Текст] / Е.В. Зворыгина, Н.Ф. Комарова // Дошкольное воспитание. 1989. - №5.
18. Иванкова Р.А. Планирование педагогической работы по формированию сюжетно-ролевой игры у детей раннего и дошкольного возраста [Текст] / Р.А. Иванкова // Дошкольное воспитание: Традиции и современность. М., 2002 - №4 – с 51-57
19. Игра дошкольника [Текст]. // Под ред. С.Л. Новоселовой. – М.: Просвещение, 1989 – 286 с.
20. Игра и ее роль в развитии ребенка дошкольного возраста [Текст]: Сборник научных трудов. / Под ред. Н.Я. Михайленко. – М., 1978 – 327с.
21. Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста [Текст] / Составители - Л.А. Венгер, О.М. Дьяченко (в соавторстве с Л.А. Венгером, Р.И. Говоровой, Л.И. Цеханской). М.,

- 1989.
22. Комарова, Н.Ф. Комплексное руководство сюжетно-ролевыми играми в детском саду [Текст] / Н.Ф. Комарова. – М.: Издательство «Скрипторий 2003», 2010. – 160 с.
23. Короткова, Н.А. Сюжетно-ролевая игра старшего дошкольника [Текст] / Н.А. Короткова // Ребенок в детском саду. 2006. - №4. – с 43-45
24. Короткова, Н.А. Сюжетно-ролевая игра старших дошкольников [Текст] / Н.А. Короткова // Ребенок в детском саду. 2006. - №2. – с 84-87
25. Котова, И.Б. Психология. Серия «Учебник, учебные пособия». [Текст] / И.Б. Котова, О.С. Канаркевич, В.Н. Петриевский. - Ростов н/Д: Феникс, 2003. – 480 с.
26. Крулехт, М.В. Дошкольник и рукотворный мир [Текст] / М.В. Крулехт. – СПб.: «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2002.— 160 с.
27. Лазурский, А.Ф. Психология общая и экспериментальная [Текст] / А.Ф. Лазурский. – СПб., 2001.
28. Леонтьев, А.Н. Психологические основы дошкольной игры [Текст] / А.Н. Леонтьев // Психологическая наука и образование. – 1996 - №3. – с 25-27.
29. Лобанова, Е.А. Дошкольная педагогика [Текст] / Е.А. Лобанова. – М., 2005.
30. Люблинская, А. А. Детская педагогика [Текст]. Учебное пособие для студентов педагогических институтов / А.А. Люблинская. - М.: Просвещение, 1971. с - 87.
31. Менджерицкая, Д.В. Воспитателю о детской игре [Текст] / Д.В. Менджерицкая. – М.: Просвещение, 1982. – 210 с.
32. Менджерицкая Д.В. Творческая игра в процессе детского сада [Текст] / Д.В. Менджерицкая. // Воспитание детей в игре. – 2-е изд., перераб. и доп. – М: Просвещение, 1983.

33. Михайленко, Н.Я. Организация сюжетной игры в детском саду [Текст] / Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова. – М., 1997. – 127с.
34. Михайленко, Н.Я. Педагогические принципы организации сюжетной игры [Текст] / Н.Я. Михайленко // Дошкольное воспитание – 1986 - №4. – с 23-29.
35. Мухина, В. С. Детская психология [Текст]: учебное пособие / В. С. Мухина. - Москва: Эксмо-Пресс, 2000.
36. От рождения до школы. Примерная общеобразовательная программа дошкольного образования / Под ред. Н. Е. Вераксы, Т. С. Комаровой, М. А. Васильевой. — М.: МОЗАИКА\$СИНТЕЗ, 2014. — с.
37. Петровский А.В.. Основы теоритической психологии [Текст] / А.В. Петровский, М.Г Ярошевский // Издательство «ИНФРА-М», 1998г.
38. Саморукова П.Г. Игры детей (учебное пособие) [Текст] / П.Г. Саморукова. - Л., 1973. 74с.
39. Серия «Эрудит». Психология [Текст]. – М.: ООО «ГД «Издательство Мир книги», 2007. – 192 с.
40. Словарь психолога-практика [Текст] / Сост. С.Ю. Головин, 2009г. - 976с.
41. Смирнова, Е.О. Во что играют наши дети? Игры и игрушки в зеркале психологии [Текст] / Елена Смирнова и другие. - Москва: Ломоносов, 2009.
42. Смирнова Е.О. Современный дошкольник: особенности игровой деятельности [Текст] / Е.О. Смирнова // Дошкольное воспитание. 2002. - №4.
43. Смирнова, Е.О. Детская психология : учебник для студентов вузов [Текст]/ Е. О. Смирнова. - Москва : ВЛАДОС, 2008.
44. Солнцева, О.В. Дошкольник в мире игры. Сопровождение сюжетных игр детей [Текст] / О.В. Солнцева. – СПб: Речь; М.: Сфера, 2010. – 176 с.

- 45.Теплов, Б.М. Психология [Текст] / Б.М. Теплов // Изд.3, исп. и доп. М. Учпедгиз. 1949. - 215 с.
- 46.Урунтаева, Г.А. Дошкольная психология [Текст]: Учебное пособие для учащихся средних пед.учебных заведений / Г.А. Урунтаева. - 2-е изд. - М.: Издательский центр «Академия», 1997. - 336с.
- 47.Урунтаева, Г.А. Практикум по детской психологии [Текст]: для студентов педагогических институтов, учащихся пед.училищ и колледжей, воспитателей детского сада / Под ред. Г.А. Урунтаевой, Ю.А. Афонькина - М.: Просвещение: Владос, 1995. – 291 с.
- 48.Широкова, Г.А. Справочник дошкольного психолога [Текст]/ Г.А. Широкова. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2008
- 49.Эльконин, Д.Б. Психология игры [Текст] / Д.Б. Эльконин. – 2-е изд. - М.: Просвещение, 1999 – 300 с.
- 50.Эльконин, Д.Б. Избранные психологические труды [Текст] / Д.Б. Эльконин. – М., 1989.