

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
**«БЕЛГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**
(Н И У « Б е л Г У »)

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
ФАКУЛЬТЕТ ПСИХОЛОГИИ
КАФЕДРА ВОЗРАСТНОЙ И СОЦИАЛЬНОЙ ПСИХОЛОГИИ

**ОБОГАЩЕНИЕ ИГРОВЫХ ДЕЙСТВИЙ КАК УСЛОВИЕ
РАЗВИТИЯ ВООБРАЖЕНИЯ МЛАДШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ**

Магистерская диссертация

обучающегося по направлению подготовки
44.04.02 Психолого-педагогическое образование
(магистерская программа «Психология педагогической деятельности»)
заочной формы обучения группы 02061660
Перезоловой Юлии Сергеевны

Научный руководитель:
канд. психол. наук, доц.
Ткаченко Надежда Степановна

Рецензент:
педагог-психолог ОГКУЗ
«Белгородского
специализированного дома
ребенка для детей органическими
поражениями ЦНС и
нарушениями психики»
Киреева Мария Вадимовна

БЕЛГОРОД 2019

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	4
ГЛАВА 1. Теоретические основы изучения проблемы обогащения игровых действий как условия развития воображения у младших дошкольников	10
1.1. Проблема детской игры в отечественной и зарубежной психологии	10
1.2. Развитие воображения младших дошкольников как предмет научного исследования	17
1.3. Особенности обогащения игровых действий как условие развития воображения у младших дошкольников	23
ГЛАВА 2. Исследование обогащения игровых действий как условия развития воображения у младших дошкольников	32
2.1. Организация и методы	32
2.2. Анализ и интерпретация результатов изучения обогащения игровых действий как условие развития воображения у младших дошкольников	37
2.3. Описание формирующего эксперимента по обогащению игровых действий как условие развития воображения у младших дошкольников	47
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	68
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	71
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	82
Приложение 1. Диагностические методики в порядке их предъявления	82
Приложение 2. Сводные таблицы полученных данных по итогам экспериментального исследования	88
Приложение 3. Результаты статистической обработки данных	93

Приложение 4. Развивающая программа, направленная на обогащение игровых действий и развитие воображения детей 99 младшего дошкольного возраста

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность проблемы исследования. Социально-экономическое преобразование в обществе диктует необходимость формирования творчески активной личности, обладающей способностью эффективно и нестандартно решать новые жизненные проблемы. В связи с этим перед дошкольными учреждениями встает важная задача развития творческого потенциала подрастающего поколения, что в свою очередь требует совершенствования учебно-воспитательного процесса с учетом психологических закономерностей всей системы познавательных процессов.

В последние годы на страницах психологической и педагогической литературы все чаще ставится вопрос о роли воображения в умственном развитии ребенка, об определении сущности механизмов воображения.

Проблема развития воображения детей актуальна тем, что этот психологический процесс является неотъемлемым компонентом любой формы игровой и творческой деятельности ребенка, его поведения в целом. Как показали исследования Л.С.Выготского, В.В.Давыдова, Е.И.Игнатьева, Д.Б.Элькониной, В.А.Крутецкого и других, воображение выступает не только предпосылкой эффективного усвоения детьми новых знаний, но и является условием творческого преобразования имеющихся у детей знаний, способствует саморазвитию личности, т.е. в значительной степени определяет эффективность учебно-воспитательной деятельности в детском саду.

Определенным потенциалом в плане развития воображения обладает работа, направленная на обогащение игровых действий детей, в которой содержание материала облекается в такие формы, которые развивают воображение, формируют положительный образ учения, способствует развитию и воспитанию личности младших школьников. Особенно интересными представляются работы, которые направлены на изучение

игровых действий детей в младшем дошкольном возрасте (Н.А. Короткова, Н.Я. Михайленко, А.И. Сорокина, Н.Р. Эйгес, Н.С.Ткаченко и др.).

Игра является ведущим видом деятельности детей в дошкольный период их жизни. В процессе игры происходит формирование детского интеллекта, психики, коммуникативных умений и навыков. Играя, дети познают окружающий мир, учатся общаться между собой и взаимодействовать со взрослыми. В процессе игровой деятельности существует уникальная возможность у ее участников «придумать» сюжет, распределить роли, договориться о правилах взаимодействия. Следовательно, одной из приоритетных задач, которая стоит сегодня перед дошкольным учреждением, является организация учебно- воспитательного процесса так, чтобы он способствовал не только росту образовательного уровня воспитанников, но и развитию познавательных интересов, творческих способностей и игровых действий детей.

Таким образом, в условиях новой образовательной ситуации проблема развития игровой деятельности дошкольников стала одной из важных задач образования (П.П. Блонский, Л.С. Выготский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин и др.).

Понимание развития игровых действий детей базируется на разработанных в современной науке теоретических положениях многих психологов, но вопросы, посвященные раскрытию содержания понятия «обогащение игровых действий» как условий развития воображения у младших дошкольников не являлись предметом специального изучения. Анализ деятельности воспитателей, практических психологов образования, собственный опыт работы педагогом - психологом показывает, что проблема развития игровых действий как условие развития воображения у младших дошкольников пока не находит достаточно успешного разрешения в практике работы образовательных учреждений.

Обнаруженные пробелы в научном знании и практике позволили нам сформулировать **проблему нашего исследования:** с помощью каких

приемов обогащения игровых действий можно развить воображение младших школьников?

Цель исследования – выявить приемы обогащения игровых действий, посредством которых будет развито воображение детей младшего дошкольного возраста.

Объект исследования – развитие воображения у детей младшего дошкольного возраста.

Предмет исследования – обогащение игровых действий как условие развития воображения у младших дошкольников.

Гипотеза исследования – развитие воображения детей младшего дошкольного возраста будет успешнее в условиях специально разработанной программы, включающую в себя обогащение таких игровых действий детей, как: стимулирование к использованию предметов-заместителей в разных вариациях и расширение их использования, обыгрывание известных сказок, потешек в не стандартной интерпретации поведения в них персонажей, придумывание новых сюжетов сказок и перенос их на поведение игрушек.

В соответствии с целью, гипотезой и предметом в нашей работе решались следующие **задачи**:

1. Изучить степень теоретической разработанности изучаемой проблемы обогащения игровых действий, способствующих развитию воображения детей младшего дошкольного возраста.

2. Определить уровень развития воображения у детей младшего дошкольного возраста.

3. Исследовать уровень развития игровых действий младших дошкольников.

4. Разработать и апробировать программу, направленную на обогащение игровых действий и развитие воображения детей младшего дошкольного возраста.

5. Проанализировать результаты формирующего эксперимента.

Теоретическими основами исследования явились представления об игре в младшем дошкольном возрасте (Д.Б. Эльконин, А.П. Усова, Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова), а также взглядов на развитие связей между игрой и воображением ребенка (Л.Н. Галигузова, Н.А. Гулакова, Т.П. Авдулова, С.Л. Новоселова, Н.Н. Палагина, Л.И. Божович).

В исследовании использовались следующие **методы**:

- организационные методы: сравнительный метод (сопоставление отдельных групп испытуемых с целью установления сходств и различий между ними);

- эмпирические методы: психодиагностические методы;

- экспериментальный метод; формирующий эксперимент (в форме развивающих игр и упражнений младшими дошкольниками);

- методы обработки данных: количественный метод (статистическая обработка данных проводилась с использованием математические методы: Т-критерий Вилкоксона для двух зависимых выборок в экспериментальной и контрольной группах в ситуации до и после эксперимента при определении достоверности сдвига значений признака; критерий U-Манна-Уитни для двух независимых выборок при сравнении результатов, полученных в контрольной и экспериментальной группах для выявления различий в уровне исследования признака на основе пакета статистических программ «SPSS 21»).

Методики исследования:

1. «Вербальная фантазия» (автор М. В. Гамезо, И. А. Домашенко);

2. «Дорисовывание фигур» (автор В.Г. Гаврилова);

3. Карта наблюдения за игровыми действиями детей младшего дошкольного возраста (автор Н.С. Ткаченко).

4. Анкета для родителей для изучения характера игровых действий детей в домашних условиях (автор Н.С. Ткаченко).

База исследования - МДОУ «Детский сад №1» поселка Вейделевка. В исследовании приняли участие 46 детей младшего дошкольного возраста в возрасте от 3- 4 лет.

Положения, выносимые на защиту:

1. Для младших дошкольников наиболее выраженными показателями воображения являются «детализированность образов», «скорость процессов», а наименее выраженными - «разнообразие образов» и «эмоциональность образов» воображения.

2. Приемами обогащения игровых действий младших дошкольников будут являться: стимулирование к использованию предметов-заместителей в разных вариациях и расширение их использования; выполнение ребенком действий по образцу взрослого в совместной деятельности с ним; обыгрывание известных сказок, потешек в не стандартной интерпретации поведения в них персонажей; придумывание новых сюжетов сказок и перенос их на поведение игрушек.

3. Реализация программы, направленной на обогащение игровых действий детей позволяет не только расширить диапазон игровых действий, но и способствует развитию воображения младших дошкольников.

Теоретическая значимость и новизна исследования определяется следующими основными обстоятельствами:

- систематизирован и проанализирован накопленный в психологии практический опыт изучения обогащения игровых действий как условие развития воображения у младших дошкольников;

- установлено, что обогащение игровых действий является условием развития воображения у младших дошкольников;

- предложена программа по обогащению игровых действий и развитию воображения детей младшего дошкольного возраста.

Практическая значимость исследования состоит в том, что в нашем экспериментальном исследовании был накоплен теоретический и практический материал по развитию воображения у младших дошкольников.

Разработанная программа, направленную на обогащение игровых действий и развитие воображения детей младшего дошкольного возраста может использоваться воспитателями и психологами, как методический материал для работы с детьми в ДОУ.

Апробация и внедрение результатов исследования осуществлялась в педагогической и опытно экспериментальной работе. Ход и основные результаты обсуждались на заседаниях методического совета и методического объединения воспитателей детского сада, и применяются в работе психологической службы дошкольного учреждения. Разработанная программа, направленная на обогащение игровых действий и развитие воображения детей младшего дошкольного возраста апробированна на воспитанниках учащихся МДОУ «Детский сад №1» поселка Вейделевка.

Структура работы: магистерская диссертация состоит из введения, двух глав (теоретической и практической), заключения, списка использованных источников, приложений. Работа включает 9 таблиц и 7 рисунков. Список использованных источников содержит 107 наименований. Объем работы без приложений - 83 страницы.

ГЛАВА 1. Теоретические основы изучения проблемы обогащения игровых действий как условие развития воображения у младших дошкольников

1.1. Проблема детской игры в отечественной и зарубежной психологии

На протяжении истории развития психологической мысли к проблеме игры обращались многие известные исследователи. В основу своих теорий они ставили различное понимание происхождения и содержания игры в развитии детей.

Исследователи выделяют в игре, прежде всего возможность всестороннего познания окружающего мира, проникновение в систему социальных отношений и ролей, в мир предметов и природы. Общепризнано универсальное значение игры в развитии ребенка от младенчества до школы. Игра отвечает внутренней природе ребенка, максимально соответствуя его потребностям в активности, творчестве, развитии, истинно детской деятельности.

В психологическом словаре игра определяется как форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, зафиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах культуры и науки [52].

По определению А.Н. Леонтьева, игра является ведущей деятельностью ребенка-дошкольника, т. е. такой деятельностью, благодаря которой происходят главные изменения в психике ребенка и внутри которой развиваются психические процессы, подготавливающие переход ребенка к новой, высшей ступени его развития [99].

Существует большое количество подходов к рассмотрению понятия игры в отечественной и зарубежной психологии.

Исследованием понятия детской игры, в отечественной психологии уже начиная с конца XIX и в начале XX вв. занимались такие авторы как Е.А. Покровский (1887), В.В. Зеньковский (1924), Л.С. Выготский (1928), С.Л. Рубинштейн (1930), П.П. Блонский (1934), Д.Б. Эльконин (1948).

Е.А. Покровский отметил, что у древних греков слово «игра означало собою действия, свойственные детям, выражая главным образом то, что у нас теперь называется “предаваться ребячеству”. У евреев слову “игра” соответствовало понятие о шутке и смехе. У римлян “loud” означало радость, веселье. По-санскритски “кляда” означало игру, радость. У немцев древнегерманское слово “spilan” означало легкое, плавное движение, наподобие качания маятника, доставлявшее при этом большое удовольствие. Впоследствии на всех европейских языках словом “игра” стали обозначать обширный круг действий человеческих с одной стороны, не претендующих на тяжелую работу, с другой - доставляющих людям веселье и удовольствие. Таким образом, в этот многообъемлющий круг, соответственно современным понятиям, стало входить все, начиная от детской игры в солдатики до трагического воспроизведения героев на сцене театра, - от детской игры на орехи до биржевой игры на червонцы, - от беганья на палочке верхом до высшего искусства скрипача» [70, с.154].

В.В. Зеньковский ставил перед собой задачу психологического анализа игры, считая подобный анализ «отправной точкой для объяснения детской психики». Он одним из первых поставил вопрос о функции и источнике детской игры, разграничивая эти понятия, и одним из первых выделил социальное содержание детских игр как средство вживания во всю полноту человеческих отношений. Он пишет о том, что даже в тех случаях, когда ребенок играет с предметом как таковым, он преобразует реальный предмет, включая в него воображаемые свойства [41].

Л.С. Выготский определял игру как деятельность ребенка, не преследующую получение результатов. Он считал виды детской деятельности эквивалентными друг другу: открывает ли ребенок дверь,

играет ли в лошадки, с точки зрения взрослого, ребенок и то и другое делает для удовольствия, для игры, не всерьез, не для того, чтобы что-нибудь получить. Все это и есть игра [20].

По его мнению, игра рождается тогда, когда появляются нереализуемые немедленно потребности. Этому способствуют обобщенные, неопредмеченные аффекты, складывающиеся в дошкольном возрасте и ориентированные на систему отношений со взрослыми, которые могут разрешиться только в мнимой ситуации. В мнимой ситуации, через принятие роли взрослого, в игровой форме реализуются недостижимые непосредственно тенденции [20].

Важной характеристикой игры является наличие в ней правила: «нет игры там, где нет поведения ребенка с правилами, его своеобразного отношения к правилам». Любая мнимая ситуация предполагает необходимость действовать в соответствии с некоторыми правилами, которые «удерживают» субъекта внутри мнимой ситуации. Поэтому игровыми могут быть только те действия, которые соответствуют правилу [4].

С.Л. Рубинштейн проявляет большой интерес и одновременно осознаёт непостижимость проблемы детской игры: «невольно чаруя и привлекая к себе как жизненное явление, игра оказалась весьма серьезной и трудной проблемой для научной мысли». По мнению С.Л. Рубинштейна игра – одно из замечательнейших явлений в жизни детей, деятельность, как будто бесполезная и вместе с тем необходимая [80].

Сам С.Л. Рубинштейн рассматривает игру как особый тип деятельности отношение личности к окружающей действительности: «игра ... — это осмысленная деятельность, т.е. совокупность осмысленных действий, объединенных единством мотива» [80]. Единство мотива и цели в игровой деятельности — важнейшая характеристика. Мотивы игры, по мнению С.Л.Рубинштейна, определяют ее сущность и заключаются в многообразных переживаниях сторон действительности, важных для ребенка [80].

Российский педагог и психолог П.П. Блонский, признавая приоритетное значение игры в развитии дошкольника, сводил игру к труду и искусству, отрицая наличие в ней некоторого уникального, собственно игрового содержания [10]. Классифицируя разнообразные формы активности, которые обозначаются термином «игра», П. П. Блонский выделил следующие ее виды:

- мнимые игры: манипуляции импульсивного происхождения у младенцев и душевнобольных;
- строительные игры: строительное искусство ребенка;
- подражательные игры: проявления искусства в поведении ребенка;
- драматизация: драматическое искусство ребенка;
- подвижные игры: драматизация, в которой большую роль играет бег;
- интеллектуальные игры: экспериментирующие исследования или варианты драматизации.

Д.Б. Эльконин указывал на то, что игру нужно рассматривать как совершенно своеобразную деятельность, а не как сборное понятие, объединяющее все виды детских деятельностей. Например, ребенок закрывает и открывает крышку, делая это много раз подряд, стучит, перетаскивает вещи с места на место. Все это не является игрой в собственном смысле слова.

Определяя структуру ролевой игры, Д.Б. Эльконин выделил в ней следующие компоненты: роли, которые берут на себя дети в процессе игры; игровые действия, посредством которых дети реализуют взятые на себя роли взрослых и отношения между ними; игровые употребления предметов, условное замещение реальных предметов, имеющих в распоряжении ребенка; реальные отношения между играющимися детьми, выражающиеся в разнообразных репликах, замечаниях, посредством которых регулируется весь ход игры [103, 104].

В результате анализа литературы, мы видим, что подход к исследованию понятия игры в отечественной психологии весьма

неоднозначен. Многие авторы, такие, как В.В.Зеньковский, Л.С. Выготский Д.Б. Эльконин указывают на социальное значение игры. Они определяют игру как особую деятельность ребенка, помогающую ему сориентироваться в мире человеческих отношений.

Исследованием игры в зарубежной психологии занимались такие авторы как Г. В. Гегель (1818), Г. Спенсер (1897), К. Гросс (1902), Э. Эриксон (1918), З. Фрейд (1910), А.Адлер (1919), Ж. Пиаже (1920), К. Коффка (1921), В.Штерн (1922), К. Бюллер (1924), И. Х. Шиллер (1950). Так же, как и отечественные исследователи, они пытались найти нечто общее между разнообразными и разнокачественными действиями, обозначаемыми словом «игра».

Г.В. Гегель одним из первых усмотрел в игре проявление потребности ребенка в расширении узких границ своего детского мира. Причина детской страсти к игре лежит, по Гегелю, в желании «принадлежать к миру взрослых, в котором они предчувствуют нечто высшее» [24].

Во второй половине XIX в. проблемой игры заинтересовался Г.Спенсер. В своем подходе он делает акцент на биологической бесполезности и бесцельности игры. По Г.Спенсеру, игра возникает там, где серьезная жизненная деятельность не нужна, а причина ее возникновения — избыточная энергия организма, оставшаяся невостребованной. Игра понимается как абсолютно импульсивная активность, направленная на разрядку накопившейся энергии. Для Г. Спенсера не имеет значения ни содержание игры, ни ее форма. Явно биологизаторский подход сводит игру к психофизиологическим проявлениям [44].

К.Гросс предпринял детальное изучение игр детей, попытавшись доказать, что игры служат средством для упражнения различных физических и психических сил. Возникновение игры, по его мнению, вызвано недостаточностью врожденных механизмов приспособления к окружающей среде. У молодых животных и детей период, предшествующий взрослой жизни, заполнен игрой, в ходе которой упражняются органы движения,

чувств, развивается внимание, наблюдательность и мышление. К. Гросс подчеркивал, что психические функции развиваются и созревают в активной деятельности. Свою теорию он назвал телеологической, подчеркивая целесообразность законов природы и видя в игре отражение внутренних причин природы к саморазвитию [26].

В работах Э. Эриксона игра рассматривается как способ адаптации ребенка к социальному миру, обеспечивающий серьезные качественные изменения в социальном развитии ребенка [96].

По мнению Ж. Пиаже, в игре ребенок ассимилирует окружающий мир под себя, адаптирует его к своему пониманию мироустройства. Даже конфликты, порождаемые ограничениями, которые взрослые накладывают на поведение ребенка, преобразуются в игре [96].

З. Фрейд предложил два возможных подхода к детской игре. Первый — сосредоточен на игре как средстве замещающего или символического удовлетворения потребностей и влечений, которые не находят удовлетворения в реальной жизни. З. Фрейд оценивает игру, исходя из «принципа удовольствия» как базового механизма развития в детстве. Второй подход предполагает наличие в игре преобразующего потенциала, который позволяет ребенку овладеть через игру своими влечениями и эмоциями, изменить их и направить в то русло, которое задает «принцип реальности». В целом Фрейд определяет суть игры ребенка как форму ухода от реальности или форму обхода запретов, которые накладывает общество на прямое удовлетворение изначальных влечений [2].

А. Адлер характеризует игру как возможность почувствовать себя сильным в противовес той естественной слабости и беспомощности, которую переживает ребенок [2].

Значительный вклад в развитие теоретических представлений о природе и значении детской игры внес К. Коффка: в концепции двух миров — мира ребенка, мира игры, мира желаний и противостоящего ему мира взрослых, мира жестких правил и принуждения в целом [39].

В.Штерн выделяет в игре ее упражняющую функцию, позволяющую сформироваться таким формам поведения ребенка, которые будут востребованы позже, во взрослой жизни. «В барахтаньи и лепетаньи грудного младенца уже проявляются: игра, инстинкты хождения и речи, которые потребуются на деле только год спустя. Каждая тенденция игры есть заря серьезного инстинкта» [87]. В целом подход В.Штерна к игре очень противоречив. Стремление объединить влияние среды и инстинктов, биологических и педагогических факторов, характерное для теоретических построений В.Штерна не решает проблему движущих сил, условий и источников психического развития ребенка, в том числе возникновения и развития игровой деятельности [84].

К. Бюллер, принимая в целом теорию К. Гросса, считал, что основным механизмом детской игры является стремление к удовольствию. К. Бюллер определял игру как деятельность, сопровождаемую функциональным удовольствием и совершаемую ради него. Детская игра, как и сны, грёзы, является с этой точки зрения особой формой удовлетворения глубинных влечений, присущих человеку, которые не могут найти себе удовлетворение в реальных условиях жизни ребенка [54].

И. Х. Шиллер указывал на то, что игра - это, скорее, наслаждение, связанное со свободным от внешней потребности проявлением избытка жизненных сил. Способность к игре И. Х. Шиллер считал одним из сущностных свойств человека: «Человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет» [10, с.15].

Таким образом, игра является формой деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, зафиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий. Отечественные психологи указывали на социальное значение игры, как особой деятельности ребенка, помогающей ему сориентироваться в мире человеческих отношений, не преследующей

определённого результата. В нашем исследовании мы будем считать понятия игры и игровой деятельности идентичными. По мнению зарубежных психологов, игра подразумевает под собой потребность в расширении границ детского мира, импульсивную активность, способ адаптации к социуму, стремление к удовольствию, своеобразное отношение к действительности, которое характеризуется созданием мнимых ситуаций в стремлении преодолеть давление взрослого мира и стать самостоятельным.

1.2. Развитие воображения младших дошкольников как предмет научного исследования

Одна из главных категорий в психологии и педагогике является развитие личности. Психология объясняет законы развития психики, педагогика строит теории о том, как целенаправленно руководить развитием человека. В науке есть формула: человеком рождаются, личностью становятся. Следовательно, личностные качества приобретаются в процессе развития. В нашем исследовании ключевыми понятиями являются: развитие, развитие личности и воображение. Безрукова В.С. дает определение понятия «развитие»: развитие – это объективный процесс внутреннего последовательного количественного и качественного изменения физических и духовных сил человека [53].

Другое определение понятию «развитие» дает Харламов И.Ф., он под развитием понимает взаимосвязь количественных и качественных изменений, которые происходят в сознании человека [14, с.34].

Ильина Т.А. определяет развитие как широкий процесс становления и формирования личности под воздействием внешних и внутренних факторов, где ведущую роль играют обучение и воспитание [31].

Подласый И.П. дает определение развитию как процесс и результат количественных и качественных изменений в организме человека [37].

Самым полным и включающим в себя все другие определения является высказывание Бабанского Ю.К., который определяет «развитие как процесс становления личности под влиянием внешних, внутренних, управляемых и неуправляемых социальных и природных факторов (подразделяется на психическое, физическое, общее» [18, с.256].

Развитие личности понимается как процесс количественных и качественных изменений под влиянием внешних и внутренних факторов.

Развитие ведет к изменению качеств личности, к появлению новых свойств; психологи называют их новообразованиями. Развитие личности включает в себя развитие разных ее сторон. Это и физическое, и интеллектуальное, и политическое, и правовое, и нравственное, и экологическое, и эстетическое развитие. Причем, развитие разных сторон личности происходит с неодинаковой скоростью, неравномерно. Одни стороны ее в течение тех или иных исторических периодов могут развиваться быстрее, а другие медленнее.

Физическое развитие организма человека мало чем отличается за последние пятьсот лет. Развитие же его интеллекта, разума за это время было поистине колоссальным: от примитивного мышления сделало гигантский скачок вперед, достигнув высот современного уровня. Возможности разума человека в этом отношении безграничны. Как, впрочем, не имеет границ и развитие личности в целом.

Главным компонентом интеллектуального развития личности является воображение. С.Л. Рубинштейн пишет: «Воображение - это отлет от прошлого опыта, это преобразование данного и порождение на этой основе новых образов» [80].

Л.С. Выготский считает, что «воображение не повторяет впечатлений, которые накоплены прежде, а строит какие-то новые ряды из прежде накопленных впечатлений [19,с.59].

Таким образом, привнесение нового в наши впечатления и изменение этих впечатлений так, что в результате возникает новый, раньше не

существовавший образ, составляет основу той деятельности, которую мы называем воображением» [19, с. 124].

Согласно Е.И. Игнатьеву, «основной признак процесса воображения заключается в преобразовании и переработке данных и материалов прошлого опыта, в результате чего получается новое представление» [38,с.45].

Воображение — одна из форм психического отражения мира. 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). Отечественными авторами это явление также рассматривается как способность (В. Т. Кудрявцев, Л. С. Выготский) и как специфическая деятельность (Л. Д. Столяренко, Б. М. Теплов) [13].

Согласно М.В. Гамезо и И.А. Домашенко «воображение – психический процесс создания образа предмета, ситуации путем перестройки имеющихся представлений» [2]. Образы воображения не всегда соответствуют реальности; в них есть элементы фантазии, вымысла. Если воображение рисует сознанию картины, которым ничего или мало что соответствует в действительности, то оно носит название фантазии. Если воображение обращено в будущее, его именуют мечтой. Процесс воображения всегда протекает в неразрывной связи с двумя другими психическими процессами – памятью и мышлением. Образы, которые использует человек, не ограничиваются воспроизведением непосредственно воспринятого. Перед человеком в образах может предстать и то, что он непосредственно не воспринимал, и то, чего вообще не было, и даже то, чего быть не может. Это означает только то, что не всякий процесс, протекающий в образах, может быть понят, как процесс воспроизведения, потому что люди не только познают мир, они его изменяют и преобразуют, а для этого нужно уметь делать это мысленно. Именно этой потребности и удовлетворяет воображение. У новорожденного ребенка воображения еще нет. Воображение складывается в процессе жизни ребенка, в его деятельности, под определяющим влиянием условий жизни, обучения и воспитания. Для

развития воображения необходимо накопление соответствующего опыта, расширение круга представлений об окружающей действительности.

Этот опыт приобретает как путем личных наблюдений ребенка, так и через взрослых, передающих ему свои знания об окружающих предметах и явлениях, свой творческий опыт. Существовало неправильное мнение, что воображение достигает своего расцвета у детей младшего возраста, а затем оно постепенно отмирает, уступая свое место трезвому мышлению.

Воображение – это важнейшая сторона нашей жизни. Если бы человек не обладал фантазией, то мы лишились бы почти всех научных открытий и произведений искусства, образов, создаваемых величайшими писателями и изобретений конструкторов. Дети не слышали бы сказок и не смогли бы играть во многие игры, они не смогли бы усваивать школьную программу без воображения. Благодаря воображению человек творит, разумно планирует свою деятельность и управляет ею. Почти вся человеческая материальная и духовная культура является продуктом воображения и творчества людей. Воображение выводит человека за пределы его сиюминутного существования, напоминает ему о прошлом, открывает будущее. Вместе с уменьшением способности фантазировать у человека обедняется личность, снижаются возможности творческого мышления, гаснет интерес к искусству и науке.

Классификация видов воображения, предложенная Л.М. Веккером, соответствует по своей структуре основным уровням представленности познавательных процессов:

- сенсорно-перцептивное воображение;
- словесно-логическое, выступающее как элемент мышления;
- эмоциональное.

Воображение характеризуется как «сквозной» психический процесс, симметричный памяти, но противоположного направления. Хотя воображение относится к познавательным процессам, но в отличие от восприятия и мышления оно служит человеку не только для познания

окружающего мира, но и для его преобразования, создания новых механизмов, знаний, произведений искусства, т. е. для творчества в разных областях жизни и деятельности. Как психический познавательный процесс, воображение может быть рассмотрено с разных сторон. Психологи рассматривают воображение и выделяют следующие основные виды: активное и пассивное. Отдельно выделяют и рассматривают такие разновидности воображения, как сновидения, галлюцинации, мечты и грёзы [69].

Особой формой воображения является мечта – самостоятельное создание новых образов. Главной особенностью мечты является то, что она направлена на будущую деятельность, то есть мечта – это воображение, направленная на желаемое будущее. Пассивное – это воображение, в котором образы рождаются и изменяются спонтанно, без участия воли человека. Он в данном случае не в состоянии контролировать ни начало, ни течение, ни окончание соответствующего процесса. Примерами пассивного воображения являются галлюцинации и сновидения. Пассивное делится на произвольное (мечтательность, грёзы) и произвольное (гипнотическое состояние, сон). Подчинено внутренним субъективным факторам, т.е. подчиненно желаниям, которые мыслятся в процессе фантазирования осуществленными. В образах пассивного воображения удовлетворяются не удовлетворённые, большей частью не осознанные, потребности личности. Образы и представления пассивного воображения направлены на усиление и сохранение положительно окрашенных эмоций и на вытеснение отрицательных эмоций и аффектов [64].

Материалами пассивного воображения являются образы, представления, элементы понятий и другая информация, подчёркнутая с помощью опыта. Трансформация образов может происходить произвольно и не произвольно. Произвольную трансформацию образов называют грёзами – намеренно, вызванный образами фантазии, не связанный с желанием воплотить их в жизнь. Непроизвольная трансформация образов состоит в

том, что они всплывают перед воображением, а не формируются им. Непроизвольное воображение. Наиболее простая форма воображения – те образы, которые возникают без специального намерения и усилий с нашей стороны (плывущие облака, чтение интересной книги). Всякое интересное, увлекательное преподавание обычно вызывает яркое произвольное воображение.

Процессы воображения, как и процессы памяти, могут различаться по степени произвольности или преднамеренности. Большинство отечественных психологов подчеркивают образный характер творческих процессов (Л.С.Выготский, С.Л.Рубинштейн, А.В.Запорожец и др.). О.М.Дьяченко вычленяет семь основных механизмов воображения, носящих действенный преобразующий характер [21, с.153]: 1. Типизация; 2. Комбинирование; 3. Акцентирование; 4. Реконструкция; 5. Агглютинация; 6. Гиперболизация; 7. Уподобление; Преобразование материала в воображении подчиняется определенным законам, выражающим его особенность.

Благодаря воображению личность человека развивается всесторонне, он может планировать свои дела, поступки и предвидит то, что может произойти, он продумает каждый свой шаг. Воображение помогает воспроизвести и преобразовать окружающий мир мысленно. Ребенок может это сделать только путем личных наблюдений и через опыт взрослых. С уменьшением способности фантазировать человек обедняет свою личность, снижает возможности творческого мышления, гаснет интерес ко всему прекрасному. Воображение зависит от многих факторов: возраста, умственного развития и особенностей развития (присутствия какого-либо нарушения психофизического развития), индивидуальных особенностей личности (устойчивости, осознанности и направленности мотивов; оценочных структур образа «Я»; особенностей коммуникации; степени самореализации и оценки собственной деятельности; черт характера и темперамента), и, что очень важно, от разработанности процесса обучения и воспитания.

Опыт ребенка складывается и растет постепенно, он отличается глубоким своеобразием по сравнению с опытом взрослого. Отношение к среде, которая своей сложностью или простотой, своими традициями и влияниями стимулирует и направляет процесс творчества, у ребенка опять совсем другое. Интересы ребенка и взрослого различны и поэтому понятно, что воображение у ребенка работает иначе, чем у взрослого. Воображение у ребенка беднее, чем у взрослого.

В процессе развития ребенка развивается и воображение. Вот почему продукты настоящего творческого воображения во всех областях творческой деятельности принадлежат только уже созревшей фантазии.

Базой воображения всегда являются восприятия, предоставляющие материал, из которого будет строиться новое. Затем идет процесс переработки этого материала – комбинирование и перекомбинирование.

Таким образом, продукты воображения в своем развитии описали круг. Элементы, из которых они построены, были взяты человеком из реальности. Внутри человека, в его мышлении, они подверглись сложной переработке и превратились в продукты воображения. Наконец воплотившись, они снова вернулись к реальности, но вернулись уже новой активной силой, изменяющей эту реальность. Таков полный круг творческой деятельности воображения.

1.3. Особенности обогащения игровых действий как условие развития воображения у младших дошкольников

Игровые действия, по определению С.Л. Рубинштейна, означают отношение смысла действия к его цели, как некоторые выразительные акты, следствием которых становятся действия замещения, адекватно отражающие смысл игры, когда реальные действия не позволяют отразить этот смысл [80].

По мнению Л.Н. Галигузовой, первые игровые действия появляются на втором году жизни ребенка. Со стороны структуры их отличают разрозненность, однообразие, одноактность, кратковременность в сочетании с бесконечными повторениями одного и того же действия. Содержанием этих действий является подражание взрослому. Игровым материалом служат только реалистические игрушки. Мотив игры первоначально находится на полюсе взрослого. Игра разворачивается преимущественно в его присутствии и требует постоянного участия. Эмоциональная включенность ребенка в игру слабая. Постепенно в ней развивается собственная активность малыша, увеличивается разнообразие действий, они начинают выстраиваться в логические цепочки, отображающие реальный ход событий, увеличивается длительность игровых эпизодов. В игру начинают вкрапляться замещения. Игровая мотивация и связанный с ней эмоциональный компонент игры усиливаются [23].

Ф.И. Фрадкина, изучавшая игры детей от года до трех лет, показала, что развитие предметных действий происходит в неразрывной связи с взаимоотношениями со взрослым [97]. Ребенок самостоятельно действует только с теми предметами, которые употреблялись в совместной деятельности, и только так, как они употреблялись взрослым.

Как отмечает, Фрадкина Ф. И. «в ходе освоения действий с предметами возрастает стремление ребенка раннего возраста к самостоятельности и подражанию взрослым. Развитие игры происходит по трем направлениям: линии освоения предметов, линии освоения взрослого через предметы и осознания себя в действиях с предметами. Развитие предметных действий приводит к формированию (с помощью взрослого) двух типов переноса: перенос действия и перенос значения предмета. Первый тип представляет собой перенос ранее усвоенного действия с предметом на другой предмет или в новую ситуацию. Например, малыш, освоивший самостоятельное действие — пить из чашки, начинает поить всех знакомых кукол, медвежат и даже предметы, которые не содержат в себе образы

(грузовик, мяч, ботинок). Всякий раз ребенку для осуществления действия нужна чашка — настоящая или очень похожая игрушечная. Но по мере усвоения действие начинает отделяться от конкретного предмета, и ребенок оказывается готов переместить значение конкретного предмета (в нашем примере — чашки) на другой предмет, функционально схожий с образцом. Тогда малыш может поить кукол и мишек из формочки, баночки или даже из ладошки. В отличие от серьезного действия, направленного на предмет, игровое действие направлено на само действие — предмет носит условный, необязательный характер. Эта закономерность наблюдается в игре уже в раннем возрасте» [98, с. 58-59].

На протяжении второго года жизни изменяются состав и характер игровых действий: возрастает их количество и разнообразие, они становятся более самостоятельными, устойчивыми, осознанными, обобщенными.

Сначала ребенок играет преимущественно с теми предметами, с которыми играл вместе со взрослым, и воспроизводит только те действия, которые ему показал старший партнер. Игра в этот период носит репродуктивный характер. Отличительной особенностью здесь является слабая осознанность ребенком смысла ее и аморфность, что выражается в постоянном «соскальзывании» эпизодического игрового действия на предметное или манипулятивное. Например, ребенок подносит ко рту куклы чашку, но сразу же отвлекается на лежащие рядом мелкие игрушки, начинает заполнять ими чашку, а затем высыпать их на стол. Или же, надев на голову куклы шляпку, тут же снимает ее и прикладывает ко всем предметам подряд: к кубику, спинке стула, своей коленке. В этом случае он не столько играет, сколько экспериментирует со свойством шляпки быть надетой на что-либо.

Постепенно возрастает осознанность, устойчивость и обобщенность игровых действий. Увеличивается число персонажей, с которыми ребенок играет самостоятельно. Появляется перенос действий с одного персонажа на другие. Так, если годовалый малыш укладывал спать только ту куклу, которую убаюкивала мама, то со временем он начинает укладывать и другие

игрушки, которые имеются в его уголке. С возрастом расширяется спектр игровых действий и сюжетов: малыш сам кормит, причесывает, купает кукол, моет посуду, гладит белье и т.д. Помимо этого он начинает выполнять одно и то же по смыслу действие с помощью разных предметов, например, кормит куклу из чашки, тарелки, кастрюльки с помощью ложки, вилки, ножа и пр.

По мере расширения репертуара игровых действий ребёнок начинает объединять их в некоторую последовательность. Например, сначала кормит куклу, потом причесывает, затем купает ее. Вместе с тем на протяжении второго и начала третьего годов жизни последовательность игровых действий определяется не жизненной логикой, а теми предметами, которые попадают в поле зрения малыша. Иногда он «застревает» на одном и том же действии, многократно повторяя его и забывая о том, для чего он его совершает.

Л.Н. Галигузова выделяет следующие «этапы развития игровых действий детей раннего возраста: 1) наблюдение за игрой взрослого; 2) присоединение к ней и совместная игра; 3) полное подражание по инициативе взрослого; 4) самостоятельное подражание с появлением вариативности игровых действий; 5) появление самостоятельных игровых действий». Последние два пункта могут служить точкой отсчета зарождения творческого игрового действия. Коротко этот процесс можно охарактеризовать как превращение разделенного со взрослым действия в индивидуальное действие ребенка, в ходе которого он в разных условиях опробует известные ему схемы и изобретает свои собственные [22,с.20-21].

С возрастом усложняется структура игровых действий ребёнка: разрозненные действия начинают объединяться в «цепочки». По мере расширения репертуара игровых действий ребёнок начинает объединять их в некоторую последовательность. На протяжении второго и начала третьего года жизни последовательность игровых действий определяется не

жизненной логикой, а теми предметами, которые попадают в поле зрения малыша.

Когда ребенок освоит речь, игру можно обогатить деталями, разнообразить поведение игрушек, придать им разный «характер»: кормят, например, всех, но зайчик просит морковку, петушок — зернышки, а мишка — мед.

Обогащение игры, например, действие «укладывать» можно и в кроватке, и на щепочке, паласе, зеленом листочке – возможно и за счет освоения новых источников сюжетов. Обыгрывается «разговор по телефону»: «Алло, приходите, пожалуйста». Широкие перспективы раскрывает использование литературных, сказочных сюжетов и сценок из мультфильмов. Куколка на цветочном листе — «это Дюймовочка?»; мяч катится — «Колобок, я тебя съем!». Фильм «Каникулы в Простоквашино» порождает игровой диалог: «Тук-тук. — Кто там? — Это я, почтальон Печкин...» [16].

Гросс К., отмечает, что при рассказывании сказок «Курочка Ряба», «Репка» дети с помощью жестов и мимики показывают, как били яичко, или какая выросла репка. В этих случаях взрослый уже не берет руки ребенка в свои, показывает условные действия сам, но побуждает ребенка повторять движения, действовать вместе с персонажами. Тем самым совершается введение ребенка в мнимую ситуацию посредством активности «покажи, как». Иллюстрация словесного содержания действием создает материальную основу понимания устных рассказов, развивает умение воссоздавать содержание сказки. Взрослый стимулирует ознакомление с сюжетом сказок и развивает активное сочувствие персонажам, эмпатию, стремление собственными действиями помочь герою, это становится основой идентификации, отождествления себя с привлекательным героем. Механизм идентификации совершенствуется в сюжетной игре, развиваемой как отображение реальных впечатлений. До осознания принимаемой роли ребенок моделирует и многократно повторяет действия на игрушках.

Целостный образ хорошего, умного мальчика (или, соответственно, девочки) постепенно детализируется, вбирая в себя многообразие положительно оцениваемых качеств [26].

Дудецкий А.Я. утверждает, что моменты, когда ребенок просится «на ручки», хорошо использовать для развития словесного информативного общения: рассказать ребенку сказочку, почитать книжку, поучить стихи. Сидя «на ручках», ребенок более сосредоточен и восприимчив. Он будет особенно внимателен, если рассказ сопровождается действием: показываем, как шел, как звал, как тянул репку сказочный дед, как бил яичко и как плакал. Показывает действие взрослый, а ребенка можно попросить: «покажи, как» [34].

Даже подсказанные взрослым короткие фрагменты игры-драматизации стимулируют артистичное, детализированное отображение реальности и доставляют огромное удовольствие ребенку. Вместе с этим повышается восприимчивость к художественной информации — важному фактору личностного развития [34].

Короткова Н.А., отмечает, что в процессе обогащения предметной игры необходимо совершенствовать содержание занятий по развитию действий с предметами и повседневное общение, т.к. эти факторы являются главными источниками становления предметной игры [59].

В исследованиях Н.Н. Палагиной, Л.В. Усенко подчеркивается то, что у детей раннего возраста, пока их активная речь бедна, преобладает предметная ознакомительная игра. Руководство ею, обогащение осуществляется на занятиях по развитию действий с предметами и в повседневном общении, когда детям показываются способы раскрытия свойств предметов, выполнение функциональных действий, заложенных в них, перенос действий с предмета в другие условия, игровое использование предмета и изменение его значений, получение новых впечатлений новых игровых ситуаций, вопросов, реплик. Ценность предметно-ознакомительной

игры заключается в создании основы творческой деятельности через вхождение детей в мнимую ситуацию [64].

С целью обогащения игры на данном этапе авторы предлагают следующие приемы:

- изменение фона, на котором воспринимается игрушка: ослик стоит на «лужайке», «травке» (на зеленом листе бумаги); жует «сено» (желтый лист бумаги); пьет «водичку» (голубой лист бумаги);
- изменение значения игрушки (кубик – «телевизор»; кирпичик «стульчик»; шарики в вазочке – «булочки», «конфеты»);
- изменение кожно-мышечных ощущений: ленточка на руке ребенка («браслетик»); надета на пальчике («колечко»); висит на ухе («сережка»);
- перенос действий в другие условия, игровое использование предмета и изменение его знаний: дети намазывают куклу кубиком – «мылом»; обливают водой под «душем» - распылителем; вытирают куклу; хвалят ее за то, что не плакала;
- получение новых впечатлений от незначительных изменений: новых игровых ситуаций, вопросов, реплик [64].

По мнению, Н.С. Ткаченко «игровые действия детей раннего дошкольного возраста отличаются однообразностью, разрозненностью, одноактностью, кратковременностью в сочетании с бесконечными повторениями одного и того же действия, они совершаются ребёнком с теми предметами, которые находятся в поле зрения малыша, при этом эмоциональная включенность ребенка в игровые действия слабая. В целом развитие игровых действий происходит по трем направлениям: линии освоения предметов, линии освоения взрослого через предметы и осознания себя в действиях с предметами. Развитие предметных действий происходит в неразрывной связи с взаимоотношениями со взрослым. Ребенок самостоятельно действует только с теми предметами, которые употреблялись в совместной деятельности, и только так, как они употреблялись взрослым. В

младшем дошкольном возрасте по мере расширения репертуара игровых действий ребёнок начинает объединять их в некоторую последовательность, игровые действия становятся самостоятельными и увлеченными, участие взрослого не столь необходимо (игрушки сами начинают побуждать его к игре), в результате развития символической функции начинают активно использоваться предметы-заместители, зарождается сюжетно-ролевая игра, расцвет процессуальной игры» [90, с.4-5].

Таким образом, игровые действия детей раннего дошкольного возраста отличаются однообразностью, разрозненностью, одноактностью, кратковременностью в сочетании с бесконечными повторениями одного и того же действия, они совершаются ребёнком с теми предметами, которые находятся в поле зрения малыша, при этом эмоциональная включенность ребенка в игровые действия слабая. В целом развитие игровых действий происходит по трем направлениям: линии освоения предметов, линии освоения взрослого через предметы и осознания себя в действиях с предметами. Развитие предметных действий происходит в неразрывной связи с взаимоотношениями со взрослым. Ребенок самостоятельно действует только с теми предметами, которые употреблялись в совместной деятельности, и только так, как они употреблялись взрослым. В младшем дошкольном возрасте по мере расширения репертуара игровых действий ребёнок начинает объединять их в некоторую последовательность, игровые действия становятся самостоятельными и увлеченными, участие взрослого не столь необходимо (игрушки сами начинают побуждать его к игре), в результате развития символической функции начинают активно использоваться предметы-заместители, зарождается сюжетно-ролевая игра, расцвет процессуальной игры.

Выводы к I главе

Изучив теоретические основы игры, как деятельности младшего дошкольника, выяснили, что игра – наиболее доступный вид деятельности, в

процессе которого ребенок входит в окружающий мир, знакомится с ним. Но детская жизнь в играх не может правильно развиваться, если она будет предоставлена на усмотрение лишь только самих детей. Воспитатель должен быть в центре этой жизни, корректно входить в интересы играющих, умело их направлять. Для этого педагогу необходимо знать методы и формы руководства игровой деятельностью детей. С накоплением общественного опыта и багажа знаний, происходит становление личности ребенка, его уникальности. Являясь ведущей деятельностью в дошкольном возрасте, игра отражает эти личностные изменения, прежде всего в умении играть, строить свою линию поведения. Но в силу своей незрелости, дети еще не могут обойтись без инструкций взрослых. Кроме того, для успешного протекания игровой деятельности и для успешного решения задач, которые необходимо решить в процессе игры необходимо создать определенные условия.

Воображение дошкольника отличается от воображения взрослого, так как зависит от жизненного опыта. Соответственно, воображение дошкольника проще и элементарнее. На развитие воображения дошкольника влияет все виды его деятельности: от ведущей игровой до бытовой. Воображение дошкольника активизируется при дефиците внешней среды, внешних предметов. Таким образом, в дошкольном возрасте воображение играет огромную роль как источник познания окружающего мира и, следовательно, одна из сторон развития познавательной сферы.

ГЛАВА 2. Экспериментальное изучение обогащения игровых действий как условия развития воображения у младших дошкольников

2.1. Организация и методы экспериментального исследования

При организации исследования, направленного на обогащение игровых действий как условия развития воображения у младших дошкольников, мы исходили из теоретических положений, изложенных в первой главе.

В качестве предмета нашего исследования выступил процесс развития игровых действий детей раннего и младшего дошкольного возраста.

Исследование состояло из нескольких этапов и проводилось на базе МДОУ Детский сад №1 п. Вейделевка, был проведен эксперимент по обогащению игровых действий как условия развития воображения у младших дошкольников.

В эксперименте приняли участие дети 2-х младших групп в количестве 40 человек. Из них были сформированы экспериментальная и контрольная группы.

На первом этапе нами был проведен теоретический анализ литературы по вопросам направленным на изучение особенностей игровых действий в переходный период от раннего детства к дошкольному; определена степень актуальности проблемы исследования в психологии на современном этапе. Были обозначены объект, предмет, цель и задачи исследования, выдвинута гипотеза. Анализ литературы позволил выделить критерии наблюдения за игровыми действиями детей. Проводился подбор методов, позволяющий в полной мере исследовать игровые действия в младшем дошкольном возрасте.

Проанализировав различные научные подходы к обогащению игровых действий (Н.Н. Палагина, Л.Н. Галигузова, Т.П. Авдулова, Л.В. Усенко, М.А. Лисина, Н.С. Ткаченко и др.), мы выделили следующие её критерии, на которые опирались при исследовании игровых действий:

- перенос ранее усвоенного действия на другой предмет или в новую ситуацию;
- действие с предметом-заместителем;
- стимулирование к использованию предметов-заместителей в разных вариациях и расширение их активного использования;
- выполнение ребенком действий по образцу взрослого и в совместной деятельности;
- самостоятельная деятельность;
- самостоятельное неспецифическое использование предметов-заместителей;
- игровое отношение к предметам;
- обыгрывание известных сказок, потешек в нестандартной интерпретации поведения в них персонажей;
- придумывание новых сюжетов сказок и перенос их на поведение игрушек;
- речевая активность во время игровых действий.

На втором этапе нами проводилось наблюдение за игровыми действиями у детей младшего дошкольного возраста в экспериментальной и контрольной группах (констатирующий этап).

На третьем этапе путём рандомизации были отобраны две группы детей – экспериментальная и контрольная (формирующий этап). Исследование проводилось на основе квазиэкспериментального плана для двух рандомизированных групп с предварительным и итоговым тестированием, который имеет следующую схему:

$$R \quad O_1 \quad X \quad O_2$$

$$R \quad O_3 \quad X \quad O_4.$$

Затем нами была разработана и апробирована программа, направленная на развитие и обогащение игровых действий детей младшего дошкольного возраста.

На этом этапе организована работа по обогащению игровых действий

младших дошкольников экспериментальной группы. С контрольной группой на формирующем этапе эксперимента проводились занятия, предусмотренные воспитательным планом. Дети, составлявшие данную группу, не включались в формирующий эксперимент.

На четвёртом этапе проводилось повторное наблюдение за игровыми действиями у детей младшего дошкольного возраста в экспериментальной и контрольной группах, проведен анализ полученных результатов (контрольный этап).

На пятом этапе проводился качественный и количественный анализ полученных данных, а также математико-статистическая обработка результатов исследования, обобщение результатов и выводы.

В качестве основных психодиагностических методов использовались:

1. «Вербальная фантазия» (автор М. В. Гамезо, И. А. Домашенко);
2. «Дорисовывание фигур» (автор В.Г. Гаврилова);
3. Карта наблюдения за игровыми действиями детей младшего дошкольного возраста (автор Н.С. Ткаченко).
4. Анкета для родителей – направлена на изучение характера игровых действий детей в домашних условиях (автор Н.С. Ткаченко).

Для определения уровня развития и показателей воображения у младших дошкольников мы использовали методику «Вербальная фантазия» М.В. Гамезо и И.А. Домашенко.

Целью данной методики является изучение скорости процессов воображения, необычность и оригинальность образов, богатство фантазии, глубины и проработанности (детализированность) образов, впечатлительности эмоциональности образов.

Оцениваемые параметры воображения ребёнка:

1. Скорость процессов воображения,
2. Необычность, оригинальность образов,
3. Богатство фантазии (разнообразие образов),
4. Глубина и проработанность детализированность образов,

5. Впечатлительность, эмоциональность образов.

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

С целью определения уровня развития оригинальности воображения мы использовали методику «Дорисовывание фигур» В.Г. Гавриловой.

Целью данной методики является определение уровня сформированности воображения, как способности создавать оригинальные образы.

Методика «Дорисовывание фигур» кроме определения уровня сформированности воображения определяет также способность создавать оригинальные образы, что является одним из главных показателей уровня воображения дошкольника.

Ребенку предлагают последовательно 10 карточек, на которых ему необходимо дорисовать какую-либо фигурку по его собственному желанию

Карта наблюдения за игровыми действиями детей младшего дошкольного возраста, (автор Н.С. Ткаченко) была направлена для изучения особенностей игровых действий детей 3 – 4 лет.

Наблюдением называется целенаправленное, организованное восприятие и регистрация поведения объекта.

Мы использовали включенное и выборочное наблюдение, где в процессе наблюдения за игровыми действиями детей мы фиксировали особенности игровых действий детей младшего школьного возраста.

Процедура исследования методом наблюдения состоит из следующих этапов:

- 1) определяются предмет наблюдения (поведение), объект (отдельные индивиды или группа), ситуации;
- 2) выбирается способ наблюдения и регистрации данных;

- 3) строится план наблюдения (ситуации — объект — время);
- 4) выбирается метод обработки результатов;
- 5) проводится обработка и интерпретация полученной информации.

Далее мы фиксировали данные в протоколе регистрации, который включает следующие показатели:

- стимулирование к использованию предметов-заместителей,
- длительность игры,
- эмоциональное состояние в ходе игры,
- придумывание новых сюжетов сказок (вариативность игровых действий),
- обыгрывание сказок, потешек (речевая активность),
- расширение использования предметов заместителей,
- принятие игровой инициативы взрослого,
- выполнение ребенком действий по образцу взрослого (см. приложение 1).

Анкета для родителей направлена на изучение характера игровых действий детей в домашних условиях (автор Н.С. Ткаченко).

Анкетирование — получение информации на основании ответов на специально подготовленные вопросы. Анкеты различаются по

- а) содержанию вопросов,
- б) их форме — открытые и закрытые,
- в) формулировке вопросов,
- г) количеству и порядку следования вопросов.

Анкетирование было письменным и индивидуальным (для каждого родителя).

Наша анкета состоит из 29 вопросов из них закрытых вопросов 13, открытых – 14.

При обработке полученных результатов нами использовался метод описательной статистики (нахождение среднего арифметического значения и асимметрии для определения нормального распределения в

экспериментальных данных). Не параметрические математические методы: Т-критерий Вилкоксона для двух зависимых выборок в экспериментальной и контрольной группах в ситуации до и после эксперимента при определении достоверности сдвига значений исследуемого признака; критерий U-Манна-Уитни для двух независимых выборок при сравнении результатов, полученных в контрольной и экспериментальной группах для выявления различий в уровне исследования признака [37].

Перейдем к анализу и интерпретации результатов полученных в нашем исследовании.

2.2. Анализ и интерпретация результатов изучения обогащения игровых действий как условие развития воображения у младших дошкольников

Результаты констатирующего эксперимента позволили подтвердить актуальность данной работы и выявить особенности обогащения игровых действий как условия развития воображения у младших дошкольников.

Сначала рассмотрим распределение младших дошкольников по уровням развития воображения, которое мы изучили с помощью методики «Вербальная фантазия» (автор М. В. Гамезо, И. А. Домашенко). Результаты отображены на рисунке 2.2.1.

Как мы видим на рисунке 2.2.1., в группу с низким уровнем вошли 26,6 % детей. Такие дети выполняют задание путем проб и ошибок (ребенок пытается протолкнуть сначала один, потом другой и т. д. вкладыш в одну и ту же прорезь). Со средним уровнем развития воображения наблюдается 40 % детей. Дети с таким уровнем развития воображения простые фигуры (круг, квадрат) зрительно соотносят с прорезями, а сложные примериваются к разным, в том числе не соответствующим нужным прорезям. Чаще других дети примеряют фигуру в виде звезды и овала. Овал примеряют довольно

часто к прорези круга, сходную ошибку допускают три попытки примерить прямоугольник к прорези для квадрата.

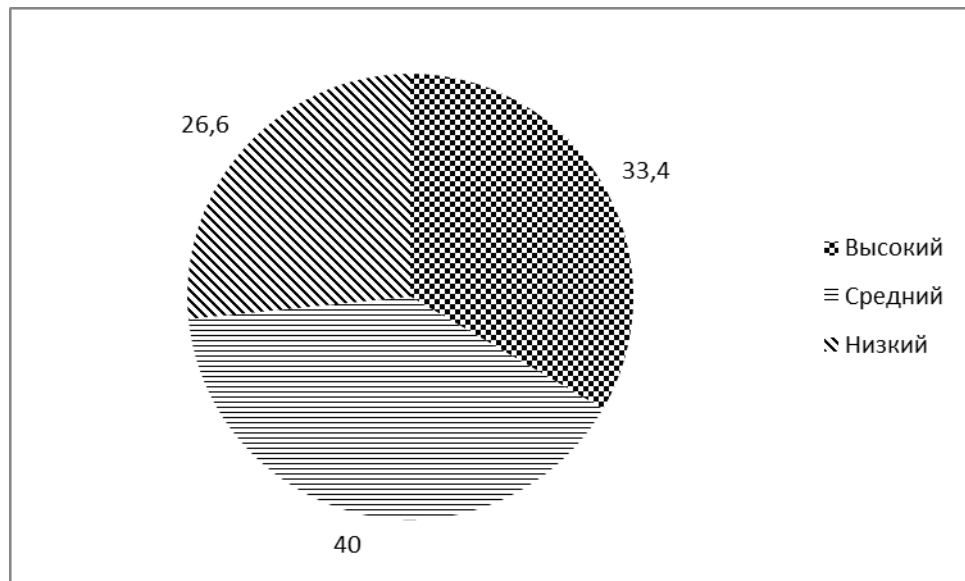


Рис. 2.2.1. Распределение дошкольников по уровням развития воображения в целом по выборке (%)

Высокий уровень развития воображения – у 33,34 % детей. Эти дети решают задачи на основе зрительного синтеза или пространственного воображения, в результате чего происходит безошибочное соотнесение основания фигур с прорезью в ящике. Дети, показавшие высокий уровень выполнения задания, безошибочно подбирали фигурки к прорезям без попыток подбора.

По мнению Л. А. Венгера [12], выполнение специальных заданий, требующих от ребенка использования разных видов заместителей предметов и разных форм наглядных моделей, может значительно повысить уровень развития его умственных способностей. Л. А. Венгер пишет: «Овладение внешними формами замещения и пространственного моделирования ведет к способности употреблять заместители и пространственные модели «в уме» а это и есть понимание, мышление, воображение» [2, с. 12].

Таким образом, можно сделать вывод, что дети с высоким уровнем развития воображения, проявляли умственный синтез, обобщали свой

прошлый жизненный опыт и выполняли задание без ошибок. Дети же со средним уровнем выполнения задания также использовали свой прошлый жизненный опыт, но при этом также применяли частично метод проб и ошибок, поэтому при выполнении заданий в их действиях было довольно много ошибок. Дошкольники с низким уровнем выполнения задания используют метод проб и ошибок, т. е. в их действиях много ошибок по сравнению с ребятами, которые показали средний уровень выполнения задания.

Далее с помощью методики «Вербальная фантазия» М. В. Гамезо и И. А. Домашенко, мы рассмотрим показатели воображения у дошкольников (Рис. 2.2.2).

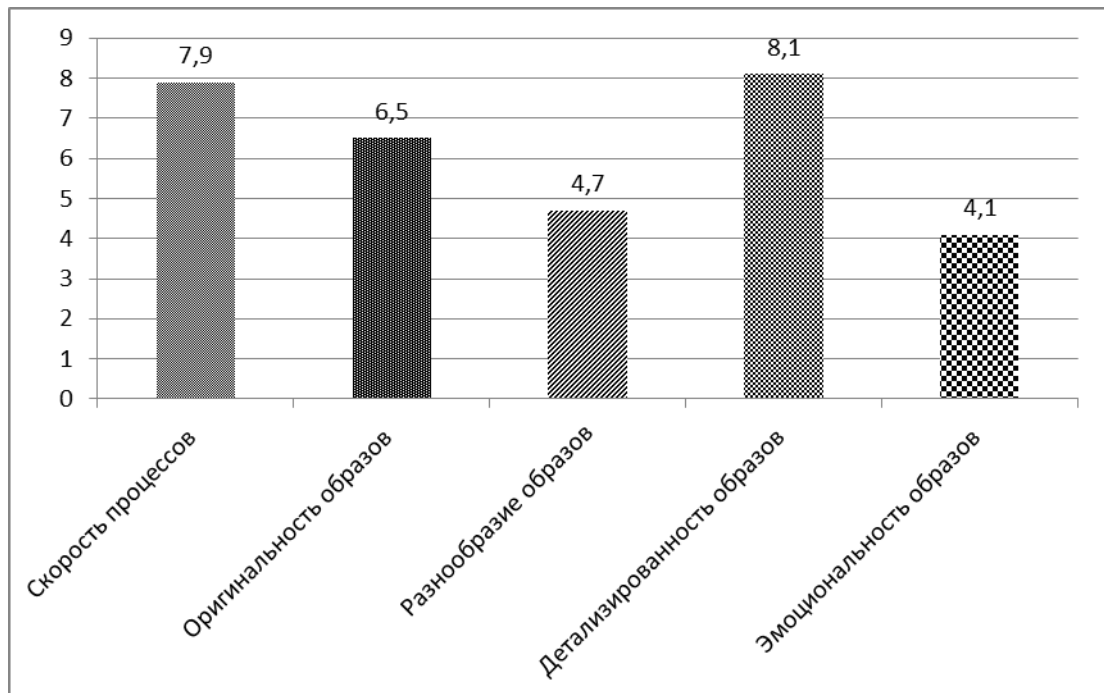


Рис. 2.2.2. Выраженность показателей воображения младших дошкольников в целом по выборке (ср.б.)

Наиболее выраженным показателем воображения у младших дошкольников является «детализированность образов» ($M_x = 8,1$). Это говорит о том, что у детей сформирована глубина и проработанность образов, показывает насколько разнообразно в рисунке представлены детали, относящиеся к фигуре, играющему ключевую роль или занимающему центральное место.

Следующим по выраженности является такой показатель воображения у дошкольников, как «скорость процессов» ($M_x = 7,9$). Результаты по данной шкале, свидетельствует о быстроте возникновения и создания образов, о наименьшем времени, затраченном на выполнение задания.

Следующим по выраженности является показатель воображения - «оригинальность образов» ($M_x = 6,5$), и полученные результаты свидетельствуют о развитости оригинальности воображения, о том ребенок придумал и нарисовал что-то необычное, внес в рисунок что-то новое.

Испытуемые с показателями по шкале «разнообразие образов» ($M_x = 4,7$) демонстрируют пластичность богатство фантазии, разнообразие используемых образов. И последним по выраженности является такой показатель воображения дошкольников, как «эмоциональность образов» ($M_x = 4,1$). Данный показатель говорит о том, что испытуемые используют яркие, весьма интересные образы, создание которых сопровождается эмоциональными реакциями удивления, восхищения.

Далее для изучения уровня развития оригинальности воображения дошкольников мы использовали методику В. Г. Гавриловой «Дорисовывание фигур» (Рис. 2.2.3) (Прилож. 3, табл. 3).

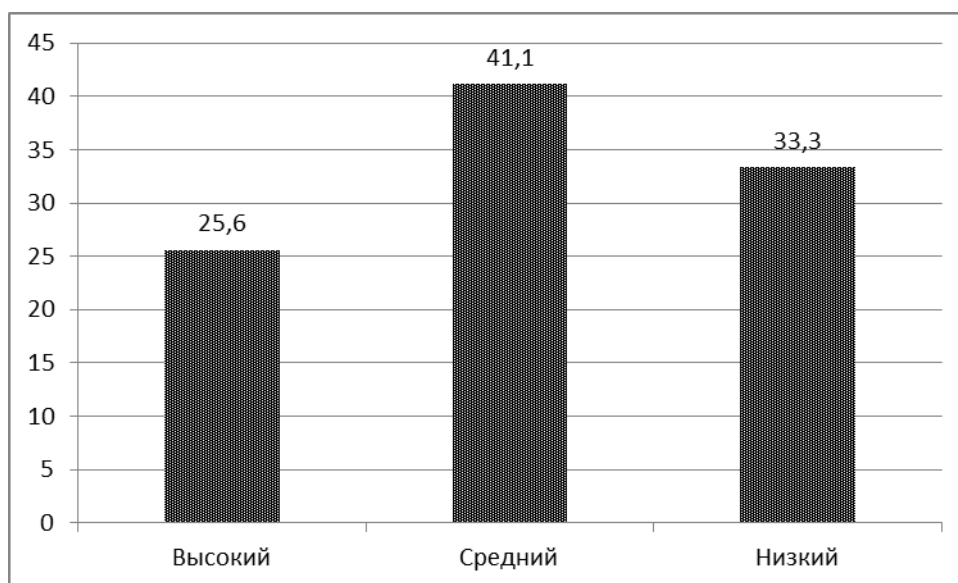


Рис. 2.2.3. Распределение младших дошкольников по уровням развития оригинальности воображения в целом по выборке (%)

Полученные данные говорят о том, что у 25,6% дошкольников выражен высокий уровень развития оригинальности воображения. Эти дети показывают множество оригинальных и неожиданных идей при решении поставленных задач. Рисунки этих детей практически не повторяются как у других детей, так и среди рисунков самого ребенка. У 41,1% дошкольников выражен средний уровень развития оригинальности воображения. В работах детей были как оригинальные идеи, так и повторяющиеся рисунки других детей, также реже наблюдался повтор собственных рисунков. У 33,3% дошкольников выражен низкий уровень развития оригинальности воображения. Такие дети проявляют мало оригинальных идей, рисунки отличаются частыми повторами, как у других детей, так и в рисунках одного и того же ребенка.

Для изучения игровых действий младших дошкольников, мы использовали карту наблюдения за игровыми действиями детей младшего дошкольного возраста (автор Н.С. Ткаченко). Результаты наблюдения заносили в специальный бланк наблюдения за особенностями таких игровых действий, как стимулирование к использованию предметов-заместителей, длительность игры, эмоциональное состояние в ходе игры, придумывание новых сюжетов сказок (вариативность игровых действий), обыгрывание сказок, потешек (речевая активность), расширение использования предметов заместителей, принятие игровой инициативы взрослого, выполнение ребенком действий по образцу взрослого (табл. 2.2.1) (Прилож. 3, табл. 4).

Анализ результатов игровых действий дошкольников, отображенных в таблице 2.2.1, позволил говорить о том, что по показателям:

- стимулирование к использованию предметов-заместителей у 50% испытуемых, соответствует слабому и среднему уровню. У данных групп респондентов игровые действия совершаются по инициативе взрослого, собственные инициативные действия единичны. У 50% испытуемых наблюдается средний уровень развития игровых действий. Дети начинают

играть по собственной инициативе, но по ходу игры часто ждут инициативы взрослого.

- длительность игровых действий кратковременная (слабая) у 42,5% детей. Эти дети большую часть времени заняты предметными манипуляциями. У таких детей длительность игровых действий занимает несколько минут. Средний уровень длительности игровых действий у 57,5% испытуемых. Этим детей отличает то, что процессуальная игра перемежается манипуляциями с предметами, периоды игры и манипуляций приблизительно равны.

Таблица 2.2.1

Выраженность показателей игровых действий у дошкольников
в целом по выборке (%)

Показатели игровых действий		Уровень развития игровых действий			
		Отсутствует	Слабый	Средний	Высокий
Потребность в игровых действиях	Инициативность	0	50	50	0
	Длительность игры	0	42,5	57,5	0
	Эмоциональное состояние в ходе игры	57,5	0	42,5	0
Характер игровых действий	Придумывание новых сюжетов сказок (вариативность игровых действий)	40	60	0	
	Обыгрывание сказок, потешек (речевая активность)	0	72,5	27,5	0
Предметы заместители	Расширение использования предметов заместителей	70	0	30	0
Принятие игровой инициативы взрослого	Принятие игровой инициативы взрослого	0	67,5	32,5	0
	Выполнение ребенком действий по образцу взрослого	55	0	45	0

- у 40% детей в ходе игры игрушки не вызывают эмоционального отклика, мимика невыразительна, игровые действия небрежны или ленивы. А у 42,5 % дошкольников эмоциональное состояние спокойное, расслабленное, неспешные игровые действия.

- вариативность игровых действий у 40% детей отсутствует, т.е. ребенок совершают лишь один вид игровых действий (например, только причесывают куклу). У 60% детей наблюдается слабый показатель игровых действий, т.е. дети совершает только 2-3 вида игровых действий (например, на протяжении всей игры подносит ложку ко рту куклы и поит ее из чашки);

- у 72,5% детей обыгрывание сказок, потешек (речевая активность) в ходе игровых действий слабая, т.е. дети повторяют, какие-то фразы из сказок или стихотворения. Средний показатель речевой активности наблюдается у 27,5% детей. Дети в ходе игровых действий говорят за игрушку.

- использование предметов-заместителей у 14 испытуемых, т.е. 70% от общего количества детей отсутствует замещение (в контрольной группе - 14 испытуемых, т.е. 70% от общего количества детей). У 6 детей, т.е. 30% от общего количества детей средний показатель (в контрольной группе – 6 детей, т.е. 30% от общего количества детей) замещения игровых действий на другие, т.е. ребенок, использует один предмет, показанный взрослым. Например, конфету замещают мозаикой или пуговицей.

- у 67,5% испытуемых принятие игровой инициативы взрослого слабая, т.е. дети повторяют действия за взрослым. Средний показатель игровых действий выражен у 32,5% дошкольников, т.е. происходит перенос действия на новые предметы.

- выполнение ребенком действий по образцу взрослого у 55% младших дошкольников отсутствует, т.е. дети по просьбе взрослого не показывают ничего. Средний уровень выражен у 50% респондентов - после показа взрослого ребенок повторяет действия.

Для изучения игровых действий младших дошкольников, мы использовали анкету для родителей для изучения характера игровых действий детей в домашних условиях (автор Н.С. Ткаченко). Результаты наблюдения заносили в специальный бланк наблюдения за особенностями таких игровых действий, как стимулирование к использованию предметов-заместителей, длительность игры, эмоциональное состояние в ходе игры,

придумывание новых сюжетов сказок (вариативность игровых действий), обыгрывание сказок, потешек (речевая активность), расширение использования предметов заместителей, принятие игровой инициативы взрослого, выполнение ребенком действий по образцу взрослого (табл. 2.2.2) (Прилож. 3, табл. 5).

Таблица 2.2.2

Выраженность показателей игровых действий у дошкольников на основании наблюдения родителей (%)

Показатели игровых действий		Уровень развития игровых действий			
		Отсутствует	Слабый	Средний	Высокий
Потребность в игровых действиях	Стимулирование к использованию предметов-заместителей	0	58	42	0
	Длительность игры	0	44,5	55,5	0
	Эмоц.сост. в ходе игры	57,5	0	42,5	0
Характер игровых действий	Придумывание новых сюжетов сказок (вариативность игровых действий)	35	65	0	
	Обыгрывание сказок, потешек (речевая активность)	0	71,5	28,5	0
Предметы заместители	Расширение использования предметов заместителей	60	0	40	0
Принятие игровой инициативы взрослого	Принятие игровой инициативы взрослого	0	68,5	31,5	0
	Выполнение ребенком действий по образцу взрослого	59	0	41	0

Анализ результатов игровых действий дошкольников на основании наблюдения родителей, отображенных в таблице 2.2.2, позволил говорить о том, что по показателям:

- стимулирование к использованию предметов-заместителей у 58% испытуемых, соответствует слабому и среднему уровню. У данных групп респондентов игровые действия совершаются по инициативе взрослого, собственные инициативные действия единичны. У 42% испытуемых

наблюдается средний уровень развития игровых действий. Дети начинают играть по собственной инициативе, но по ходу игры часто ждут инициативы взрослого.

- длительность игровых действий кратковременная (слабая) у 44,5% детей. Эти дети большую часть времени заняты предметными манипуляциями. У таких детей длительность игровых действий занимает несколько минут. Средний уровень длительности игровых действий у 55,5% испытуемых. Этим детей отличает то, что процессуальная игра перемежается манипуляциями с предметами, периоды игры и манипуляций приблизительно равны.

- у 57,5% детей в ходе игры игрушки не вызывают эмоционального отклика, мимика невыразительна, игровые действия небрежны или ленивы. А у 42,5 % дошкольников эмоциональное состояние спокойное, расслабленное, неспешные игровые действия.

- придумывание новых сюжетов сказок (вариативность игровых действий) у 35% детей отсутствует, т.е. ребенок совершают лишь один вид игровых действий (например, только причесывают куклу). У 65% детей наблюдается слабый показатель игровых действий, т.е. дети совершает только 2-3 вида игровых действий (например, на протяжении всей игры подносит ложку ко рту куклы и поит ее из чашки);

- у 71,5% детей обыгрывание сказок, потешек (речевая активность) в ходе игровых действий слабая, т.е. дети повторяют, какие-то фразы из сказок или стихотворения. Средний показатель речевой активности наблюдается у 28,5% детей. Дети в ходе игровых действий говорят за игрушку.

- расширение использования предметов заместителей у 14 испытуемых, т.е. 60% от общего количества детей отсутствует замещение (в контрольной группе - 14 испытуемых, т.е. 70% от общего количества детей). У 6 детей, т.е. 40% от общего количества детей средний показатель (в контрольной группе – 6 детей, т.е. 30% от общего количества детей) замещения игровых действий

на другие, т.е. ребенок, использует один предмет, показанный взрослым. Например, конфету замещают мозаикой или пуговицей.

- у 68,5% испытуемых принятие игровой инициативы взрослого слабая, т.е. дети повторяют действия за взрослым. Средний показатель игровых действий выражен у 31,5% дошкольников, т.е. происходит перенос действия на новые предметы.

- выполнение ребенком действий по образцу взрослого у 59% младших дошкольников отсутствует, т.е. дети по просьбе взрослого не показывают ничего. Средний уровень выражен у 41% респондентов - после показа взрослого ребенок повторяет действия.

Таким образом, в группу с низким уровнем вошли 26,6 % детей, со средним уровнем развития воображения наблюдается 40 % детей и высокий уровень развития воображения – у 33,34 % детей. У 41,1% дошкольников выражен средний уровень развития оригинальности воображения. Наиболее выраженными показателями воображения у дошкольников являются «детализированность образов», «скорость процессов», а наименее выраженными являются «разнообразие образов» и «эмоциональность образов» воображения. На среднем уровне развития находятся такие показатели игровых действий дошкольников, как стимулирование к использованию предметов-заместителей, длительность игровых действий, выполнение ребенком действий по образцу взрослого. Также было обнаружено, что у большинства младших дошкольников игрушки не вызывают эмоционального отклика, а обыгрывание сказок, потешек (речевая активность) и придумывание новых сюжетов сказок (вариативность игровых действий) слабое.

2.3. Описание формирующего эксперимента по обогащению игровых действий как условие развития воображения у младших дошкольников

Результаты эмпирического исследования легли в основу формирующего эксперимента, направленного на обогащение игровых действий в младшем дошкольном возрасте как условия развития воображения детей.

Целью формирующего этапа было экспериментальным способом апробировать возможность развития воображения детей младшего дошкольного возраста в условиях специально разработанной программы по обогащению их игровых действий.

Были поставлены следующие задачи:

- 1) Способствовать стимулированию к использованию предметов-заместителей в разных вариациях;
- 2) Развитие активного использования предметов-заместителей;
- 3) Развитие речи младших дошкольников через обыгрывание известных сказок, потешек в нестандартной интерпретации поведения в них персонажей в игровых действиях;
- 4) Повышение вариативности в игровых действиях детей и их детализации путем придумывания новых сюжетов сказок и перенос их на поведение игрушек.
- 5) Развитие выполнения ребенком действий по образцу взрослого в совместной деятельности с ним.

Мы разработали и провели серию занятий с использованием специально подобранных упражнений, направленных на обогащение игровых действий у детей младшего дошкольного возраста.

Комплекс состоял из 20 занятий продолжительностью 30 минут и проводился в течение трех месяцев.

Занятия представлены двумя частями:

1 - обучение новым действиям и сюжетам,

2 – обыгрывание полученных знаний, моделирование образов с помощью, какой – то детали, моделирование сюжета собственными действиями, действиями игрушек, схематическим соотношением предметов буквенной символикой.

Задачи общего развития движений давались как разминка (особенно пальчиковые упражнения на занятиях ИЗО), как тренинги или в минуты отдыха (после слушания больших сказок).

Занятия каждой недели (три занятия в неделю) объединены их общей тематикой, сюжетом или дидактическими задачами.

Содержание первого занятия недели повторяется в ходе других двух занятий недели в виде текста (стихов), фрагментов сюжета, отдельных реплик и диалогов, словесного сопровождения действий ребенка или интерпретации его игры, вариативности обыгрывания сюжета темы занятия (см. приложение 4).

В формирующем эксперименте приняли участие 20 человек, отобранных нами в экспериментальную группу.

Теоретико-методологической основой развивающей программы послужили: специальные исследования по игровой деятельности дошкольников, которые осуществили выдающиеся педагоги П.П. Блонский, Л.С. Выготский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин и др. Аспекты игровой деятельности в общеобразовательной школе рассматривались С.В. Арутюняном, О.С. Газманом, В.М. Григорьевым, О.А. Дьячковой, Ф.И. Фрадкиной, Г.П. Щедровицким. В перестроечный период произошел резкий скачок интереса к обучающей игре (М.В. Кларин, В.В. Петрусинский, П.И. Пидкасистый, А.С. Прутченков, Ж.С. Хайдаров, С.А. Шмаков и др.); научные теории игры в аспекте выяснения ее социальной природы, внутренней структуры и значения для всестороннего развития ребенка разрабатывали И.Е. Берлянд, Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Н.Я. Михайленко, Д.Б.

Эльконин.

Создание развивающей программы строилось нами с учетом ряда принципов:

1. Принцип системности. Данный принцип предполагает последовательность и системность в развитии младшего дошкольника, оказание психологической помощи одновременно ребенку и значимым взрослым в формировании конструктивного социального взаимодействия.

2. Принцип ориентации на зону ближайшего возрастного развития ребенка. Данный принцип основан на теории Л.С. Выготского о зонах актуального и ближайшего развития. Опираясь на данный принцип, мы учитываем, что появление нового в развитии игровых действий младшего дошкольника основывается на уже пройденных циклах развития, т.е. для его развития должна быть подготовлена соответствующая почва, включающая, в том числе, уже имеющийся у ребенка субъектный опыт.

3. Принцип интеграции, дифференциации и индивидуализации в их взаимосвязи. Реализация данного принципа предполагает интегративно-дифференцированный подход к ребенку, основанный на изучении актуального уровня развития его личности, психологических условий развития и воспитания в семье и создании наиболее благоприятных условий в семейной и детсадовской среде для реализации личностного потенциала младшего дошкольника.

Цель развивающей программы состояла в повышении уровня развития воображения младших школьников с помощью приемов, способствующих обогащению игровых действий младших дошкольников.

Задачами программы являлись:

1. Способствовать стимулированию к использованию предметов-заместителей в разных вариациях

2. Развивать психические процессы (внимание, воображение, память), мелкую моторику рук.

3. Развивать творческое (креативное) мышление детей дошкольного возраста.

4. Способствовать развитию речевой активности младших дошкольников.

5. Обыгрывание известных сказок, потешек в нестандартной интерпретации поведения в них персонажей в игровых действиях;

6. Развивать эмоционально-волевую сферу дошкольников и коммуникативные навыки детей.

В таблице 2.3.1. представлено содержание основных разделов программы.

Таблица 2.3.1.

Содержание программы, направленной на обогащение игровых действий и развитие воображения детей младшего дошкольного возраста

№ занятия	Тема занятия	Программное содержание	Методическое обеспечение	Кол-во часов
1.	«Сказочная страна»	- установление контакта между участниками группы; - создание работоспособности, позитивного настроения и сплоченности группы; - поддержка и развитие творческого самовыражения; - гармонизация внутреннего состояния; - эмоциональное и мышечное расслабление; - развитие умения адекватно выразить свое эмоциональное состояние.	Ватманы, краски, вырезки из журналов, карандаши цветные и простые; фломастеры, кисти, ножницы, клей; аудиокассета с записью спокойной музыки, цветная бумага.	1
2.	"Злостики, боязливики и грустишки"	- гармонизация эмоционального состояния; - развитие творческого воображения; - совершенствование механизмов саморегуляции.	Белые маски, гуашь, фломастеры, карандаши, цветная бумага.	1
3.	«Игры с изюминкой»	- развитие произвольного внимания; - развитие творческого мышления и воображения; - совершенствование	Кукла-марионетка, темная ткань, большое зеркало, ножницы, клей, фломастеры,	1

		механизмов саморегуляции; -сплочение группы.	карандаши, восковые мелки, картон, бумага.	
4.	«Маски»	- побуждать детей к созданию оригинальных работ, используя разные виды изобразительной деятельности; - учить задумывать образ будущей маски, в соответствии с ним планировать предстоящую деятельность; - побуждать детей к созданию оригинальных работ, используя разные техники аппликации.	Цветная бумага разных видов; ножницы; клей; тряпочки; гуашь, кисти; подставки; баночки с водой; салфетки.	1
5.	«Сказочные герои»	- раскрытие творческих способностей ребенка; - разностороннее и гармоничное развитие его личности; - научить детей определять свое внутреннее состояние и понимать эмоциональное состояние другого человека; - развитие у детей чувственно-двигательной координации; - обучение в работе в парах, группе; - привитие навыка следовать инструкции взрослого; - создание общего фона.	Кукла – котик, цветные тряпочки, гуашь, листы ватмана, музыка, аксессуары для игры, кисти, тампончики с тарелочками, картинки с изображением сказочных героев (вырезанные).	1
6.	«Цветы»	- развивать у детей эмоциональную отзывчивость, побуждать к созданию образов средствами рисования; - воспитывать у детей интерес и любовь к природе; - развитие способности к самовыражению.	Лист белой бумаги в форме круга; акварель; кисти; подставки; баночки с водой; бабочка.	1
7.	«Рисуем счастье»	- развивать абстрактное мышление, творческое воображение; - учить детей подходить чутко, бережно, осторожно к значению слова “счастье”; - воспитывать любовь к окружающему миру и близким людям;	листы А4, краски, карандаши.	1

		- уметь запечатлеть свои фантазии на листе бумаги.		
8.	«Волшебная поляна»	- развитие идентификации со своим именем, формирование позитивного отношения ребенка к своему «Я»; - стимулирование творческого самовыражения; - развитие правильности поведения.	Клубок ниток, гуашь, цветные карандаши, фломастеры, восковые мелки, вырезки из журналов, пластилин, спокойная музыка, стулья по числу детей.	1
9.	«Такие разные рыбы...»	- закреплять представление детей о подводной флоре и фауне; - формировать навыки работы в совместной деятельности; - развивать творческое воображение и образное мышление, побуждать к оригинальному выражению творческой мысли.	Кукла Нептун, фигурки или картинки рыб (кит; вуалехвост; карась; осьминог; морской конек; морская звезда; ерш; осетр; рыба-зебра) водоросли: магнитофон, аудиозаписи. Вырезанные из плотной белой бумага контуры рыбок (разной формы и размера); цветная бумага заданных оттенков; клей, кисть для клея; фломастер или ручка черного цвета.	1
10.	«Наше настроение»	- создание положительного эмоционального фона; - развитие у детей абстрактного мышления, творческого воображения; - умение запечатлеть свои фантазии на листе бумаги.	Цветная бумага разных оттенков, гуашь, аудиозаписи.	1
11.	«Слоненок с шариками»	- коррекция нежелательных черт характера и поведения; - коррекция негативных поведенческих реакций. - развитие творческих способностей.	Бумага, краски, кисточки, стаканы с водой.	1
12.	«Солнечная краска»	- гармонизация эмоционального состояния; - развитие воображения, креативности мышления; - стимулирование творческого самовыражения	Ватман, краски, кисточки.	1
13.	«Чудо-	- развитие воображения,	Картон, пластилин,	1

	остров»	оригинальности мышления; - развитие сенсорной сферы; - стимулирование творческого самовыражения.	разные мелкие предметы (крупа, фасоль, пуговицы и т.п.), музыка.	
14.	«Три бабочки»	- развитие коммуникативных навыков у детей; - создание доброжелательной атмосферы в группе. - активизация механизмов творческого воображения; - поддержка и развитие творческого самовыражения	Листы А4, краски, карандаши.	1
15.	«Заколдованное дерево»	- развивать эмоционально-чувственную сферу ребенка и его художественно-образное мышление как основу развития творческой личности. - знакомить с эмоционально-семантическими характеристиками цвета, линии в живописи, тембра, динамики и мелодии в музыке. - развивать эмоционально-чувственную сферу ребенка, воображение. - побуждать детей передавать особенности сказочных образов цветов, добиваясь выразительности с помощью цвета.	Гуашь; индивидуальные комплекты цветных карточек (12–16 цветов); панно с нарисованным «волшебным деревом»; ножницы; клей. Музыкальный ряд: П.И. Чайковский. «Подснежник», «Баба-Яга»; Э.Григ. «Утро», «В пещере горного короля»; А.Лядов. «Баба-Яга», «Кикимора».	1
16.	«Каракули»	- формирование навыка совместного целеполагания деятельности; - развитие произвольности и уровня самоконтроля в общении с партнером по совместной деятельности; - развитие умения работать сообща; - развитие творческих способностей.	Лист бумаги, мелки, фломастеры, карандаши, аудиозапись.	1
17.	«Сказки и краски»	- установление контакта, раскрепощение и знакомство участников; - развитие концентрации и гибкости мышления и действия в игровой ситуации;	Мяч, карточки для упражнения «Превращения», краски, кисточки, альбомные листы, вода в стаканчиках, влажные салфетки,	1

		- побуждение участников активно проявить качества творческой личности: гибкость мышления, изобразительность, воображение.	музыкальное сопровождение.	
18.	«Смешной человечек»	- развивать творческое воображение. - вызывать положительные эмоции, радость от своей работы. - развивать коммуникативные умения детей.	Игрушка клоун, обручи, дощечки по количеству детей, в лоточках цветное тесто (5 цветов) на каждого ребенка, кассета с музыкой	1
19.	«Счастье»	- развитие коммуникативных навыков у детей; - развивать творческое воображение и образное мышление, побуждать к оригинальному выражению творческой мысли; - развитие способностей к самовыражению, преодоление эмоциональной скованности; - создание доброжелательной атмосферы в группе.	Листы бумаги А4, краски, карандаши.	1
20.	«Язык прикосновений»	- развитие сенсорно - перцептивной сферы; - развитие произвольности поведения; - развитие воображения, символических представлений креативности; - гармонизация эмоционального состояния.	Жидкая гуашь, мука, соль, масло подсолнечное, клей ПВА, вода, пластмассовые баночки 0,5 л, ветошь для вытирания рук, клеенка, картон прессованный, передники, "волшебный мешочек" с мелкими предметами, спокойная музыка	1

По окончании данной работы был проведен повторный диагностический срез с целью проверки эффективности реализации развивающей программы.

Целью второго этапа – формирующего эксперимента – является исследование развития воображения детей младшего дошкольного возраста

в условиях специально разработанной программы по обогащению их игровых действий.

Чистое равенство экспериментальной и контрольной естественных групп реально недостижимо, поэтому формирующий эксперимент проводился по квазиэкспериментальному плану – это план для двух неэквивалентных групп с тестированием до и после воздействия. Из общей выборки испытуемых 46 детей в случайном порядке были отобраны 20 человек в экспериментальную группу (ЭГ), и другие 20 человек составили контрольную группу (КГ). Общее число участников в обеих группах экспериментального исследования составило 40 человек.

В качестве независимой переменной принята программа «ФантазийКа» направленная на развитие воображения детей младшего дошкольного возраста.

Содержание эксперимента включало следующие процедуры:

1. Проведение констатирующего эксперимента (теста) (второй этап) для установления меры эквивалентности экспериментальных и контрольных групп в отношении измеряемых переменных.

2. Экспериментальное воздействие, которое представлено программой «ФантазийКа, направленной на развитие развития воображения детей младшего дошкольного возраста в условиях специально разработанной программы по обогащению их игровых действий.

3. Проведение итогового констатирующего эксперимента (ретеста) по результатам воздействия.

4. Качественное и количественное сравнение результатов первоначальной и итоговой диагностики.

Установление меры эквивалентности экспериментальных и контрольных групп в отношении измеряемых переменных является первой задачей исследования развития воображения в условиях обогащения игровых действий в младшем дошкольном возрасте.

После сбора данных производилось статистическое сравнение показателей групп при помощи критерия U – Манна - Уитни с целью установления меры эквивалентности экспериментальной и контрольной групп.

Сначала мы рассмотрим статистическое сравнение уровней развития воображения, изученное нами с помощью методики «Вербальная фантазия» (автор М. В. Гамезо, И. А. Домашенко) до экспериментального воздействия в экспериментальных и контрольных группах, которые представлены на рис.2.3.1. (Прилож. 3, табл. 6).

Анализ результатов показал, что статистически значимых различий между КГ и ЭГ обнаружено не было. Высокий уровень развития воображения в ЭГ наблюдается у 33,1% респондентов, а в КГ – у 33,5% младших дошкольников. Средний уровень развития воображения в ЭГ наблюдается у 39,4% детей младшего дошкольного возраста, а в КГ – у 41,1% испытуемого. Низкий уровень развития воображения в ЭГ наблюдается у 24,9% детей младшего дошкольного возраста, а в КГ – у 26,7% респондентов. Таким образом, исследование до экспериментального воздействия показало, что контрольная группа и экспериментальная не отличаются друг от друга по уровням развития воображения.

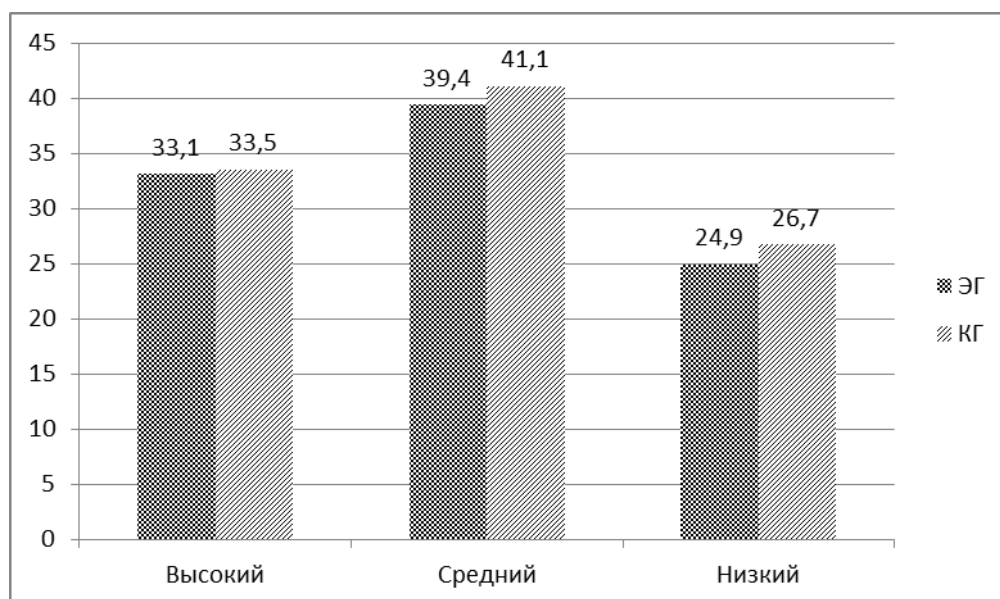


Рис. 2.3.1. Распределение младших дошкольников КГ и ЭГ по уровням развития воображения до экспериментального воздействия (%)

Следующим шагом нашего исследования было изучение статистического сравнения показателей воображения младших дошкольников до экспериментального воздействия с помощью критерия U – Манна – Уитни, которые отображены на рисунке 2.3.2. (Прилож. 3, табл. 7).

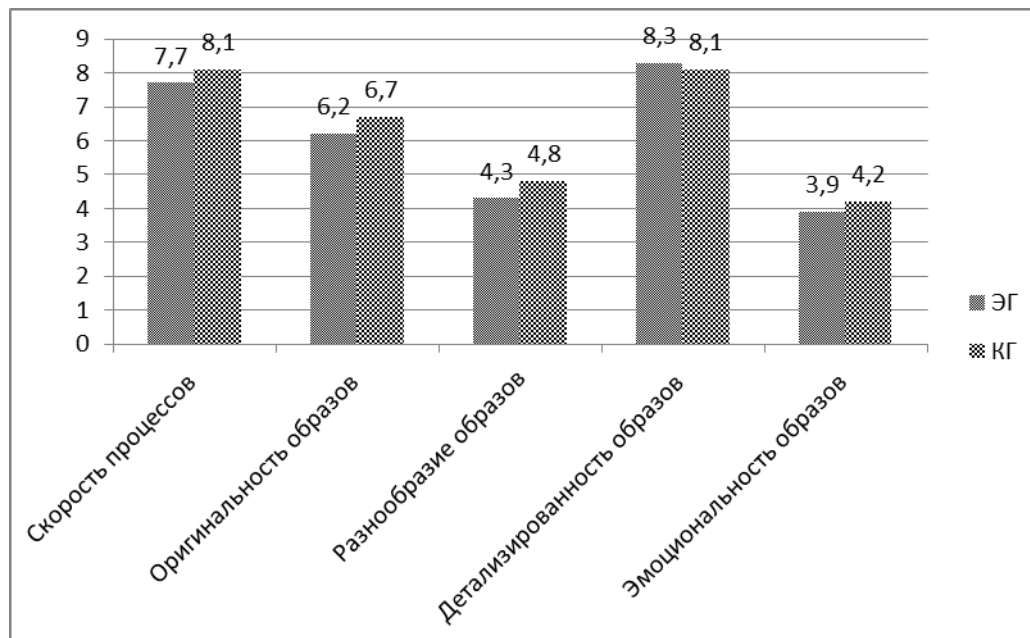


Рис. 2.3.2. Выраженность показателей воображения младших дошкольников в КГ и ЭГ до экспериментального воздействия (ср.б.)

Анализ результатов на рис. 2.3.2 показал, что статистически значимых различий в таких показателях, как скорость процессов (в ЭГ – 7,7 баллов, в КГ – 8,1 баллов), оригинальность образов (в ЭГ – 6,2 баллов, в КГ – 6,7 баллов), разнообразие образов (в ЭГ – 4,3 баллов, в КГ – 4,8 баллов), детализированность образов (в ЭГ – 8,3 баллов, в КГ – 8,1 баллов), эмоциональность образов (в ЭГ – 3,9 баллов, в КГ – 4,2 балла). Таким образом, исследование до экспериментального воздействия показало, что контрольная группа и экспериментальная не отличаются друг от друга по показателям развития воображения. Таким образом, контрольная и экспериментальная группы в отношении изучаемых параметров являются эквивалентными.

Далее для статистического сравнения уровней оригинальности воображения младших дошкольников до экспериментального воздействия мы использовали критерий U – Манна – Уитни. Результаты сравнения

уровней оригинальности воображения младших дошкольников до экспериментального воздействия отображены на рисунке 2.3.3. (Прилож. 3, табл. 8).

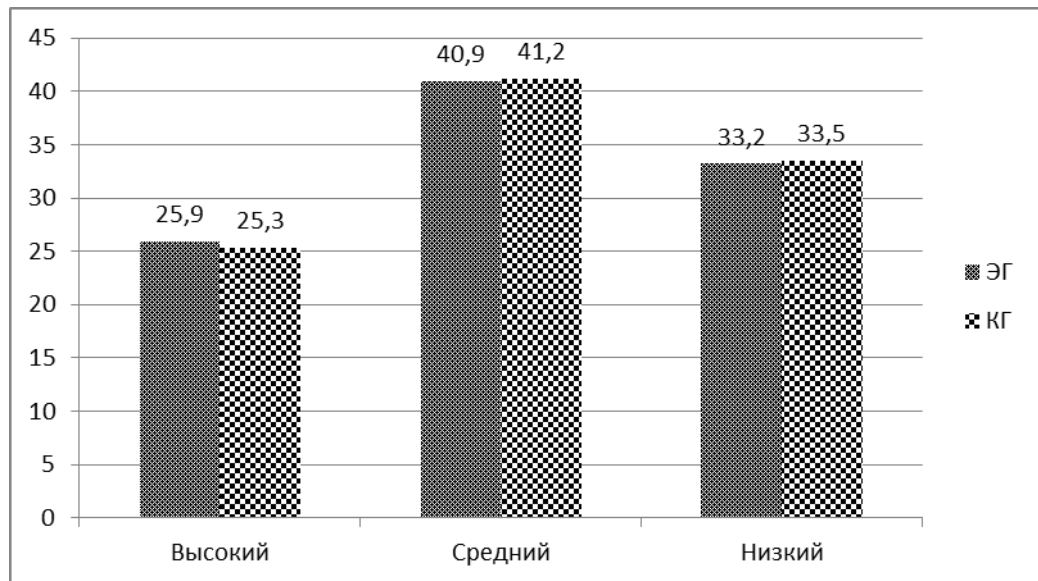


Рис. 2.3.3. Распределение младших дошкольников по уровням развития оригинальности воображения до экспериментального воздействия (%)

Результаты, отображенные на рис. 2.3.3 показали, что статистически значимых различий между КГ и ЭГ обнаружено не было, т.к. высокий уровень развития оригинальности воображения в ЭГ наблюдается у 25,9% респондентов, а в КГ – у 25,3% младших дошкольников. Средний уровень развития оригинальности воображения в ЭГ наблюдается у 40,9% детей младшего дошкольного возраста, а в КГ – у 41,2% испытуемого. Низкий уровень развития оригинальности воображения в ЭГ наблюдается у 33,2% детей младшего дошкольного возраста, а в КГ – у 33,5% респондентов.

Таким образом, исследование до экспериментального воздействия показало, что контрольная группа и экспериментальная не отличаются друг от друга по уровням развития оригинальности воображения.

Следующим шагом нашего исследования было изучение статистического сравнения показателей игровых действий детей в экспериментальной и контрольной группах до экспериментального

воздействия с помощью критерия U – Манна – Уитни, которые отображены в таблице 2.3.2 (Прилож. 3, табл. 9).

Таблица 2.3.2

Выраженность показателей игровых действий детей в ЭГ и КГ до экспериментального воздействия (ср.б.)

Показатели игровых действий		ЭГ	КГ	Tэмп
Потребность в игровых действиях	Инициативность	3,8	3,9	1,61
	Длительность игры	2,8	3,1	1,12
	Эмоциональное состояние в ходе игры	3,5	3,8	1,02
Характер игровых действий	Придумывание новых сюжетов сказок (вариативность игровых действий)	4,4	4,2	3,97*
	Обыгрывание сказок, потешек (речевая активность)	4,7	4,8	1,12
Предметы заместители	Расширение использования предметов заместителей	3,4	3,3	0,85
Принятие игровой инициативы взрослого	Принятие игровой инициативы взрослого	3,9	3,6	1,42
	Выполнение ребенком действий по образцу взрослого	3,6	3,8	1,82

Анализ результатов показал, что экспериментальная и контрольная группа не отличаются друг от друга по таким показателям игровых действий детей, как:

- придумывание новых сюжетов сказок (вариативность игровых действий) (слабый уровень в ЭГ выражен в 3,8 баллов, в КГ в 3,9 баллов);
- слабый уровень обыгрывания сказок, потешек (речевая активность) выражен в 4,7 баллов в ЭГ и в 4,8 баллов в КГ;
- принятие игровой инициативы взрослого на слабом уровне развития выражен в 3,9 баллов в ЭГ и в 3,6 баллов в КГ;
- в 3,4 баллов в ЭГ и в 3,3 баллов в КГ выражен показатель «расширение использования предметов заместителей»;
- слабое принятие игровой инициативы взрослого выражено в 3,9 баллов в ЭГ и в 3,6 баллов в КГ;
- выполнение ребенком действий по образцу взрослого выражено в 3,6 баллов в ЭГ и в 3,8 баллов в КГ;

-показатель длительность игры выражен в 2,8 баллов в ЭГ и в 3,1 баллов в КГ.

Соответственно, по результатам анкетирования достоверных различий на констатирующем этапе эксперимента в контрольной и экспериментальной группах при помощи непараметрического критерия U-Манна-Уитни не обнаружено ($p>0,05$).

Таким образом, в результате проведенной работы на констатирующем этапе эксперимента было установлено, что по уровня развития воображения и уровням оригинальности воображения в контрольной и экспериментальной группах не было выявлено достоверных различий. Также не было выявлено достоверных различий в контрольной и экспериментальной группах до экспериментального воздействия по таким параметрам воображения, как скорость процессов воображения, оригинальность образов, разнообразие образов, детализированность образов и эмоциональность образов. По всем параметрам игровых действий таких, как стимулирование к использованию предметов-заместителей, длительность игры, эмоциональное состояние в ходе игры, придумывание новых сюжетов сказок (вариативность игровых действий), обыгрывание сказок, потешек (речевая активность), расширение использования предметов заместителей, принятие игровой инициативы взрослого, выполнение ребенком действий по образцу взрослого в контрольной и экспериментальной группах наблюдаются низкий и средний уровни развития. Не было выявлено достоверных различий между контрольной и экспериментальной группами по основным параметрам игровых действий детей.

Результаты констатирующего эксперимента (теста)

Проведение формирующего экспериментального воздействия выступало в качестве независимой переменной и было представлено программой «ФантазийКа», направленной на развитие воображения детей младшего дошкольного возраста через обогащение их игровых действий.

Сначала мы рассмотрим распределение младших дошкольников по уровням развития воображения после экспериментального воздействия, которые мы продиагностировали с помощью методики методики «Вербальная фантазия» (автор М. В. Гамезо, И. А. Домашенко). Результаты отображены на рисунке 2.4.1. (Прилож. 3, табл. 10).

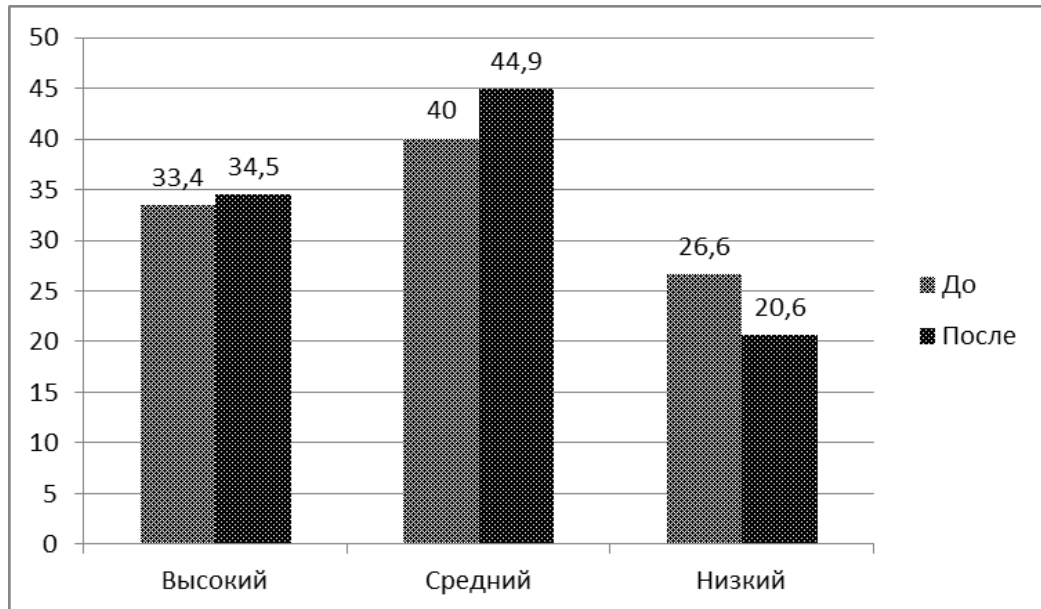


Рис. 2.3.4. Распределение младших дошкольников экспериментальной группы по уровням развития воображения после экспериментального воздействия (%)

Полученные данные позволяют нам утверждать, что процент детей экспериментальной со средним уровнем воображения значимо вырос ($p \leq 0,05$) по сравнению с первоначальным исследованием с 40% до 44,9% .

Таким образом, мы имеем основания утверждать, что положительные изменения в экспериментальной группе были обусловлены реализацией развивающей программы.

С целью выявления статистических различий по показателям воображения младших дошкольников экспериментальной группы и контрольной группы до и после экспериментального воздействия нами был применен непараметрический статистический критерий для двух зависимых выборок Т-Вилкоксона (см. Таблица 2.3.3.) (Прилож. 3, табл.11).

Таблица 2.3.3.

Значение критерия Т-Вилкоксона при сравнении показателей воображения младших дошкольников экспериментальной и контрольной группы до и после экспериментального воздействия (ср.б.)

Исследуемые показатели воображения	Экспериментальная группа			Контрольная группа		
	Среднее значение		Т _{эмп}	Среднее значение		Т _{эмп}
	До	После		До	После	
Оригинальность воображения	5,9	7,5	4,81*	5,3	5,9	2,34
Скорость процессов	7,7	7,9	1,31	8,1	8,4	0,59
Оригинальность образов	6,2	8,3	5,61*	6,7	7,1	1,81
Разнообразие образов	4,3	6,9	5,89*	4,8	5,3	1,09
Детализированность образов	8,3	8,9	1,34	8,1	8,9	0,6
Эмоциональность образов	3,9	6,8	4,98*	4,2	5,0	0,74

Примечание: **- $p \leq 0,01$; *- $p \leq 0,05$

Из таблицы 2.3.3 видно, что в экспериментальной группе младших дошкольников были обнаружены статистически значимые различия на достоверном уровне статистической значимости $p \leq 0,05$ по таким показателям воображения, как «оригинальность образов» ($T_{эмп} = 4,81$), «оригинальность образов» ($T_{эмп} = 5,61$), «разнообразие образов» ($T_{эмп} = 5,89$), «эмоциональность образов» ($T_{эмп} = 4,98$). То есть, у детей экспериментальной группы компоненты воображения на контрольном этапе превышает уровень исследуемых признаков на этапе констатирующей диагностики.

Также, полученные данные показывают, что в КГ не обнаружены статистически значимые различия. Эти результаты говорят о том, что у младших дошкольников в контрольной группе статистически значимых изменений не наблюдается.

Далее с целью выявления статистических различий по показателям игровых действий детей в экспериментальной группе после экспериментального воздействия нами также был применен

непараметрический статистический критерий для двух зависимых выборок Т-Вилкоксона (см.таблица 2.3.4) (Прилож. 3, табл. 12).

Таблица 2.3.4

Значение критерия Т-Вилкоксона при сравнении показателей игровых действий детей в экспериментальной группе до и после экспериментального воздействия

Показатели игровых действий		До	После	T _{эмп}
Потребность в игровых действиях	Инициативность	3,8	5,2	3,61*
	Длительность игры	2,8	4,3	2,71*
	Эмоциональное состояние в ходе игры	3,4	4,8	4,02*
Характер игровых действий	Придумывание новых сюжетов сказок (вариативность игровых действий)	4,1	6,9	3,97*
	Обыгрывание сказок, потешек (речевая активность)	4,5	6,8	3,62*
Предметы заместители	Расширение использования предметов заместителей	3,2	6,7	3,55*
Принятие игровой инициативы взрослого	Принятие игровой инициативы взрослого	3,9	6,6	3,42*
	Выполнение ребенком действий по образцу взрослого	3,6	5,1	2,82*

Примечание: **- $p \leq 0,01$; *- $p \leq 0,05$

Из таблицы 2.3.4 видно, что обнаружены статистически значимые различия в ЭГ на достоверном уровне статистической значимости $p \leq 0,05$ по таким показателям игровых действий детей, как «инициативность» ($T_{\text{эмп}}=3,61$), «длительность игры» ($T_{\text{эмп}}=2,71$), «эмоциональное состояние» ($T_{\text{эмп}}=4,02$), «придумывание новых сюжетов сказок (вариативность игровых действий)» ($T_{\text{эмп}}=3,97$), «обыгрывания сказок, потешек (речевая активность)» ($T_{\text{эмп}}=3,62$), «расширение использования предметов заместителей» ($T_{\text{эмп}}=3,55$), «принятие игровой инициативы взрослого» ($T_{\text{эмп}} = 3,42$), «выполнение ребенком действий по образцу взрослого» ($T_{\text{эмп}}=2,82$).

То есть, у детей экспериментальной группы уровень развития показателей игровых действий на контрольном этапе превышает уровень исследуемых признаков на этапе констатирующей диагностики. А это значит, что младшие дошкольники стали в игровой деятельности больше использовать предметы-заместители в разных вариациях и расширили диапазон их использования, дети научились обыгрывать известные сказки,

потешки вне стандартной интерпретации поведения в них персонажей, стали придумывать новые сюжеты сказок и переносить их на поведение игрушек.

С целью выявления статистических различий по показателям игровых действий детей в контрольной группе после экспериментального воздействия нами был также применен непараметрический статистический критерий для двух зависимых выборок Т- Вилкоксона (см. Таблица 2.3.4) (Прилож. 3, табл. 13).

Из таблицы 2.3.4 видно, что выраженности показателей игровых действий детей в контрольной группе после экспериментального воздействия статистически значимые различия на высоком уровне статистической значимости не обнаружены. Эти результаты говорят о том, что у младших дошкольников в контрольной группе значимых изменений в показателях игровых действий детей не наблюдается.

Таблица 2.3.5

Значение критерия Т-Вилкоксона при сравнении показателей игровых действий детей в контрольной группе после экспериментального воздействия

Показатели игровых действий		До	После	Тэмп
Потребность в игровых действиях	Инициативность	3,6	3,9	1,12
	Длительность игры	2,5	3,1	1,35
	Эмоциональное состояние в ходе игры	3,6	3,8	1,17
Характер игровых действий	Придумывание новых сюжетов сказок (вариативность игровых действий)	3,9	4,2	1,02
	Обыгрывание сказок, потешек (речевая активность)	4,8	5,0	1,14
Предметы заместители	Расширение использования предметов заместителей	3,3	3,9	0,74
Принятие игровой инициативы взрослого	Принятие игровой инициативы взрослого	3,7	3,8	1,03
	Выполнение ребенком действий по образцу взрослого	3,8	4,1	1,19

Примечание: **- $p \leq 0,01$; *- $p \leq 0,05$

Далее с целью выявления статистических различий распределения дошкольников экспериментальной группы по обогащению игровых действий по наблюдению родителей после формирующего эксперимента нами также был применен непараметрический статистический критерий для

двух зависимых выборок Т-Вилкоксона (см. Таблица 2.3.6) (Прилож. 3, табл. 14).

Таблица 2.3.6

Значение критерия Т-Вилкоксона при сравнении показателей игровых действий детей в экспериментальной группе по наблюдению родителей после экспериментального воздействия

Показатели игровых действий		До	После	T _{эмп}
Потребность в игровых действиях	Инициативность	3,8	5,2	3,61*
	Длительность игры	2,8	4,4	2,71*
	Эмоциональное состояние в ходе игры	3,7	5,8	4,02*
Характер игровых действий	Придумывание новых сюжетов сказок (вариативность игровых действий)	4,8	7,1	3,97*
	Обыгрывание сказок, потешек (речевая активность)	4,8	7,8	3,62*
Предметы заместители	Расширение использования предметов заместителей	2,9	5,7	3,55*
Принятие игровой инициативы взрослого	Принятие игровой инициативы взрослого	2,9	5,6	3,42*
	Выполнение ребенком действий по образцу взрослого	3,4	4,9	2,82*

Примечание: **- $p \leq 0,01$; *- $p \leq 0,05$

Из таблицы 2.3.6 видно, что в контрольной группе после экспериментального воздействия обнаружены статистически значимые различия на высоком уровне статистической значимости по таким показателям игровых действий детей по оценке родителей, как: «инициативность» ($T_{\text{эмп}}=3,61$), «длительность игры» ($T_{\text{эмп}}=2,71$), «придумывание новых сюжетов сказок (вариативность игровых действий)» ($T_{\text{эмп}}=3,97$), «обыгрывания сказок, потешек (речевая активность)» ($T_{\text{эмп}}=3,62$), «расширение использования предметов заместителей» ($T_{\text{эмп}}=3,55$), «принятие игровой инициативы взрослого» ($T_{\text{эмп}}=3,42$), «выполнение ребенком действий по образцу взрослого» ($T_{\text{эмп}}=2,82$).

То есть, у детей экспериментальной группы уровень развития показателей игровых действий по оценке родителей на контрольном этапе превышает уровень исследуемых признаков на этапе констатирующей диагностики, а некоторые показатели снизились.

Анализируя полученные данные в целом, мы можем отметить, что дети, в экспериментальной группе активно стали переносить усвоенные действия на другие предметы или в новую ситуацию с частым использованием предметов-заместителей. Дети в игровой деятельности начали активно использовать предметы-заместители в разных вариациях и научились обыгрывать известные сказки, потешки вне стандартной интерпретации поведения в них персонажей.

У детей кроме выполнения действий по образцу с подачи взрослого, в совместной деятельности развились навыки придумывания новых сюжетов сказок, а также их перенос на поведение игрушек.

Далее с целью выявления статистических различий распределения дошкольников контрольной группы по обогащению игровых действий по наблюдению родителей после формирующего эксперимента нами также был применен непараметрический статистический критерий для двух зависимых выборок Т-Вилкоксона (см. Таблица 2.3.7) (Прилож. 3, табл. 15).

Таблица 2.3.7

Значение критерия Т-Вилкоксона при сравнении показателей игровых действий детей в контрольной группе по наблюдению родителей после экспериментального воздействия

Показатели игровых действий		До	После	Тэмп
Потребность в игровых действиях	Инициативность	3,8	5,2	1,22
	Длительность игры	2,8	4,4	1,27
	Эмоциональное состояние в ходе игры	3,7	5,8	1,11
Характер игровых действий	Придумывание новых сюжетов сказок (вариативность игровых действий)	4,8	7,1	0,92
	Обыгрывание сказок, потешек (речевая активность)	4,8	7,8	0,14
Предметы заместители	Расширение использования предметов заместителей	2,9	5,7	1,74
Принятие игровой инициативы взрослого	Принятие игровой инициативы взрослого	2,9	5,6	1,33
	Выполнение ребенком действий по образцу взрослого	3,4	4,9	0,61

Примечание: **- $p \leq 0,01$; *- $p \leq 0,05$

Анализ полученных данных, отображенных в таблице 2.3.7 показал, что в обогащении игровых действий детей КГ по наблюдению родителей после формирующего эксперимента не обнаружены статистически значимые различия на высоком уровне статистической значимости $p \leq 0,01$ по показателям игровых действий детей.

Таким образом, эти результаты говорят о том, что у младших дошкольников в контрольной группе значимых изменений в показателях игровых действий детей по оценке родителей не наблюдается.

Таким образом, анализируя полученные данные мы можем говорить, что в результате осуществления экспериментальной программы в экспериментальной группе результаты стали выше, чем в контрольной, т.е. развитие воображения детей младшего дошкольного возраста будет успешнее в условиях специально разработанной программы, включающую в себя обогащение таких игровых действий детей, как: стимулирование к использованию предметов-заместителей в разных вариациях и расширение их использования, выполнение ребенком действий по образцу взрослого в совместной деятельности с ним, обыгрывание известных сказок, потешек вне стандартной интерпретации поведения в них персонажей, придумывание новых сюжетов сказок и перенос их на поведение игрушек.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

На основании теоретического анализа психолого-педагогической литературы было определено, что в период младшего дошкольного возраста наблюдается бурный рост воображения, для которого игровые действия служат наиболее благоприятной почвой. Появление символических замещений расширяет возможности игровых действий, дает простор фантазии, освобождает ребенка от давления наглядной ситуации, игровые действия приобретают творческий, вариативный характер. Характерной особенностью игровых действий ребенка младшего дошкольного возраста является то, что по мере расширения репертуара игровых действий ребёнок начинает объединять их в некоторую последовательность, игровые действия становятся самостоятельными. Детализованными и увлеченными, игрушки сами начинают побуждать ребенка к игре, в результате развития символической функции начинают активно использоваться предметы-заместители, зарождается сюжетно-ролевая игра.

Экспериментальное исследование показало, что группу с низким уровнем развития воображения вошли 26,6 % детей, со средним уровнем развития воображения наблюдается 40 % детей и высокий уровень развития воображения – у 33,34 % детей. У 41,1% дошкольников выражен средний уровень развития оригинальности воображения. Наиболее выраженными показателями воображения у дошкольников являются «детализированность образов», «скорость процессов», а наименее выраженными являются «разнообразие образов» и «эмоциональность образов» воображения. На среднем уровне развития находятся такие показатели игровых действий дошкольников, как инициативность, длительность игровых действий, двигательная активность «Покажи как». Также было обнаружено, что у большинства младших дошкольников игрушки не вызывают эмоционального отклика, а речевая активность в ходе игровых действий слабая.

На констатирующем этапе эксперимента было установлено, что по уровням развития воображения и уровням оригинальности воображения в контрольной и экспериментальной группах не было выявлено достоверных различий. Также не было выявлено достоверных различий в контрольной и экспериментальной группах до экспериментального воздействия по таким параметрам воображения, как скорость процессов воображения, оригинальность образов, разнообразие образов, детализированность образов и эмоциональность образов.

По всем параметрам игровых действий таких, как стимулирование к использованию предметов-заместителей, длительность игры, эмоциональное состояние в ходе игры, придумывание новых сюжетов сказок (вариативность игровых действий), обыгрывание сказок, потешек (речевая активность), расширение использования предметов заместителей, принятие игровой инициативы взрослого, выполнение ребенком действий по образцу взрослого. Не было выявлено достоверных различий между контрольной и экспериментальной группами по основным параметрам игровых действий детей.

Разработанная и реализованная программа, включающая в себя обогащение игровых действий младших дошкольников через стимулирование к использованию предметов-заместителей в разных вариациях и расширение их использования, выполнение ребенком действий по образцу взрослого в совместной деятельности с ним, обыгрывание известных сказок, потешек в не стандартной интерпретации поведения в них персонажей, придумывание новых сюжетов сказок и перенос их на поведение игрушек показала свою эффективность, что делает очевидной практическую значимость исследования.

Анализ диагностического исследования показал, что уровень развития воображения и уровень игровых действий в экспериментальной группе, после реализации развивающей программы, по сравнению с контрольной группой, стал значительно выше, что свидетельствует о положительном

влиянии данной программы на обогащение игровых действий через развитие воображения у младших дошкольников. Значительная динамика в игровых действиях детей также может быть обусловлена сензитивностью данного возраста.

В ходе экспериментального исследования подтвердилось предположение о том, что развитие воображения детей младшего дошкольного возраста будет успешнее в условиях специально разработанной программы, включающую в себя обогащение таких игровых действий, как стимулирование к использованию предметов-заместителей в разных вариациях и расширение их использования, выполнение ребенком действий по образцу взрослого в совместной деятельности с ним, обыгрывание известных сказок, потешек в не стандартной интерпретации поведения в них персонажей, придумывание новых сюжетов сказок и перенос их на поведение игрушек.

Таким образом, цель исследования достигнута, намеченные задачи выполнены, гипотеза подтверждена. Мы полагаем, что проведенное исследование не исчерпывает всех аспектов обозначенной проблемы данным исследованием. Дальнейшая работа по изучению обогащения игровых действий как условие развития воображения у младших дошкольников может быть посвящена изучению гендерных различий в обогащении игровых действий как условие развития воображения у младших дошкольников.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Аблитарова, А. Р., Сейтбеялова Р. Р. Воспитывающий потенциал сюжетно-ролевой игры в полоролевой социализации детей старшего дошкольного возраста [Текст] // Теория и практика образования в современном мире: материалы VI Междунар. науч. конф. / СПб.: Заневская площадь, 2014. — С. 59-61.
2. Абрамова, Г.С. Возрастная психология [Текст] / учеб. пособие для вузов / Г.С. Абрамова. - Академический Проект, 2001. – 703 с.
3. Абульханова-Славская, К.А. Развитие личности в процессе жизнедеятельности [Текст]: учеб. пособие / К.А. Абульханова-Славская. – М.: Наука, 2001. – 245 с.
4. Авдулова, Т.П. Психология игры: современный подход [Текст]: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Т.П. Авдулова – М.: Издательский центр «Академия», 2009. – с. 280.
5. Андреева, А. Р. Связь защитно - совладающего поведения родителей младших школьников со стилем семейного воспитания [Текст] / А.Р. Андреева А. Р., Н.С. Ткаченко // Молодой ученый. — 2017. — №1. — С. 389-391.
6. Арсентьева, В.П. Игра - ведущий вид деятельности в дошкольном детстве [Текст]: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / В.П. Арсентьева. - М.: Форум, — 2009. – 144 с.
7. Ахметов, Н.К. Игра как процесс обучения [Текст] / Н.К. Ахметов // Вестник научно-педагогического центра. – Алма-Ата: Научно-педагогический центр, – 1995. – № 22. – С. 8 – 10.
8. Батищев, Г.С. Избранные произведения [Текст] / Г.С. Батищев [и др.]; под ред. З.К. Шаукеновой. – Алма-Ата: Институт философии, политологии и религиоведения КН МОН РК, 2015. – 880 с.
9. Берлянд, И.Е. Игра как феномен сознания [Текст]: учеб. для вузов / И.Е. Берлянд. – Кемерово: Алеф, 1992. – 96 с.

10. Блонский, П.П. Педология [Текст]: учеб. для вузов / П.П. Блонский. – М., 1936. – с. 324
11. Блонский, П.П. Память и мышление [Текст]: учеб. для вузов / П.П. Блонский. – СПб.: Питер, 2001. – 288 с.
12. Божович, Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте [Текст]: учеб. для вузов / Л.И. Божович. – СПб: Питер, 2008. – 400 с.
13. Брушлинский, А.В. Субъект: мышление, учение, воображение [Текст]: учеб. для вузов / А.В. Брушлинский. – Воронеж: МОДЭК, 1996– 392 с.
14. Бушуева, Л.С. Развитие творческого воображения в процессе обучения младших школьников [Текст] / Л.С.Бушуева // Начальная школа. - 2003.- №8.- С.34.
15. Валлон, А. Психическое развитие ребенка [Текст]: учеб. для высш. Чеш. заведений / А. Валлон. – М.: Просвещение, 1967. – с.196
16. Венгер, Л.А. Психология [Текст]: учеб. пособие для уч-ся пед. уч-щ. / Л.А. Венгер. - М.: Просвещение, 1988. – 335 с.
17. Веракса, Н.Е. Индивидуальные особенности познавательного развития детей дошкольного возраста [Текст]: учеб. для вузов / Н.Е. Веракса.- М.: ПЕР СЭ, 2003.- 144 с.
18. Веракс, Н.Е. Познавательное развитие в дошкольном возрасте [Текст]: учеб. пособие. / Н.Е. Веракс, Н.Н. Веракс. – М.: Мозаика-синтез, 2012. – 336 с.
19. Выготский, Л.С. Воображение и его развитие в детском возрасте [Текст]: учеб. для студентов педвузов / Л.С.Выготский. –М.: Просвещение, 1987. – 176с.
20. Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка [Текст] / Л.С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – №6. – С.6-10.
21. Выготский, Л.С. Кризисы и этапы развития ребенка. Роль аффекта [Текст] / Л.С. Выготский // Альманах "Восток" – 2005. – № 100. – С. 10-22.

22. Галигузова, Л.Н. Творческие проявления в игре детей раннего возраста [Текст] / Л.Н. Галигузова // Вопросы психологии. – 1993. – №2. –С. 17-26.
23. Галигузова, Л.Н., Смирнова Е.О. Ступени общения: от года до семи лет [Текст]: учеб. для студентов вузов / – М.: Просвещение, 1992. – с. 143.
24. Гегель, Г.В. Философия права [Текст]: учеб. для студентов вузов / Г.В. . Гегель – М.: Мысль, 1990. – с. 221.
25. Горбатов, Г.С. Практикум по психологическому исследованию [Текст]: учебное пособие / Г.С. Горбатов. - Самара: Издательский дом «БАХРАХ – М», – 2006. – 272 с.
26. Гросс, К. Душевная жизнь ребенка [Текст]: учеб. для студентов вузов / К. Гросс. – Киев, 1916. – с. 242.
27. Гулакова, Н.А. Развитие игры у детей раннего возраста на основе прослушивания художественных текстов [Текст] // Личность как субъект познания, общения и деятельности: материалы междунар. научно-практ. конф., посвящ. памяти Н.Н. Палагиной / – Бишкек: КРСУ, – 2010. – С. 328-335.
28. Данилова, Л. Энциклопедия развивающих игр. От рождения до семи лет [Текст]: учеб. для студентов вузов / Л. Данилова. – СПб.: Нева,–2006. 240 с.
29. Диагностика умственного развития дошкольников [Текст] / учеб. пособие для студентов пед. Вузов; под ред. Л.А. Венгера и В.В. Холмовский. – М.: Педагогика, 1978. – с. 237.
30. Долгова, В.И. Развитие воображения у дошкольников [Текст]: учеб. для студентов вузов / В.И. Долгова, Н.В. Крыжановская. – Челябинск: АТОКСО, 2010. – 123 с.
31. Долгова, В.И. Формирование воображения у дошкольников: программа, результаты, рекомендации [Текст] / В.И. Долгова // Ученые записки университета им. П.Ф. Лесгафта. - 2014. - № 11 (117). - С. 191-196.
32. Долгова, В.И., Попова Е.В. Инновационные психолого-педагогические технологии в работе с дошкольниками [Текст]: монография / В.И. Долгова, Е.В Попова. – М.: Перо, – 2015. – 208 с.

33. Долгова, В.И., Гольева Г.Ю., Крыжановская Н.В. Инновационные психолого-педагогические технологии в дошкольном образовании [Текст]: монография / В.И. Долгова, Г.Ю. Гольева, Н.В. Крыжановская. – М.: Перо, – 2015. – 192 с.

34. Дудецкий, А.Я. Психология воображения (фантазии) [Текст] / А.Я.Дудецкий, Е.А.Лустина // Смоленский гуманитарный университет, Кафедра психологии.- М.; Смоленск: Изд-во Смоленского гуманитарного университета,2015. – 169с.

35. Дьяченко, О.И. Психологические особенности развития дошкольников [Текст]: учеб. для студентов педвузов / О.И.Дьяченко, Т.В.Лаврентьева. – М.: Эксмо, – 2009. - 176с.

36. Дубнякова, А.И. К проблеме игровой деятельности современных дошкольников [Текст] / А.И. Дубнякова // Вестник Псковского государственного университета. Сер. Социально-гуманитарные и психолого-педагогические науки. – Псков: ПГУ, – 2009. – Вып. № 7. – С. 178-179.

37. Елизарова, З.И., Ермакова Н.А. Формирование игровой деятельности у детей раннего возраста // ИД «Первое сентября».–(<http://festival.1september.ru/articles/573734/>).

38. Ермолаева, М. В. Психология развития [Текст]: учеб. для студентов вузов / М. В. Ермолаева. -М. – Воронеж: Издательство НПО «МОДЭК», – 2003. – 376 с.

39. Залысина, И.А. Особенности игрового поведения дошкольников со взрослыми и сверстниками [Текст] / И.А. Залысина // Вопросы психологии. – 2002. – № 5. – С. 167-168.

40. Зворыгина, Е.В. Особенности развития мышления, в процессе формирования игры детей второго и третьего года жизни [Текст] /Е.В. Зворыгина // Игра и ее роль в развитии ребенка дошкольного возраста: сб.научн.трудов. – М., 1978. – С.83-88.

41. Зеньковский, В.В. Психология детства [Текст]: учеб. для студентов вузов / В.В. Зеньковский. – Екатеринбург, – 1995. – 297 с.

42. Игра и развитие личности дошкольника [Текст]: сб. науч. тр. – М.: Изд-во АПН СССР, 1990. – 152 с.
43. Игра дошкольника [Текст]: учеб. для студентов вузов / С.Л. Новоселова [и др.]; под ред. С.Л. Новоселова. – М.: Просвещение, 1989. – 286с.
44. Карабанова, О. А. Развитие игровой деятельности детей 2 – 7 лет [Текст]: учеб. для студентов вузов / О. А. Карабанова, Т.Н. Доронова, Е.В. Соловьёва. – М.: Просвещение, – 2010. – 96 с.
45. Комарова, Н.В. Развивающие игры как средство развития личности [Текст] // Н.В. Комарова, Л.А. Рыбакина, С.Ф. Фаткулина // Теория и практика образования в современном мире: материалы междунар. науч. конф. / – СПб.: Реноме, 2012. – С. 190–192.
46. Кондратьева, Н. В. Игра как ведущая деятельность в социально-личностном развитии дошкольников [Текст] / Н.В. Кондратьева, М.В. Максимова // Молодой ученый. — 2015. — №6. — С. 629-632.
47. Коррекционно-развивающие занятия и мероприятия: комплекс мероприятий по развитию воображения, занятия по снижению детской агрессии [Текст]: учеб. для студентов вузов / С.В. Лесина [и др.]; под ред. Г.П. Попова, Т.Л. Снисаренко. - Волгоград: Учитель, 2008.– 164 с.
48. Коршикова, С. Г. Игра как средство развития личности ребенка младшего дошкольного возраста (из опыта работы) [Текст] / С.Г. Коршикова, В.А. Астапова // Молодой ученый. — 2017. — №34. — С. 103-106.
49. Косарева, Д. А. Роль сюжетно-ролевой игры в формировании межличностных отношений детей среднего дошкольного возраста [Текст] / Д.А. Косарева // Молодой ученый. — 2018. — №18. — С. 172-173.
50. Кравцова, Е.Е. Материал курса «Психологические основы дошкольного воспитания [Текст]: учеб. для студентов вузов / – М.: Педагогический университет «Первое сентября», – 2005. – с. 56.
51. Краснощекова, Н. В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста [Текст]: учеб. для студентов вузов / Н.В. Краснощекова Н.В. – Ростов н/Д.: Феникс, – 2008. – 251 с.

52. Краткий психологический словарь [Текст]: учеб. для студентов вузов / А. В. Петровский [и др.]; под ред. А. В. Петровского, М. Г. Ярошевского. – М.: Политиздат, 1985. – с. 431.

53. Кудрявцев, В.Т. Воображение ребёнка: природа и развитие [Текст] / В. Т. Кудрявцев // Психологический журнал. — 2001.—Т. 22.—№ 5.—С.57 - 68.

54. Лисина, М.И. Генезис форм общения у детей [Текст] / М.И. Лисина // Принцип развития в психологии. – М., 1978. – С. 268—294.

55. Лисина, М.И. Проблемы онтогенеза общения [Текст]: учеб. для студентов педвузов / М.И. Лисина – М. – 1986. – 258 с.

56. Лурия, А.Р. Речь и развитие психических процессов у ребенка [Текст]: учеб. для студентов педвузов / А.Р. Лурия, Ф.Я. Юдониц. – М.: АПН РСФСР, – 1956. – 96 с.

57. Михайленко, Н. Роль игры в организации поведения ребенка [Текст] / Н. Михайленко, Н. Короткова // Дошкольное воспитание. 2011. - № 9- с.14-18.

58. Михайленко, Н.Я. Игра с правилами в дошкольном возрасте [Текст]: учеб. для студентов педвузов / Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова. – М.: Академический Проект, – 2002. – 160 с.

59. Михайленко, Н.Я., Короткова Н.А. Организация сюжетной игры в детском саду [Текст]: пособие для воспитателей – М.:ЛИНКА-ПРЕСС – 2009. – 96 с.

60. Михайленко, Н.Я., Короткова Н.А. Овладение игровыми умениями в раннем возрасте [Текст] / Н. Михайленко, Н. Короткова // Дошкольное воспитание. – 1989. – №5. – С. 45-51.

61. Мудрик, А. В. Общение в процессе воспитания [Текст]: учебное пособие / А. В. Мудрик. – М.: Педагогическое общество России, – 2001. - 286с.

62. Немов, Р.С. Психология [Текст]: учеб. для студентов высш. пед. учеб. заведений. В 3 кн. Кн. 1. Общие основы психологии. / Р.С.Немов.– М.: Просвещение: ВЛАДОС, – 1995. – 576 с.

63. Николаева, Л. Ю. Игровая деятельность дошкольников [Текст] / Л.Ю. Николаева, Е.А. Николаева // Образование и воспитание. — 2016. — №2.

— С. 25-29. 73. Новиков А.М. Методология игровой деятельности. – М.: Эгвес, 2006. – с. 48.

64. Новоселова, С.Л. Игрушка в контексте развития игровой деятельности ребенка [Текст] / С.Л. Новоселова // Техническая эстетика. – 1976. – № 7. – С. 8-10.

65. Особенности фрустрации и стратегий преодоления у студентов с трудностями в учебе / Т.Д. Дубовицкая, А.Р. Эрбегеева // Психолого-педагогические исследования(<http://psyedu.ru/journal/2010/1/Dubovitskaya.phtml>)

66. Оздоровительная и воспитательная работа в доме ребенка [Текст]: сборник / под ред. Э.Л. Фрухт. – М., 1989. – с. 143.

67. Палагина, Н.Н. Воображение у самого истока. Психические механизмы формирования [Текст]: учеб. для студентов вузов / Н.Н. Палагина. – Бишкек, 1992. – с. 123.

68. Палагина, Н.Н. На старте психического развития [Текст] / Н.Н. Палагина // Вестник практической психологии образования – 2009. – №2 (19) – С. 105-108.

69. Палагина, Н.Н. Предметная игровая активность в раннем детстве [Текст] / Н.Н. Палагина // Вопросы психологии – 1992. – № 5-6. – С. 36-51.

70. Палагина, Н.Н. Ребенок в этнической культуре [Текст]: юбилейный сборник / под ред. В.И. Ивановой. – Бишкек, – 2005. – 192 с.

71. Петлякова, Э.Н. Развиваем воображение и творческое мышление [Текст]: учебное пособие / Э.Н. Петлякова, С.Н. Подгорная. – Ростов н/Д: Издательский центр «МарТ», – 2004. – 160 с.

72. Пиаже, Ж. Моральное суждение у ребенка [Текст]: учеб. для студентов вузов / Ж. Пиаже – М.: Академический Проект, – 2006. – с. 480.

73. Пинхасова, Е. А. Условия развития положительных взаимоотношений дошкольников в сюжетно-ролевой игре [Текст] / Е.А. Пинхасова // Вопросы дошкольной педагогики. — 2018. — №2. — С. 97-101.

74. Покровский, Е.А. Детские игры, преимущественно русские [Текст]: учеб. для студентов вузов / Е.А. Покровский. – М., 1887. – с. 176.

75. Процессуальная игра для детей [Текст] / Электронный журнал(<http://www.detsad02.ru/tag/Процессуальная-игра/>).

76. Пильникова, М. К. Использование сюжетно-ролевой игры в полоролевой социализации дошкольников [Текст] / М. К. Пильникова // Молодой ученый. — 2017. — №15.2. — С. 145-147.

77. Психологический словарь [Текст]: учеб. для студентов вузов / В.П. Зинченко [и др.]; под ред. В.П. Зинченко, Б.Г. Мещерякова. – М.: Педагогика – Пресс, 1999. – 440с.

78. Психология развития. Словарь [Текст]: учеб. для студентов вузов / А. В. Петровский [и др.]; под ред. А.В. Петровского, Л.А. Карпенко, М.Ю. Кондратьева. – М.: ПЕР СЭ, 2005. – 488 с.

79. Репринцева, Г. А. Игра – ключ к душе ребёнка [Текст]: учебное пособие / Г. И. Репринцева. – М., ФОРУМ, – 2008. – 240 с.

80. Рубинштейн, С.Л. Основы общей психологии [Текст]: учебное пособие / С.Л. Рубинштейн. – СПб: Питер, – 2000 – 712 с.

81. Руководство играми детей в дошкольных учреждениях: (Из опыта работы) [Текст]: учеб. для студентов вузов / Е.Н Тверитина, Л.С. Барсукова; под ред. МА. Васильевой – М.: Просвещение, - 1986. – 112 с.

82. Самоукина, Н. В. Игры, в которые играю [Текст]: учебное пособие / Н. В. Самоукина. — Дубна, — 2000. — 247с.

83. Сапогова, Е.Е. Психология развития человека [Текст]: учебное пособие / Е.Е. Сапогова – М.: Аспект пресс, – 2001. – 460 с.

84. Сидоренко, Е.В. Методы математической обработки в психологии [Текст]: учебное пособие / Е.В. Сидоренко . – СПб.: Речь, – 2000. – 350 с.

85. Синяпкина, Е.И. Организация игровой деятельности детей раннего возраста в соответствии с ФГОС ДО [Текст] / Е.И Синяпкина, О. Н. Звягина // Вопросы дошкольной педагогики. — 2017. — №3. — С. 100-103.

86. Смирнова, Е.О. Состояние игровой деятельности современных дошкольников [Текст] / Е.О. Смирнова, О.В. Гударева // Психологическая наука и образование. – М.: МГППУ, 2005. – № 2. – С. 76–86.

87. Смирнова, Е.О. Структура и варианты сюжетной игры дошкольника [Текст] / Е.О. Смирнова, И.А. Рябкова // Психологическая наука и образование. – М.: МГППУ, – 2010. – №3. – С.62-70.

88. Смирнова, Е. Ранний возраст: игры. Развивающие мышление [Текст] / Е. Смирнова // Дошкольное воспитание. — 2009. — № 4. С. 34-39.

89. Ткаченко, Н. С. Обогащение игровых действий детей в переходный период от раннего детства к дошкольному [Текст] : учебное пособие / Н. С. Ткаченко; Белгородский гос. нац. исслед. ун-т, Фак. психологии, Каф. возрастной и социальной психологии. – Белгород, 2012. – 130 с.

90. Ткаченко, Н.С. Особенности игровых действий детей раннего возраста [Текст] // Сборник научных трудов: Научные исследования и их практическое применение. Современное состояние и пути развития. — (<http://www.sworld.com.ua/index.php/ru/conference/the-content-of-conferences/archives-of-individual-conferences/oct-2013>).

91. Токарев, А.А. Влияние сюжетно-ролевых игр на развитие игровой деятельности у детей дошкольного возраста [Текст] / А.А. Токарев, Ж.Р. Аленкина // Молодой ученый. — 2012. — №5. — С. 520 - 523.

92. Усенко, Л.В. Методы обогащения предметно-ознакомительной и сюжетно-отобразительной игры на ранних этапах развития детей [Текст] // Л.В. Усенко // Личность как субъект познания, общения и деятельности: материалы междунар. научно-практ. конф., посвящ. памяти Н.Н. Палагиной, – Бишкек: КРСУ, 2010. – С.423 – 429.

93. Усова, А.П. К вопросу о характеристике творческих игр детей и правилах руководства ими [Текст] / А.П. Усова // Ученые записки ЛГПИ им. А. И. Герцена. – Л., – 1947. – С. 56.

94. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования [Текст]. — М. :Перспектива, 2014.- 32 с.

95. Фельдштейн, Д.И. Современное детство: проблемы и пути их решения [Текст] / Д.И. Фельдштейн // Вестник практической психологии образования. – М.: МГППУ, 2009 – №2 (19). – С. 32.

96. Фомичева, О. А., Логоша Г. Е. Игровая деятельность дошкольника [Текст] / О.А. Фомичева, Г.Е. Логоша // Молодой ученый. — 2016. — №12. — С. 923-926.

97. Фомина, Н.А. Интеграции двигательной и познавательной деятельности дошкольников средствами сюжетно-ролевой ритмической гимнастики: по данным эксперим. работы в дет. садах Волгогр. обл. [Текст] / Н.А. Фомина // Физическая культура: воспитание, образование, тренировка. – М.: ТиПФК, 2004. – № 1. – С. 53-55.

98. Фрадкина, Ф. И. Психология игры в раннем детстве (генетические корни дошкольной игры [Текст]: // дис...канд. пед. наук. / Ф. И. Фрадкина – М., – 1946. – с. 26.

99. Фрадкина, Ф. И. Развитие сюжета в игре ребенка раннего детства [Текст] / Ф.И. Фрадкина // Психология и педагогика игры дошкольника. – М., 1966. – С. 49-56.

100. Шарагина, Л.И. Логика воображения [Текст]: учебное пособие / Л.И.Шарагина. – М.: Просвещение, – 2001.- 71с.

101. Шелехова, О. О. Исследование воображения у старших дошкольников [Текст] / О.О. Шелехова // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2015. – Т. 10. – С. 101–105.

102. Шуть, Н.Н. Мастерство организации и проведения игры [Текст]: монография / Н.Н. Шуть. – Харьков, – 2013. – 106 с.

103. Эльконин, Д. Б. Психологические вопросы дошкольной игры [Текст] / Д. Б. Эльконин // Психологическая наука и образование. – 1996. – № 3. – С. 5-16.

104. Эльконин, Д.Б. Психология игры [Текст]: учеб. для вызов / Д. Б. Эльконин. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, – 1999. – с. 360.

105. Эльконин, Д.Б. Психическое развитие в детских возрастах [Текст]: учеб. для вызов / Д. Б. Эльконин. – Воронеж, – 1995. – 149 с.

106. Feuerstein, R. The theory of structural cognitive modifiability / R. Feuerstein // Learning and thinking styles: Classroom interaction. – Washington, D.C.: Nat. Educat. Assoc., 1990. – P. 68-134.

107. Lopes, P.N. Emotional intelligence, personality, and perceived quality social relationships / P.N. Lopes, P. Salovey, R. Straus // Pers. & Individ. Diff. – Amsterdam: Elsevier, 2003. – № 35. – P. 641-658.

108. Tkachenko, N. Enrichment of Game Actions of Children in Transition Period from Early Childhood to Pre-School Age(Обогащение игровых действий детей в переходный период от раннего детства к дошкольному) // Middle-East Journal. of Scientific Research (<http://www.idosi.org/mejsr/mejsr17%2810%2913.htm>).

Диагностические методики в порядке их предъявления

1. Методика «Вербальная фантазия» М. В. Гамезо и И. А. Домашенко

Цель: изучение скорости процессов воображения, необычность и оригинальность образов, богатство фантазии, глубины и проработанности (детализированность) образов, впечатлительности эмоциональности образов.

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

Обработка. По каждому из этих признаков рассказ получает от 0 до 2 баллов.

0 баллов ставится тогда, когда данный признак в рассказе практически отсутствует. 1 балл рассказ получает в том случае, если данный признак имеется, но выражен сравнительно слабо. 2 балла рассказ зарабатывает тогда, когда соответствующий признак не только имеется, но и выражен достаточно сильно.

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

Необычность, оригинальность образов расценивается следующим способом.

Если ребенок просто пересказал то, что когда-то от кого-то слышал или где-то видел, то по данному признаку он получает 0 баллов. Если ребенок пересказал известное, но при этом внес в него от себя что-то новое, то оригинальность его воображения оценивается в 1 балл. Наконец, в том случае, если ребенок придумал что-то такое, что он не мог раньше где-либо видеть или слышать, то оригинальность его воображения получает оценку в 2 балла.

Богатство фантазии ребенка проявляется также в разнообразии используемых им образов. При оценивании этого качества процессов воображения фиксируется общее число различных живых существ, предметов, ситуаций и действий, различных характеристик и признаков, приписываемых всему этому в рассказе ребенка.

Оцениваемые параметры воображения ребёнка

1. Скорость процессов воображения
2. Необычность, оригинальность образов
3. Богатство фантазии (разнообразие образов)
4. Глубина и проработанность детализированность образов
5. Впечатлительность, эмоциональность образов

По ходу рассказа ребенка в нужной графе этой таблицы крестиком отмечаются оценки фантазии ребенка в баллах.

Выводы об уровне развития

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

2. Методика «Дорисовывание фигур» В.Г. Гаврилова

Цель: определение уровня сформированности воображения, как способности создавать оригинальные образы.

Методика «Дорисовывание фигур» кроме определения уровня сформированности воображения определяет также способность создавать оригинальные образы, что является одним из главных показателей уровня воображения дошкольника. Ребенку предлагают последовательно 10 карточек, на которых ему необходимо дорисовать какую-либо фигурку по его собственному желанию. Оценка результатов в данной методике проходит в два этапа:

Во-первых, подсчитывается «коэффициент оригинальности (КО) – количество неповторяющихся изображений. Следует учитывать, что одинаковыми считаются изображения, в которых фигура для дорисовывания превращается в один и тот же элемент. Например, превращение и квадрата, и треугольника в экран телевизора считается повторением, и оба эти изображения не засчитываются ребенку. Затем сравниваются изображения, созданные каждым из детей обследуемой группы на основании одной и той же фигурки для дорисовывания. Если двое из детей превращают квадрат в экран телевизора, то этот рисунок не засчитывается ни одному из этих детей.

Таким образом, КО равен количеству рисунков, не повторяющихся по характеру использования заданной фигурки у самого ребенка и ни у кого из детей группы». Для проведения оценки и подсчета КО необходимо составить отдельную таблицу.

Во-вторых, по составленной на предыдущем этапе таблице необходимо посчитать средний КО, который подсчитывается делением суммы индивидуальных КО на количество детей в группе. Затем успешность выполнения относят к одному из трех уровней развития воображения:

- Низкий уровень выполнения задания – КО меньше среднего по группе на 2 и более балла.
- Средний уровень – КО равен среднему по группе или на один балл выше или ниже среднего.
- Высокий уровень – КО выше среднего по группе на 2 и более балла.

3. Метод наблюдения за игровыми действиями детей

Метод наблюдения был направлен для изучения особенностей игровых действий детей 2,5 – 3,5 лет.

Наблюдением называется целенаправленное, организованное восприятие и регистрация поведения объекта.

Мы использовали включенное и выборочное наблюдение, где в процессе наблюдения за игровыми действиями детей мы фиксировали особенности игровых действий в переходный период детей от раннего детства к дошкольному.

Процедура исследования методом наблюдения состоит из следующих этапов:

- 1) определяются предмет наблюдения (поведение), объект (отдельные индивиды или группа), ситуации;
- 2) выбирается способ наблюдения и регистрации данных;
- 3) строится план наблюдения (ситуации — объект — время);
- 4) выбирается метод обработки результатов;
- 5) проводится обработка и интерпретация полученной информации.

Процедура исследования игровых действий детей раннего и дошкольного возраста предусматривает не простое тестирование, а взаимодействие взрослого с ребенком в игровых формах поведения. С.Я. Рубинштейн настаивает на включении в процедуру диагностики – помощи взрослого ребенку, помощи дозируемой и учитываемой.

Л.А. Венгер подчеркивает необходимость строить диагностику с учетом не только результатов, но и процесса и способов решения заданий.

Активность «Покажи, как», представление действием используется и в народной манере сказывания фольклорных произведений с целью помочь ребенку представить события. Потешки и сказочки иллюстрируются не картинками, а совместными действиями взрослого и ребенка. В «Курочке-Рябе» ребенок показывает, как били яичко, как плакали дед и баба (закрывают лица), действия-иллюстрации условны, более похожи на игровые, чем реальные; ребенок не огорчается, когда «плачет» за деда. Но действия помогают изобразить события и представить их, повышают интерес к сказке. Все слушание пронизано игрой, ребенок содействует с персонажами.

Моделирование бытовых впечатлений игровыми средствами, умение отобразить в игре события окружающей жизни. Перед ребенком лежит знакомая книжка с картинками. Сюжетные игрушки: кукла, мишка, зайка. Нейтральные предметы — заместители игрушек: бумага, мозаика, карандаши и т. д.

Далее ребенку вопросами напоминают бытовые ситуации, которые он мог бы смоделировать на игрушках: положив куклу (или мишку, зайку) лицом вниз, взрослый говорит:

а) «Плачет-плачет куколка, может конфетку, просит?» - ребенок берет куклу и дает конфетку (мозаику),

б) «Может, холодно ей, укутать надо, что же она плачет?» - ребенок берет игрушку и укутывает бумагой, в) «Не плачь, мы тебе книжку почитаем, картинки покажем» - ребенок берет книжку с картинками и показывает, рассказывает игрушке. Выжидательная позиция взрослого в каждом случае стимулирует ребенка.

Перенос освоенного игрового действия на другие игрушки, обобщение и схематизация действия. Перед ребенком находятся сюжетные игрушки, в числе которых есть постоянно выбираемые ребенком и такие, какими он играет редко (белка, мамонт, еж) также стояла посуда, постель, наряды для куклы и т.п.

Мы наблюдали переносы игровых действий на другие игрушки, которые находились в поле зрения ребенка. Если ребенок играет с теми игрушками, которые ему знакомы мы побуждаем его к переносам реплик о состоянии игрушки:

а) «А белочке обидно, никто с ней не играет!» - ребенок берет в свою игру белочку (кормит, укладывает спать и т.д.);

б) «Мамонтенок просит, а меня кто покормит?» - ребенок берет еще игрушку к себе в игру; в) «Ежик плачет, мне никто не повязал бантик!». Ребенок выполняет игровые действия с куклой в соответствии с представленными атрибутами: угощает чаем или кашей, украшает бантиком, укладывает в постель, баюкает. Аналогично играет с белочкой, мамонтом, ежом (допускается варьирование порядка действий). Ребенок проявляет сочувствие «забытым» игрушкам. Моделирование прошлого опыта игровыми средствами.

Моделирование словесных сюжетов игровыми средствами. Умение составить игру по сюжетной схеме рассказа. Перед ребенком лежит согнутый пополам лист картона («Теремок»), сюжетные игрушки, соответствующие персонажам сказки: мышка, лягушка, зайка, медведь. Игрушки, не соответствующие сюжету: а) баран, б) свинка, в) кубик, - для воссоздания схемы действий. Выяснив желание ребенка послушать сказку, взрослый выразительно рассказывает ее, изображая, как звери подходили и как стучали в теремок; побуждает ребенка тоже показывать эти движения, спрашивать и отвечать по тексту. По окончании рассказа взрослый создает игровую ситуацию: «Вот бы хорошо твоим игрушкам теремок построить, обрадовались, прибежали бы и тоже постучали, кто-кто в теремочке живет? И баранчик пришел бы, и белочка, и кубик» - ребенок помогает сооружать теремок, изображает походку, диалоги и сюжетные действия персонажей, придумывает или повторяет диалоги с новыми игрушками, сохраняя схему их взаимодействия; изображает, как медведь развалил теремок.

Далее мы фиксировали данные в протоколе регистрации, который включает следующие показатели:

1. потребность в игровых действиях:
2. инициативность:
 - 0 баллов- отсутствует, ребенок не играет по собственной инициативе даже после показа взрослого;
 - 1 балл - слабое проявление желания к игре, первые игровые действия совершаются по инициативе взрослого, собственные инициативные действия единичны;
 - 2 балла - средние, ребенок начинает играть по собственной инициативе, но по ходу игры часто ждет инициативы взрослого;
 - 3 балла - высокая, ребенок сам разворачивает игру, выбирает сюжет, подбирает игровые атрибуты;
3. длительность игры:
 - 0 баллов отсутствие игры (1-2 мин), ребенок не играет, занимается другими делами (манипулирует игрушками, общается с взрослым по другим поводам и т. д.);
 - 1 балл - кратковременная игра, большую часть времени ребенок занят предметными манипуляциями;
 - 2 балла - средняя длительность (10 мин), процессуальная игра перемежается манипуляциями с предметами, периоды игры и манипуляций приблизительно равны;
 - 3 балла - длительная игра (15-20 мин) , большую часть времени ребенок занят игровыми действиями;
4. эмоциональное состояние в ходе игры:
 - 0 баллов - равнодушное, игрушки не вызывают эмоционального отклика, мимика невыразительна, игровые действия небрежны или ленивы;
 - 1 балл - спокойное, эмоции ребенка – спокойны, расслабленное состояние, неспешные игровые действия (слабое выражение эмоций, спокойная поза, темп игры неспешный);
 - 2 балла - оживленное, ребенок играет с удовольствием, радостно улыбается, оживленно вокализует, не отвлекается, его действия энергичны;
- характер игровых действий:
5. вариативность игровых действий:
 - отсутствует (0 баллов), ребенок совершает лишь один вид игровых действий (например, только причесывает куклу);
 - слабая (1 балл), ребенок совершает только 2-3 вида игровых действий (например, на протяжении всей игры подносит ложку ко рту куклы и поит ее из чашки);
 - средняя (2 балла), ребенок опробует 2-3 варианта одного и того же действия (например, кормит куклу ложкой то из тарелки, то из кастрюльки) и 2-3 вида игровых действий (например, сначала варит в кастрюльке еду, затем кормит куклу, потом причесывает ее);
 - высокая (3 балла), ребенок постоянно разнообразит игровые действия, каждый раз внося в них элементы новизны, варьируя порядок (например, готовит несколько блюд, раскладывает их в разную посуду, перекладывает, помешивает, режет, накальвает, очищает, дует и т. д.); включает в игру более 3 видов игровых действий (например, готовит еду; «ест» сам, кормит куклу, мишку, умывает, купает, причесывает их; укладывает спать, переодевает; моет и вытирает посуду и т. д.);
6. речевая активность в ходе игры:
 - отсутствуют (0 баллов), ребенок не говорит из сказок, стихов фразы или слова при игровых действиях;
 - реплики (1 балл), ребенок говорит (повторяет) из сказок и стихов знакомые фразы;
 - речевые сопровождения действий (2 балла), ребенок в ходе игровых действий говорит за игрушку;
 - диалог с игрушкой (3 балла), ребенок разговаривает с игрушкой и за нее отвечает;
- 7.использование предметов-заместителей:
 - не использует предметы-заместителей (0 баллов);

использует один предмет показанным взрослым (1 балл);
 активное использование предметов-заместителей (2 балла);
 8. принятие игровой инициативы взрослого:

- отсутствует (0 баллов), ребенок заинтересованно смотрит на взрослого, как он делает, но не подходит;

повторяет действия (1 балла), ребенок с помощью взрослого делает со своей игрушкой;

переносит действия на новые предметы (2 балла);

самостоятельно играет (3 балла) без помощи взрослого;

9. двигательная активность «Покажи как»:

отсутствует (0 баллов), ребенок по просьбе взрослого не показывает ничего;

средняя (1 балл), после показа взрослого ребенок повторяет действия; высокая (2 балла), ребенок сам показывает действия.

Применяемый метод учитывает не только возраст, но и уровень таких психических свойств или умений, без которых ребенок не сможет выполнить требуемое задание, т.е. условие предъявления задания.

4. Анкета для родителей, направленная на изучение характера игровых действий детей в домашних условиях.

Анкетирование — получение информации на основании ответов на специально подготовленные вопросы.

Анкетирование было письменным и индивидуальным (для каждого родителя).

Наша анкета дополняет программу наблюдения детей и включает такие показатели как:

1. вариативность игровых действий:

не переносит игровые действия на другие игрушки и играет только с одной игрушкой (0 баллов),

- применение одного предмета с разным способом использованием или перенесение, какого либо действия на другие (1 балл);

2. речевая активность:

- не говорит реплики (фразы из сказок) – 0 баллов, ребенок показывает, какой колобок (например, круглый, веселый),

- проговаривает какие-то знакомые фразы из сказок, стихов (1 балл);

- речевые сопровождения действий: ребенок не говорит не за себя и не сопровождает действия в игре (0 баллов),

- ведет диалог за себя и сопровождает игровые действия (1 балл);

- диалог с игрушкой: ребенок не говорит за игрушку (0 баллов), ведет диалог за игрушку (1 балл);

3. стремление к самостоятельности:

- ребенку помогают родители (0 баллов), ребенок сам выбирает игрушку и выполняет игровые действия (1 балл);

- использование предметов-заместителей: не использует предметы-заместителей (0 баллов);

- использует один предмет показанным взрослым (1 балл);

4. инициативность:

- отсутствует (0 баллов) – не создает игровую ситуацию дома, не любит слушать сказки (закрывает книгу или просто уходит, когда начинают читать).

- Ребенок сам создает игровую ситуацию дома и выполняет игровые действия, любит слушать сказки (1 балл);

5. двигательная активность «Покажи как»:

- показывает ваш ребенок по просьбе взрослого (0 баллов), самостоятельно показывает (1 балл);

- длительность игры: отсутствие игры (1-2 мин) – 0 баллов, ребенок не играет, занимается другими делами (манипулирует игрушками, общается с взрослым по другим поводам и т. д.);

- кратковременная игра (5 мин) – 1балл, большую часть времени ребенок занят предметными манипуляциями; средняя длительность (10 мин) – 2 балла,

- процессуальная игра перемежается манипуляциями с предметами, периоды игры и манипуляций приблизительно равны; длительная игра (15-20 мин) – 3 балла, большую часть времени ребенок занят игровыми действиями.

Оцениваемые баллы: иногда – 1 балл, часто – 2 балла, постоянно – 3 балла. Наша анкета состоит из 29 вопросов из них закрытых вопросов 13, открытых – 14.

Сводные таблицы полученных данных по итогам экспериментального исследования

Таблица 1

Показатели воображения младших дошкольников

Младшие дошкольники	Пол Ребенка (1 -мальчик. 2-девочка)	Параметры воображения				
		Скорость процессов	Оригинальность образов	Разнообразие образов	Детализированность образов	Эмоциональность образов
1	1	1	2	0	1	0
2	2	2	2	1	0	0
3	1	2	0	0	1	2
4	1	2	1	2	2	2
5	1	1	2	1	2	2
6	2	0	1	2	1	0
7	1	1	2	1	2	1
8	1	2	2	2	1	2
9	2	2	1	0	1	2
10	1	1	0	1	0	1
11	1	0	1	2	2	1
12	2	1	2	1	2	2
13	2	0	1	2	1	0
14	2	1	2	1	2	1
15	1	2	2	2	1	2
16	1	2	1	0	1	2
17	1	1	0	1	0	1
18	2	2	0	0	2	2
19	2	2	1	2	1	2
20	2	1	2	1	1	2
21	1	0	1	2	2	0
22	1	1	2	1	2	1
23	2	2	0	0	1	2
24	2	2	1	2	1	2
25	1	1	2	1	2	2
26	2	0	1	2	2	0
27	2	1	2	1	2	1
28	1	2	0	0	1	2
29	2	2	1	2	1	2
30	1	1	2	1	2	2
31	2	0	1	2	1	0
32	1	1	2	1	2	1
33	1	1	2	1	2	2

34	1	0	1	2	1	0
35	2	1	2	1	2	1
36	1	2	0	0	1	2
37	1	2	1	2	1	2
38	2	1	2	1	2	2
39	2	0	1	2	1	0
40	1	2	0	0	2	2
41	1	2	1	2	2	2
42	1	1	2	1	1	2
43	2	2	0	0	1	2
44	2	2	1	2	2	2
45	1	2	2	1	1	2
46	2	1	2	2	1	2
47	2	0	1	2	2	0
48	1	1	2	1	2	1
49	1	2	0	0	2	2
50	1	2	1	2	2	2
51	1	1	2	1	1	2
52	2	0	1	2	1	0
53	2	2	2	1	2	1
54	1	2	0	0	2	2
55	1	2	1	2	1	2
56	2	2	2	1	2	1

Таблица 2

Показатели игровых действий младших дошкольников по результатам наблюдения за ними

Младшие дошкольники	Пол ребенка (1-мальчик, 2-девочка)	Показатели игровых действий детей							
		инициативность	длительность игры:	эмоциональное состояние в ходе игры	вариативность игровых действий	речевая активность в ходе игры	использование предметов-заместителей	принятие игровой инициативы взрослого	двигательная активность «Покажи как»
1	1	1	2	0	3	0	3	0	1
2	2	2	2	1	0	0	2	1	0
3	1	2	0	0	1	2	0	0	1
4	1	2	1	2	1	2	3	2	3
5	1	1	2	1	1	2	2	1	1
6	2	0	1	2	1	0	3	2	1
7	1	1	2	1	2	1	2	1	2
8	1	2	2	2	1	2	2	2	3
9	2	2	1	0	1	2	3	0	1

10	1	1	0	1	0	1	0	1	0
11	1	0	1	2	1	1	1	2	1
12	2	1	2	1	1	2	2	1	1
13	2	0	1	2	3	0	1	2	1
14	1	1	2	1	2	1	2	1	2
15	1	2	2	2	3	2	2	2	1
16	1	2	1	0	1	2	1	0	1
17	1	1	0	1	0	1	3	3	0
18	2	2	0	0	1	2	3	0	1
19	2	2	1	2	1	2	1	2	1
20	1	1	2	1	1	2	2	1	1
21	2	0	1	2	1	0	1	2	1
22	1	1	2	1	2	1	2	1	2
23	2	2	0	0	1	2	0	0	1
24	2	2	1	2	1	2	1	2	1
25	1	1	2	1	1	2	3	1	1
26	2	0	1	2	1	0	1	2	1
27	2	1	2	1	2	1	2	1	2
28	1	2	0	3	1	2	3	3	1
29	2	2	1	2	1	2	1	2	1
30	1	1	2	1	1	2	2	1	1
31	2	0	1	2	1	0	1	2	1
32	1	1	2	1	2	1	2	1	2
33	1	1	2	1	1	2	2	1	1
34	1	0	1	2	1	3	1	2	1
35	2	1	2	1	2	1	2	1	2
36	1	2	0	0	1	2	3	0	1
37	1	2	1	2	1	2	1	2	1
38	2	1	2	1	3	2	2	1	1
39	1	0	1	2	3	3	1	2	1
40	1	2	0	0	1	2	0	0	1
41	1	2	1	2	1	2	1	2	1
42	1	1	2	1	1	2	2	1	1
43	2	2	0	0	1	2	0	0	1
44	2	2	1	2	1	2	1	2	1
45	1	1	2	1	1	2	2	1	1
46	2	1	2	1	3	2	3	1	1
47	2	0	1	2	3	3	1	2	1
48	1	1	2	1	2	3	2	1	2
49	1	2	0	0	1	2	3	3	3
50	1	2	1	2	3	2	1	2	1
51	1	1	2	1	1	2	2	1	1
52	2	3	3	2	3	3	1	2	1
53	2	1	2	1	2	1	2	1	2
54	1	2	3	3	1	2	3	0	1
55	1	2	3	3	1	2	3	3	1
56	2	3	2	3	2	3	2	3	2

Таблица 3

Показатели игровых действий младших дошкольников по результатам анкетирования их родителей

Младшие дошкольники	Пол ребенка (1-мальчик. 2-девочка)	Показатели игровых действий детей							
		инициативность	длительность игры:	эмоциональное состояние в ходе игры	вариативность игровых действий	речевая активность в ходе игры	использование предметов-заместителей	принятие игровой инициативы взрослого	двигательная активность «Покажи как»
1	1	3	0	0	3	2	0	3	0
2	2	0	0	1	0	2	1	0	0
3	1	1	2	0	1	0	0	1	2
4	1	1	2	2	1	1	2	1	2
5	1	1	2	1	1	2	1	1	2
6	2	1	0	2	1	1	2	1	0
7	1	2	1	1	2	2	1	2	1
8	1	1	2	2	1	2	2	1	2
9	2	1	2	0	1	1	0	1	2
10	1	0	1	1	0	0	1	0	1
11	1	1	1	2	1	1	2	1	1
12	2	1	2	1	1	2	1	1	2
13	2	3	0	2	3	1	2	3	0
14	1	2	1	1	2	2	1	2	1
15	1	3	2	2	3	2	2	3	2
16	1	1	2	0	1	1	0	1	2
17	1	0	1	1	0	0	1	0	1
18	2	1	2	0	1	0	0	1	2
19	2	1	2	2	1	1	2	1	2
20	1	1	2	1	1	2	1	1	2
21	1	1	0	2	1	1	2	1	0
22	1	2	1	1	2	2	1	2	1
23	2	1	2	0	1	0	0	1	2
24	2	1	2	2	1	1	2	1	2
25	1	1	2	1	1	2	1	1	2
26	2	1	0	2	1	1	2	1	0
27	2	2	1	1	2	2	1	2	1
28	1	1	2	3	1	0	3	1	2
29	2	1	2	2	1	1	2	1	2
30	1	1	2	1	1	2	1	1	2
31	2	1	0	2	1	1	2	1	0
32	1	2	1	1	2	2	1	2	1
33	1	1	2	1	1	2	1	1	2
34	1	1	3	2	1	1	2	1	3

35	2	2	1	1	2	2	1	2	1
36	1	1	2	0	1	0	0	1	2
37	1	1	2	2	1	1	2	1	2
38	2	3	2	1	3	2	1	3	2
39	1	3	3	2	3	1	2	3	3
40	1	1	2	0	1	0	0	1	2
41	1	1	2	2	1	1	2	1	2
42	1	1	2	1	1	2	1	1	2
43	2	1	2	0	1	0	0	1	2
44	2	1	2	2	1	1	2	1	2
45	1	1	2	1	1	2	1	1	2
46	2	3	2	1	3	2	1	3	2
47	2	3	3	2	3	1	2	3	3
48	1	2	3	1	2	2	1	2	3
49	2	1	2	0	1	0	0	1	2
50	1	3	2	2	3	1	2	3	2
51	1	1	2	1	1	2	1	1	2
52	2	3	3	2	3	3	2	3	3
53	2	2	1	1	2	2	1	2	1
54	1	1	2	3	1	3	3	1	2
55	1	1	2	3	1	3	3	1	2
56	2	2	3	3	2	2	3	2	3

Приложение 3

Результаты статистической обработки данных

Таблица 1

Распределение младших дошкольников по уровням развития воображения до экспериментального воздействия

Уровень выраженности	ЭГ	КГ	Z	Асимпт. знч. (двухсторонняя)
Высокий	33,1	33,5	0,61	,000
Средний	39,4	41,1	1,09	,000
Низкий	24,9	26,7	0,6	,000

Примечание: **- $p \leq 0,01$; *- $p \leq 0,05$

Таблица 2

Выраженность показателей воображения младших дошкольников до экспериментального воздействия

Показатели воображения	ЭГ	ЭГ	Z	Асимпт. знч. (двухсторонняя)
	До	После		
Скорость процессов	7,7	8,1	1,61	,000
Оригинальность образов	6,2	6,7	1,19	,000
Разнообразие образов	4,3	4,8	1,6	,000
Детализированность образов	8,3	8,1	0,8	,000
Эмоциональность образов	3,9	4,2	0,7	,000

Примечание: **- $p \leq 0,01$; *- $p \leq 0,05$

Таблица 3

Распределение младших дошкольников по уровням развития оригинальности воображения до экспериментального воздействия

Уровень выраженности	ЭГ	КГ	Z	Асимпт. знч. (двухсторонняя)
Высокий	25,9	25,3	0,61	,000
Средний	40,9	41,2	1,09	,000
Низкий	33,2	33,5	0,6	,000

Таблица 4

Выраженность показателей игровых действий детей в ЭГ и КГ до экспериментального воздействия (ср.б.)

Показатели игровых действий		ЭГ	КГ	Z	Асимпт. знч. (двухсторонняя)
Потребность в игровых	Инициативность	3,8	3,9	1,61	,000
	Длительность игры	2,8	3,1	1,12	,000

действиях	Эмоциональное состояние в ходе игры	3,5	3,8	1,02	,000
Характер игровых действий	Придумывание новых сюжетов сказок (вариативность игровых действий)	4,4	4,2	3,97*	,000
	Обыгрывание сказок, потешек (речевая активность)	4,7	4,8	1,12	,000
Предметы заместители	Расширение использования предметов заместителей	3,4	3,3	0,85	,000
Принятие игровой инициативы взрослого	Принятие игровой инициативы взрослого	3,9	3,6	1,42	,000
	Выполнение ребенком действий по образцу взрослого	3,6	3,8	1,82	,000

Таблица 5

Распределение младших дошкольников экспериментальной группы по уровням развития воображения после экспериментального воздействия

Уровень выраженности	До	После	Z	Асимпт. знч. (двухсторонняя)
Высокий	33,4	34,5	5,41**	,000
Средний	40	44,9	5,87**	,000
Низкий	26,6	20,6	4,52**	,002

Примечание: ** - $p \leq 0,01$; * - $p \leq 0,05$

Таблица 6

Значение критерия Т-Вилкоксона при сравнении показателей воображения младших дошкольников экспериментальной и контрольной группы до и после экспериментального воздействия (ср.б.)

Исследуемые показатели	Экспериментальная группа			Контрольная группа				
	Среднее значение		Z	Асимпт. знч. (двухсторонняя)	Среднее значение		Z	Асимпт. знч. (двухсторонняя)
	До	После			До	После		
Оригинальность	5,9	7,5	4,81*					
Скорость процессов	7,7	7,9	1,31	,000	5,3	5,9	2,34	,000
Оригинальность образов	6,2	8,3	5,61*	,000	8,1	8,4	0,59	,000
Разнообразие образов	4,3	6,9	5,89*	,000	6,7	7,1	1,81	,000
Детализированность образов	8,3	8,9	1,34	,008	4,8	5,3	1,09	,008
Эмоциональность образов	3,9	6,8	4,98*	,000	8,1	8,9	0,6	,000

Примечание: ** - $p \leq 0,01$; * - $p \leq 0,05$

Таблица 7

Значение критерия Т-Вилкоксона при сравнении показателей игровых действий детей в экспериментальной группе после экспериментального воздействия

Показатели игровых действий		До	После	Z	Асимпт. знч. (двухсторонняя)
Потребность в игровых действиях	Инициативность	3,8	5,2	3,61**	,008
	Длительность игры	2,8	4,3	2,71**	,000
	Эмоциональное состояние в ходе игры	3,4	4,8	4,02**	,000
Характер игровых действий	Придумывание новых сюжетов сказок (вариативность игровых действий)	4,1	6,9	3,97**	,000
	Обыгрывание сказок, потешек (речевая активность)	4,5	6,8	3,62**	,002
Предметы заместители	Расширение использования предметов заместителей	3,2	6,7	3,55**	,000
Принятие игровой инициативы взрослого	Принятие игровой инициативы взрослого	3,9	6,6	3,42**	,001
	Выполнение ребенком действий по образцу взрослого	3,6	5,1	2,82**	,000

Примечание: **- $p \leq 0,01$; *- $p \leq 0,05$

Таблица 8

Значение критерия Т-Вилкоксона при сравнении показателей игровых действий детей в контрольной группе после экспериментального воздействия

Показатели игровых действий		До	После	Z	Асимпт. знч. (двухсторонняя)
Потребность в игровых действиях	Инициативность	3,6	3,9	1,12	,011
	Длительность игры	2,5	3,1	1,35	,416
	Эмоциональное состояние в ходе игры	3,6	3,8	1,17	,274
Характер игровых действий	Придумывание новых сюжетов сказок (вариативность игровых действий)	3,9	4,2	1,02	,109
	Обыгрывание сказок, потешек (речевая активность)	4,8	5,0	1,14	,187
Предметы заместители	Расширение использования предметов заместителей	3,3	3,9	0,74	,187
Принятие игровой инициативы взрослого	Принятие игровой инициативы взрослого	3,7	3,8	1,03	,317
	Выполнение ребенком действий по образцу взрослого	3,8	4,1	1,19	,157

Примечание: **- $p \leq 0,01$; *- $p \leq 0,05$

Таблица 9

Значение критерия Т-Вилкоксона при сравнении показателей игровых действий детей в экспериментальной группе по наблюдению родителей после экспериментального воздействия

Показатели игровых действий		До	После	Z	Асимпт. знч. (двухсторонняя)
Потребность в игровых действиях	Инициативность	3,8	5,2	3,61**	,000
	Длительность игры	2,8	4,4	2,71**	,000
	Эмоциональное состояние в ходе игры	3,7	5,8	4,02**	,000
Характер игровых действий	Придумывание новых сюжетов сказок (вариативность игровых действий)	4,8	7,1	3,97**	,000
	Обыгрывание сказок, потешек (речевая активность)	4,8	7,8	3,62**	,000
Предметы заместители	Расширение использования предметов заместителей	2,9	5,7	3,55**	,008
Принятие игровой инициативы взрослого	Принятие игровой инициативы взрослого	2,9	5,6	3,42**	,000
	Выполнение ребенком действий по образцу взрослого	3,4	4,9	2,82**	,000

Примечание: **- $p \leq 0,01$; *- $p \leq 0,05$

Таблица 10

Значение критерия Т-Вилкоксона при сравнении показателей игровых действий детей в контрольной группе по наблюдению родителей после экспериментального воздействия

Показатели игровых действий		До	После	Z	Асимпт. знч. (двухсторонняя)
Потребность в игровых действиях	Инициативность	3,8	5,2	1,22	,317
	Длительность игры	2,8	4,4	1,27	,180
	Эмоциональное состояние в ходе игры	3,7	5,8	1,11	,046
Характер игровых действий	Придумывание новых сюжетов сказок (вариативность игровых действий)	4,8	7,1	0,92	,274
	Обыгрывание сказок, потешек (речевая активность)	4,8	7,8	0,14	,109
Предметы заместители	Расширение использования предметов заместителей	2,9	5,7	1,74	,187
Принятие игровой инициативы взрослого	Принятие игровой инициативы взрослого	2,9	5,6	1,33	,187
	Выполнение ребенком действий по образцу взрослого	3,4	4,9	0,61	,317

Примечание: **- $p \leq 0,01$; *- $p \leq 0,05$

Развивающая программа, направленная на обогащение игровых действий и развитие воображения детей младшего дошкольного возраста

Пояснительная записка

Теоретико-методологической основой развивающей программы послужили: специальные исследования по игровой деятельности дошкольников, которые осуществили выдающиеся педагоги П.П. Блонский, Л.С. Выготский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин и др. Аспекты игровой деятельности в общеобразовательной школе рассматривались С.В. Арутюняном, О.С. Газманом, В.М. Григорьевым, О.А. Дьячковой, Ф.И. Фрадкиной, Г.П. Щедровицким. В перестроечный период произошел резкий скачок интереса к обучающей игре (М.В. Кларин, В.В. Петрусинский, П.И. Пидкасистый, А.С. Прутченков, Ж.С. Хайдаров, С.А. Шмаков и др.); научные теории игры в аспекте выяснения ее социальной природы, внутренней структуры и значения для всестороннего развития ребенка разрабатывали И.Е. Берлянд, Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Н.Я. Михайленко, Д.Б. Эльконин.

Цель развивающей программы состояла в повышении уровня развития воображения младших школьников с помощью приемов, способствующих обогащению игровых действий младших дошкольников.

Задачами программы являлись:

1. Способствовать стимулированию к использованию предметов-заместителей в разных вариациях
2. Развивать психические процессы (внимание, воображение, память), мелкую моторику рук.
3. Развивать творческое (креативное) мышление детей дошкольного возраста.
4. Способствовать развитию речевой активности младших дошкольников.
5. Обыгрывание известных сказок, потешек в нестандартной интерпретации поведения в них персонажей в игровых действиях;
6. Развивать эмоционально-волевую сферу дошкольников и коммуникативные навыки детей.

Содержание занятий

Занятие 1

«Сказочная страна»

Задачи занятия:

- Установление контакта между участниками группы;
- Создание работоспособности, позитивного настроения и сплоченности группы;
- Поддержка и развитие творческого самовыражения;
- Гармонизация внутреннего состояния;
- Эмоциональное и мышечное расслабление;
- Развитие умения адекватно выразить свое эмоциональное состояние.

Оборудование:

Ватманы, краски, вырезки из журналов, карандаши цветные и простые; фломастеры, кисти, ножницы, клей; аудиокассета с записью спокойной музыки, цветная бумага.

Вводная часть.

Приветствие

Ведущий приветствует участников, предлагает начать занятие с того, что каждый участник по кругу назовет свое имя, а затем какого -нибудь сказочного героя на первую

букву своего имени. После этого ведущий спрашивает: "Какие черты вашего характера схожи с чертами характера названного вами сказочного героя?"

(Проводится обсуждение)

Игра "Поменяйтесь местами ..." (на разогрев участников)

Ведущий дает инструкции:

"Поменяйтесь местами те:

у кого голубые глаза;

у кого темные волосы;

у кого хорошее настроение;

кто любит получать подарки.

(Проводится обсуждение)

Основная часть.

Ведущий: " Новый год - это всегда сказка, начало, какого - то нового периода в жизни человека. И даже взрослые, после боя курантов, ждут, что свершится какое-либо чудо!

Каждый по - разному готовится к Новому году - кто - то шьет карнавальный костюм, оформляет квартиру, готовит подарки, а самой главной традицией этого сказочного праздника считается - украшение елки! Ведь это целый ритуал! Кто-то каждый год покупает новую елочную игрушку, кто-то изготавливает украшения своими руками ...

В каждой семье есть свои традиции. А какие новогодние традиции существуют в ваших семьях?

(Каждый участник рассказывает о своих семейных традициях)

"Путешествие" (медитация)

(Включается спокойная музыка)

Ведущий: "А сейчас сядьте поудобнее, закройте глаза и расслабьтесь... Представьте, что вы превратились в снежинку - пушистую, хрупкую снежинку. И вы летите со своими подружками над лесом. Но это необычный лес - все деревья в нем стоят как будто хрустальные. Такое чувство, что дунешь на них и они рассыпятся.

Вот вы летите над полями, деревнями, городами и везде такие чудеса - будто кто-то рассыпал драгоценные камни, и они переливаются всеми цветами радуги.

И вот вы увидели прекрасную Сказочную Страну! Вам захотелось подлететь к ней и рассмотреть ее поближе. Вы были поражены ее красотой! Будто какой - то Великий Волшебник создавал эту Сказочную Страну. Вы облетаете эту страну с высоты и восторгаетесь ее превосходством.

Все те приятные чувства, что вы получили от этой страны, остаются с вами и возьмете их с собой, когда будете возвращаться.

А сейчас сделайте глубокий вдох... и выдох. Возьмите с собой всё то хорошее, что было с вами. И потихоньку, открывая глаза, возвращайтесь к нам."

Ведущий: "Сейчас я предлагаю вам взять всё то хорошее, что вы приобрели во время путешествия, и создать свою Сказочную Страну.

Для этого нам необходимо поделиться на 2 подгруппы (участники делятся с помощью цветных жетонов).

Все необходимые волшебные материалы вы можете найти на столах.

Группам предлагается, используя вырезки из журналов, цветную бумагу, краски, фломастеры, карандаши, создать коллаж "Сказочная Страна".

Для создания коллажа участникам дается 20 минут.

Ведущий: "Какие чудесные у вас получились страны! Каждый из вас внес в ее создание частичку своего тепла, своей души. А сейчас придумайте название Сказочным Странам. Для этого сложите начальные буквы своих имен и создайте одно новое имя. Это и будет имя вашей Сказочной страны".

(Участники могут предложить другой вариант названия, но с условием, что там будут начальные буквы их имен).

"Ну вот, теперь у вас есть собственные Сказочные Страны, в названии которой частичка каждого имени присутствующих здесь".

Проводится обсуждение:

Какие чувства вы испытывали в процессе создания Сказочной страны?

- Было ли сложно включиться в общую деятельность? Если да, то почему?

Удовлетворены ли вы своей работой?

Хочет ли кто -нибудь изменить что-либо в получившейся композиции?

Заключительная часть.

Подведение итогов

Прощание

Занятие 2

"Злостики, боязливики и грустишки"

Программное содержание:

гармонизация эмоционального состояния;

развитие творческого воображения;

совершенствование механизмов саморегуляции.

Необходимые материалы: Белые маски, гуашь, фломастеры, карандаши, цветная бумага.

Ход работы:

Вводная часть

Приветствие

Ребята, давайте все вместе возьмемся за руки и скажем друг другу "Доброе утро!"
Молодцы!

II. Основная часть

А теперь устраивайтесь поудобнее и слушайте.

Сегодня мне приснился очень необычный сон. Будто я попала в сказочный мир страны Чувств. В каждом ее городе проходила своя, совсем непохожая на другие жизнь. Проходя мимо одного города, я слышала веселый смех. Все жители бегали по улицам, играли в салочки и звонко хохотали. Их лица озаряла улыбка, и сразу было видно, что все рады видеть друг друга. как вы думаете, как назывался этот город? Правильно, это был город радости. А жителей его звали веселые Радужки.

В другом городе шли настоящие сражения. Все жители ходили хмурые, в их глазах горели злые огоньки. Они то и дело пытались подставить кому -нибудь подножку или закидать его помидорами. А перед заходом солнца все жители этого города собирались на поляне и колотили друг друга подушками. Поэтому все вокруг было в перьях. И каждый день они только и думали о том, как сделать кому -нибудь пакость. Задерживаться в этом городе совсем не хотелось. Как вы думаете, как назывался этот город? Правильно, это был город злости. А жителей его называли Злостиками.

Проходя мимо следующего города, я увидела пустынные улицы. Казалось, все жители покинули этот город навсегда. Но вдруг впереди показался велосипедист. Он быстро ехал по улице, и все время оглядывался вокруг. Казалось, что он от кого-то убегал. Едва велосипедист заметил меня, у него широко открылись глаза и рот, и казалось, он вот-вот закричит. Велосипедист тут же повернул обратно и скрылся из виду. Как вы думаете, что это был за город? Правильно, это был город страха, и жители его назывались Боязливиками.

Пришлось мне путешествовать и мимо города грусти с его мрачными жителями Грустишками. Они то и дело грустили по прошедшим выходным, по съеденному мороженому и еще много - много о чем. и никто в округе не мог их развеселить. А еще в этой стране мне пришлось проходить мимо городов Удивления, Обиды и удовольствия. Города так быстро сменяли друг друга, что было очень легко заблудиться, и кругом шла

голова. Казалось, в этой стране никогда не будет порядка. Жители сказочных городов так устали только радоваться, злиться или только грустить, что их лица стали потихоньку исчезать, а на их месте появлялась только безмолвная маска. А потом постепенно стали исчезать и сказки сказочного мира. Так, день за днем, проходила жизнь сказочного государства. И никто не мог ничего изменить.

Оказывается, когда-то у страны Чувств была совсем другая история. В ней жили совершенно счастливые люди. Они умели радоваться и грустить, обижаться и прощать. Жили они все вместе и во всем помогали друг другу.

Но вот однажды злой волшебник, обходя свои владения, увидел в зеркале Мира чудесный волшебный уголок страны Чувств. И теперь ему не давала покоя мысль, как завладеть этими сказочными краями. Он решил стать ее королем. Но для этого нужно было узнать секрет счастья сказочного мира. А жители не хотели открывать своей тайны злу. И тогда злой волшебник наслал чары на ту страну, и теперь жители ее стали забывать свое счастье и постепенно превращаться в его подданных, рыцарей Безличия.

Но страну Чувств еще можно спасти. Еще не все волшебные краски смыты с ее лица. Нужно всего лишь найти человека, который помнит секрет счастья, и не разучился радоваться и грустить, удивляться и прощать. Я проснулась и долго думала еще об этой истории. Но теперь я, кажется, знаю, кто может восстановить порядок в стране Чувств и разрушить злые чары волшебника. Ведь только дети с их чистой душой смогут спасти сказочный мир и вернуть прежнее счастье.

Вы согласны со мной ребята?

Но чтобы чары не могли на нас подействовать, мы сначала выполним мимическую гимнастику и потом приступим к работе. Итак, несколько раз вдохните и выдохните. Отлично! Широко улыбнитесь своему соседу справа, слева. Наморщите лоб - удивитесь, нахмурьте брови - рассердитесь, наморщите нос - вам что-то не нравится. Расслабьте мышцы лица, лицо спокойное. Поднимите и опустите плечи. Молодцы!

Сейчас мы с вами оживим страну Чувств и расколдуем рыцарей Безличия. А вот и первый житель, которого удалось расколдовать мне. (Детям раздаются белые маски, в которых есть прорези для глаз). У нас есть верные помощники, которые еще никогда нас не подводили в работе - это краски. Итак, за дело!

Включается спокойная музыка, и дети рисуют маски. По окончании работы они придумывают названия своим маскам, знакомятся со всеми жителями страны Чувств и оставляют маски высыхать.

III. Заключительная часть

"Теперь в стране Чувств будет всегда царить любовь и гармония. А мы с вами теперь станем в круг. Приготовьте, пожалуйста, свои ладошки. Я каждому подарю волшебную хрустальную бусинку. Берите ее осторожно, не уроните. Согрейте ее своим теплом. И пусть каждый из вас загадает желание, какими вы хотите быть. Прошепчите это желание над бусинкой. И они обязательно должно исполниться, только нужно верить. Всем спасибо!"

Подведение итогов

Прощание

Занятие 3 «Игры с изюминкой»

Программное содержание:

- развитие произвольного внимания;
- развитие творческого мышления и воображения;
- совершенствование механизмов саморегуляции;
- сплочение группы.

Необходимые материалы: кукла-марионетка, темная ткань, большое зеркало, ножницы, клей, фломастеры, карандаши, восковые мелки, картон, бумага.

Ход занятия:

Вводная часть

Приветствие

- Доброе утро, ребята! Я рада всех вас видеть! Сегодня мы поприветствуем друг друга тихо, так, словно капает дождик.

(Заранее подготовлено большое зеркало и закрыто тканью)

- Ребята, это ворота в сказочный мир. Кто пройдет через них, тот наделяется волшебной силой и сам может творить разные чудеса. Итак, я предлагаю отправиться в путь.

У зеркала детей встречает Страж сказочных ворот: кукла-марионетка. Она сообщает, что они стоят у ворот сказочной страны Фантазии. Король повелел не пускать в страну тех, кто не умеет фантазировать. Приказ короля – закон. Необходимо проверить какие вы выдумщики. Нужно справиться с тремя испытаниями. И тогда ворота откроются.

В одной сказочной стране есть огненная река, ничего живого не растет у ее берегов. Как можно перейти огненную реку?

За лесами, за горами, за морями и полями течет Молочная река Кисельные берега. Как вы думаете, что будет с тем, кто в ней искупается?

Перед вами Чудо-Юдо – зверь диковинный. Отгадайте, каких зверей он в себе спрятал?

Ну, молодцы! Теперь я вижу, что вас можно пустить в нашу страну.

(Ткань падает с зеркала, и дети по одному подходят и смотрят в зеркало. Таким образом, осуществляется «переход» в сказочный мир.)

Основная часть

- Вот мы и добрались. Сегодня мы будем сами придумывать и творить сказочных героев. Эта клеенка сейчас станет волшебной мастерской, где мы будем с вами работать. Занимайте места вокруг. А сейчас – внимание! Я представлю вам сказочную героиню страны Фантазии (психолог показывает пальчиковую куклу). Зовут ее Изюминка. Она любит танцевать и придумывать сказки. А еще Изюминка мечтает сыграть в кукольном спектакле. Давайте создадим для нее друзей – таких же кукол, ведь мы уже с вами умеем творить чудеса. А потом все вместе мы сможем показать кукольный спектакль.

А сейчас закройте глаза и представьте себе того героя, которого вы хотите сделать (включается спокойная музыка) Из какой он сказки, как выглядит?

Несколько минут дети слушают музыку, затем каждый ребенок рассказывает, какого героя он будет делать).

- А как их делать, я сейчас покажу.

Процесс изготовления пальчиковой куклы:

На листе плотного картона нарисовать голову куклы и шею. Шея у всех кукол длинная – 4,5см и шириной 1-1,5см. когда кукла с длинной шеей вырезан, изготавливаем держатель для куклы, который потом ребенок наденет на указательный палец. Для этого на листе бумаги для рисования отмерить прямоугольник размером 5 на 6см. прямоугольник сворачивается в трубочку и склеивается. В надетую на палец «трубочку-держатель» ребенок вставляет голову куклы. Дополнительно можно сделать кукле костюм, украшения и т.п.

Когда все куклы будут готовы, каждый из детей заходит за ширму и представляет свою куклу: как ее зовут, что ей нравится, где она живет, как ходит.

Заключительная часть

- Ребята, вы сегодня здорово потрудились, и сотворили настоящие чудеса. А теперь пора возвращаться домой. Мы еще обязательно вернемся в страну Фантазию к нашим новым друзьям.

(Дети выходят из сказочной страны через зеркало).

Подведение итогов

Прощание

Занятие 4 «Маски»

Программное содержание:

- побуждать детей к созданию оригинальных работ, используя разные виды изобразительной деятельности;
- учить задумывать образ будущей маски, в соответствии с ним планировать предстоящую деятельность;
- побуждать детей к созданию оригинальных работ, используя разные техники аппликации.

Необходимые материалы: цветная бумага разных видов; ножницы; клей; тряпочки; гуашь, кисти; подставки; баночки с водой; салфетки.

Ход занятия:

Вводная часть

Приветствие

Здравствуйте, мои друзья!
 Встрече с вами рада я.
 Нужно с вами нам
 Солнце ясное позвать.
 Поглядите – в длинный ряд
 Маски разные стоят.
 Лица белые чисты,
 А глаза грустны, пусты.
 Скучно нам играть с такими,
 Сотворим-ка чудо с ними:
 Чтобы стать нам как из сказки,
 Надо оживить все маски.

II. Основная часть

С красками коробка вот:
 В ней вся радуга живет.
 Красный цвет горит огнем,
 Поселилось солнце в нем.
 И зеленый цвет прекрасен –
 Скрылся в нем цветущий яшень,
 Почки, крылышки, трава,
 Молодой весны листва.
 Желтый – яркий озорник,
 К солнышку в лучи проник,
 Ясный, радостного цвета,
 Веселит весну и лето.
 А теперь – про апельсин.
 Цвет его такой один.
 Мы оранжевый назвали?
 С ним ведь часто мы играли.
 Весело, пестро и ярко,
 Все цвета – для нас подарки.
 Их нам солнце поднесло,
 Стать такими позвало.
 Если выбрать желтый цвет –
 Это лютиков привет,
 И подсолнухов, цыплят,
 И веснушек у ребят.

Если красным рисовать –
 То вокруг костра плясать,
 Вспомнить солнечный закат,
 Вишню, помидор, гранат.
 Коль зеленый приглянется –
 Листья вспомнить нам придется,
 С шелковой травой луга,
 И в осоке берега,
 Тонкой ивы ветки-слезы,
 В нежном кружеве березы –
 Молодой зеленый цвет,
 Радостней и тоньше нет.
 Очень апельсин хорош,
 Ярче цвета не найдешь,
 Тыкву вспомним в огороде –
 Вот оранжевый в природе.
 Выбирайте эти краски,
 Чтоб свои раскрасить маски
 Принимайтесь все за дело,
 Не робейте – дружно, смело.

Педагог-психолог предлагает подумать, какая будет маска у каждого ребенка (у кого будет девочка, у кого мальчик, какие будут глазки, щечки, губки и т.д.).

III. Заключительная часть

По завершении работы психолог предлагает презентовать каждую маску. Отмечает их оригинальность, непохожесть. Дает детям возможность надеть маски и повеселиться.

Подведение итогов

Прощание

Занятие 5 «Сказочные герои»

Программное содержание:

Раскрытие творческих способностей ребенка;

Разностороннее и гармоничное развитие его личности;

Научить детей определять свое внутреннее состояние и понимать эмоциональное состояние другого человека;

развитие у детей чувственно-двигательной координации;

Обучение в работе в парах, группе;

Привитие навыка следовать инструкции взрослого;

Создание общего фона.

Необходимые материалы: кукла – котик, цветные тряпочки, гуашь, листы ватмана, музыка, аксессуары для игры, кисти, тампончики с тарелочками, картинки с изображением сказочных героев (вырезанные).

Ход занятия

Вводная часть

Приветствие.

Ребята, давайте поздороваемся, друг с другом по сказочному, в этом нам поможет котик.

Выберите любого сказочного героя, кем бы вы хотели быть, назовите его, а затем надо называть настоящее имя. Говорить будем по очереди.

Например: Здравствуйте я сказочный принц меня зовут котик – Пушок.

- Ребята, давайте представим, что наше настроение цветное. Мы дадим настроению имя, какого оно цвета. Найдите на палитре подходящий цвет и нанесите его (цвет) на бумагу.

Основная часть

Психолог предлагает детям связать из цветных тряпочек куклу – настроение и назвать ее (в зависимости от их настроения). (Психолог по просьбе детей может принять участие в изготовлении куклы.)

– Ребята, наши куклы необычные – сказочные. Они живут в сказочном лесу настроения. Сейчас наши куклы пойдут в волшебный лес.

– Посмотрите на этот лист. На нем мы будем изображать домик, где живет наша кукла, а здесь можно найти местность (отдельно вырезаны и уже нарисованные деревья дремучего леса, деревья смешанного леса: березы, елки, рябина, дуб и др., болото, камыши, горы, озеро, необитаемый остров, полянка).

Положите местность на лист, найдите свободное место для домика и начинайте рисовать.

Здесь каждый найдет, чем он хочет рисовать: карандаши и фломастеры, акварель, гуашь, баночки с водой, кисточки разного размера, тряпочки для каждого ребенка.

Рисование проходит под музыку.

Давайте представим, что наши куклы пошли друг другу в гости. Они могут разговаривать друг с другом. Пусть каждая кукла расскажет о себе сказку. И чтобы ни случилось, помните, сказка должна быть с хорошим концом.

Психолог благодарит всех детей за работу.

- А теперь каждый по очереди скажет, какое у него настроение сейчас? Молодцы! Все справились с заданием.

– Давайте сделаем выставку наших кукол. Нравится?

- Ребята давайте поиграем в султанов. Дети садятся на коврики в круг, как султаны. Какой у султана мир? (Вдох показывают руками круг.) Какие у него птицы? (Встают и машут рукам, показывая крылья.) Как они садятся (складывают руки – крылья назад и садятся).

Как султан кланяется? (Показывают.) Как устал султан? (Поднимают руки на вдохе и опускают на выдохе.)

Заключительная часть

Дети проходят в круг и все берутся за руки, говорят спасибо и до свидания. Сначала громко, потом тише и тише.

Подведение итогов

Прощание

Занятие 6

«Цветы»

Программное содержание:

- развивать у детей эмоциональную отзывчивость, побуждать к созданию образы средствами рисования;
- воспитывать у детей интерес и любовь к природе;
- развитие способности к самовыражению.

Необходимые материалы: лист белой бумаги в форме круга; акварель; кисти; подставки; баночки с водой; бабочка.

Ход занятия:**Вводная часть****Приветствие**

- Ребята, доброе утро! Сегодня в очередной раз мы с вами будем путешествовать, и путешествовать будем по воздуху, чтобы сверху лучше увидеть все, что растет на земле: деревья, кусты, травы, цветы...

- Но прежде чем мы отправимся в путешествие, подумайте, на каком виде транспорта вы отправитесь. Представьте, на чем вы хотите путешествовать.

Среди разных видов транспорта дети выбирают, кому какой большой нравится.

- Все готовы, закрываем глаза и взлетаем.

Звучит музыка. На этом фоне педагог читает стихотворение.

II. Основная часть

Всех цветов не перечислить,
Невозможно и помыслить,
Чтобы их пересчитать.
Раз, два, три, четыре, пять...
Ну, ребята, представляем,
Будто Землю облетаем.
Поглядим и там и тут,
Ведь везде цветы растут.
Над степями пролетаем
И тюльпаны замечаем,
Желто-красный там ковер.
Как похоже на костер!

Впереди зеленый лес,
Красно-желтый цвет исчез.
Вон, смотрите, ландыш белый.
Ну а вот подснежник смелый,
Фиолетовый цветок,
Первый для весны дружок.
Вот деревья распустились,
Мы над лугом очутились.
Здесь растут не замарашки –
А на поле у реки
Голубые васильки.
Эх, летать бы нам все сутки.
Ой, глядите, незабудки
Голубые в ряд стоят
И ребятам говорят:
«Нас, друзья, не забывайте
И почаще вспоминайте».
Дальше горы впереди.
Что-то встретится в пути?
Примостился где-то здесь
Горец – белый эдельвейс.
Высоко цветет в горах
И на всех семи ветрах
Говорит нам, не тая:
«Горы - родина моя».
Вроде хватит нам летать,

А пора всем рисовать,
Клеить, резать, мастерить,
Луг цветами засадить.

После того как дети открыли глаза, музыка включается. Педагог –психолог спрашивает детей, где они побывали, что видели. После рассказов детей предлагает им нарисовать полянку цветов, какая им больше понравилась.

Ведущий отмечает рисунки, которые уже готовы, и сажает на них бабочку (перед этим бабочка летает и смотрит, на какой лужок ей сесть)

- Молодцы, наш луг готов,

Очень много там цветов.

Вот какое украшеньё!

Лучше всех ведь, без сомненья.

III. Заключительная часть

Рисунки разложить на полу, чтобы была возможность полюбоваться ими издали. При анализе рисунков отметить самую солнечную полянку, поляну после дождя и т.д.

Подведение итогов

Прощание

Занятие 7 « Рисуем счастье»

Программное содержание:

развивать абстрактное мышление, творческое воображение;

- учить детей подходить чутко, бережно, осторожно к значению слова “счастье”;
- воспитывать любовь к окружающему миру и близким людям;
- уметь запечатлеть свои фантазии на листе бумаги.

Ход занятия:

Вводная часть

Приветствие

- Ребята, сегодня мы поговорим о красивом и очень важном для людей слове – счастье. Вы когда-нибудь слышали об этом слове? Где? Когда? А кто обычно говорит о нем? (Ответы детей).

- Когда говорят о счастье? (Ответы детей).

- Что люди делают, когда бывают счастливыми? (Ответы детей).

- Что надо людям для счастья? (Ответы детей).

Основная часть

- А сейчас, ребята, я вам расскажу сказку.

“Жила-была роза. Она была нежная, красивая, стройная. Все кто проходил мимо, любовались ею. Роза росла одна в саду. Хозяин, который заботился о саде, никогда не забывал поливать ее. Но однажды, роза стала вянуть. Солнышко, увидев это, спросило у нее:

-Что с тобой? Неужели тебе не хватает моего солнечного света? Или воды, которой поливает тебя хозяин? Ты ведь такая красивая!

Роза тихо ответила:

-Милое солнышко, спасибо за свет. Что бы быть счастливой мало иметь красоту. Я несчастная потому что.....”

- Ребята, как вы думаете, почему в этой сказке роза несчастная? (Ответы детей).

- Что нужно сделать, чтобы осчастливить розу? (Ответы детей на воображение).

- А теперь ребята, закройте глаза, подумайте и представьте - что же такое “счастье”? Как можно изобразить его на листе бумаги? Какие краски вы будете использовать? С каким настроением вы будете рисовать? Откройте глаза, улыбнитесь друг другу, возьмите нужные краски и нарисуйте то, что вы представили с закрытыми глазами. (Самостоятельная деятельность детей)

Выставка и анализ работ.

- Ребята, возьмите свои рисунки, прижмите их к сердцу и пусть ваше счастье сбудется.

III. Подведение итогов.

Прощание.

Занятие 8 «Волшебная поляна»

Программное содержание:

развитие идентификации со своим именем, формирование позитивного отношения ребенка к своему «Я»;

стимулирование творческого самовыражения;

развитие правильности поведения.

Необходимые материалы: Клубок ниток, гуашь, цветные карандаши, фломастеры, восковые мелки, вырезки из журналов, пластилин, спокойная музыка, стулья по числу детей.

Ход работы:

Вводная часть

Приветствие

«Доброе утро, ребята! Мне очень приятно всех вас видеть. Давайте для начала мы поприветствуем друг друга улыбкой. Молодцы!»

II. Основная часть

А сейчас усаживайтесь по удобней, и я расскажу вам одну удивительную историю. Ну так вот, слушайте!

В те далекие-далекие времена, когда нас с вами еще не было на свете, появилась в нашей Галактике чудесная сказочная страна. И жили в той стране самые разные имена. Никто не видел, как они выглядели, но говорили, что они прозрачны, как воздух, и серебрились переливами красочных огоньков. С первыми лучами солнца имена собирались на цветочной поляне и начинали рассказывать друг другу разные сказочные истории. И тогда поляну заполнял сладостный звук музыки, который просто завораживал. А еще любили имена путешествовать. Особенно нравилось им прилетать на нашу планету. Переливаясь разноцветными огоньками, они спускались на землю в то время, когда люди спали. И тогда всем снились прекрасные сны, ведь имена умели рассказывать интересные истории. А их они знали, уж поверьте, очень много. Людям так понравилось эти волшебные существа, что они тоже стали придумывать себе имена. И оказалось, что так даже легче общаться с друг другом.

Вот и до сих пор, когда рождается новый маленький человек, родители дают ему имя. А если родители долго не могут решить, как назвать своего малыша, то на помощь им прилетают имена со сказочных планет и нашептывают им во снах свои истории. Так продолжается жизнь имен на земле.

Вот такая история.

Сегодня я предлагаю вам попробовать разгадать тайну ваших имен. Мы отправимся в сказочную страну Имени, и если нам повезет, то мы сможем не только услышать наши имена, но и увидеть их. Но чтобы войти в сказочную страну, нужно

соткать паутинку из наших имен. И только тот, кто пройдет через эту паутинку, сможет наполниться волшебной силой и прикоснуться к таинству имени. Вы готовы?

У меня в руках клубочек. Каждый из вас будет брать его в руки, и наматывать ниточку на свой стульчик, произнося свое имя. Все остальные в это время постараются придумать и назвать как можно больше, ласковых имен для своего товарища».

Когда ласковые имена будут названы, ребенок, для которого их придумывали, выбирает то, которое ему понравилось больше всего. Затем перекидывает клубок тому товарищу, который назвал это имя. И так до тех пор, пока каждый из детей не выберет себе ласковое имя. В процессе игры психолог помогает закрепить нитку за стульчик, создавая тем самым «паутинку». Дети, которые вторично получили клубок, просто обматывают нитку вокруг своего стульчика и передают клубок.

«Вы молодцы! Все действовали дружные, поэтому соткали такую чудесную «паутинку» из наших имен. Теперь нам осталось только пройти через нее, чтобы наполниться волшебной силой. В добрый путь!

(Дети по очереди перелезают через «паутинку», помогая друг другу.)

Вот мы и добрались до страны Имени и находимся в самом ее сердце. Слышите, волшебные звуки музыки уже встречают нас. Давайте присядем и подготовимся к встрече со своим именем. Закройте глаза и представьте себе, на что похоже ваше имя, как оно выглядит? Из чего оно сделано? Какие в нем есть цвета? Как оно пахнет? Как звучит? Как двигаться?

Внимательно послушайте, что нашепчет вам музыка страны Имени. В какую тайну вас посвятит. (Музыка звучит еще 1 – 2 минуты.)

А теперь, используя эти волшебные предметы (гуашь, карандаши и т.д.), Изобразите портреты ваших имен, чтобы все могли не только слышать, но и увидеть ваши чудесные имена. Выбирайте, что вам нравится, и приступайте к работе. У вас есть 15 минут ».

Включается спокойная музыка. В процессе работы детям сообщается, что осталось половина времени, одна минута, чтобы они успели завершить начатое. После окончания работы дети садятся в круг и представляют свое имя, какое оно.

Выставка работ детей. Представление своего рисунка.

III. Заключительная часть

«Ребята, вы молодцы! Вы были очень внимательны и смогли познать тайну своего имени. А сейчас пора возвращаться. Нам нужно пройти через «паутинку» имен. Но вначале совершим круг почета своим именем. (Дети проходят круг под музыку, держа перед собой портреты.)

Спасибо, чудесная страна, и до свидания! »

Подведение итогов

Прощание

Занятие 9 «Такие разные рыбы...»

Программное содержание:

- закреплять представление детей о подводной флоре и фауне;
- формировать навыки работы в совместной деятельности;
- развивать творческое воображение и образное мышление, побуждать к оригинальному выражению творческой мысли.

Необходимые материалы: кукла Нептун, фигурки или картинки рыб (кит; вуалехвост; карась; осьминог; морской конек; морская звезда; ерш; осетр; рыба-зебра) водоросли: магнитофон, аудиозаписи. Вырезанные из плотной белой бумага контуры рыбок (разной формы и размера); цветная бумага заданных оттенков; клей, кисть для клея; фломастер или ручка черного цвета.

Ход занятия:**Вводная часть****Приветствие**

- Доброе утро, ребята! Я рада вас видеть! Сегодня мы с вами совершим морское путешествие. Итак, путешествие начинается...

Педагог-психолог, открывая дверь комнаты, приглашает детей войти. Говорит:

Дверь тихонько открывайте,

И сюда все заплывайте.

Это царство под водой,

здесь царит Нептун седой.

Всех он вас к себе впускает

И послушать приглашает,

Интересно он расскажет,

Очень многое покажет.

Ну, садитесь поскорей.

Что нам скажет царь морей?

Вызываем Нептуна:

Поднимайся, дед, со дна!

II. Основная часть

Дети и ведущий садятся вокруг стола. Появляется кукла Нептун:

- Это все мои владенья,

И со дня их сотворенья

Я бессменно здесь царю

И все новое творю.

Ну, ребята, не зевайте,

А про все запоминайте.

Нептун ходит к каждой рыбке, дотрагивается до нее, покачивает и рассказывает о ней.

Вот плывет вуалехвост

У него шикарный хвост,

Он медлителен, ленив.

Но зато как он красив!

Если очень я усталый,

То хвостом, как опахалом,

На меня он помахает,

Будто ветром обдувает.

Ну, а вот его братишка,

Трус, а также хвастунишка,

Называется карась,

Любит зарываться в грязь.

Но вот многие из слуг

Отбиваются от рук.

Посмотрите – это ерш,

Он колючий, как ваш еж.

Нептун по кругу обошел стол и садится на свое место.

Забияка и драчун,

И ужаснейший болтун.

Заявляет, просто смех,

Будто он сильнее всех!

И вот раз о деле том

Начал спорить с осетром.

Но осетр – ноль внимания,

Говорит: «Ерш, до свидания», -
 Плавником пошевелил
 И степенно так поплыл.
 Да, осетр – он мудрец
 И для многих как отец.
 Все он споры разрешает,
 Также драки разнимает.
 Он не бьет, лишь слово скажет,
 Но виновника накажет.
 Смотрим дальше мой народ.
 Рыба-зебра к нам плывет,
 Ей на месте не сидится,
 Она плавает, резвится
 И совсем не любит спать,
 Ей бы только погулять.
 Вроде всех я показал,
 И про всех я рассказал.
 И вы мне не откажите,
 А прошу вас – помогите.

Это будет наш секрет,
 Мне уже пять тысяч лет.
 Этих рыб всех я создал
 И, конечно же, устал.
 Посмотрите, здесь лежит
 Верный мой помощник кит.
 Хорошо мне помогает,
 Этих рыбок вырезает.
 Я хочу вас попросить
 Рыбок взять и оживить.
 Ну, друзья, за дело дружно,
 Просто их раскрасить нужно.
 Тут они и оживут,
 А потом уж уплывут.
 Нептун достает из кита контуры рыбок и раздает ребятам.
 Но раскраска лишь начало.
 Мне, Нептуну, это мало.
 Надо как-то рыб назвать,
 Каждой свой характер дать.
 Рассказать, кто как ныряет,
 Кто где спит и как играет.
 Ну, друзья, теперь за дело,
 Фантазируйте все смело.
 Ну, а мне пора поспать,
 Стал я что-то уставать.
 Но меня вы разбудите,
 Своих рыбок покажите.

Нептун «исчезает» под столом (спрятать куклу).

Дети выполняют задание (15-20 мин). Возможно нейтральное музыкальное сопровождение.

Бумажный кит «подплывает» (с помощью педагога-психолога) к каждому ребенку, ребенок выбирает себе понравившийся контур рыбки и цветную бумагу. Ведущий предлагает технику обрывной аппликации, напоминает последовательность выполнения работы.

Задача каждого ребенка – украсить рыбку с двух сторон. Педагог-психолог предлагает детям придумать для своей рыбки имя; описать ее характер; придумать историю про свою рыбку (куда она плышет, где живет, с кем дружит) и в зависимости от этого – какой на ней может быть костюм, наряд; совсем не обязательно с двух сторон делать одинаковый наряд.

Дети не должны копировать имена и окраску рыб, висящих над столом.

Имя рыбки можно подписать в том месте, на которое покажет ребенок. Ребенку доставляет особое удовольствие то, что любой взрослый, взяв в руки его «творение», может прочесть имя рыбки, придуманное ребенком-творцом.

Во время занятий звучит шум моря, плеск прибоя, потом – любая приятная, спокойная, мелодичная музыка.

Вызываем Нептуна:

Поднимайся, дед, со дна,

Ты вставай и погляди,

Наших рыбок оцени.

III. Заключительная часть

Поднимается кукла Нептун и рассматривает рыбок.

Дети сидят в кругу показывают и рассказывают по очереди о своих рыбках.

- Вы, ребята, молодцы,

Настоящие творцы.

С собой рыбок забирайте,

С ними в море поиграйте.

Но меня не забывайте,

А почаще приплывайте!

Подведение итогов

Прощание.

Занятие 10 **«Наше настроение»**

Программное содержание:

- создание положительного эмоционального фона;
- развитие у детей абстрактного мышления, творческого воображения;
- умение запечатлеть свои фантазии на листе бумаги.

Необходимые материалы: цветная бумага разных оттенков, гуашь, аудиозаписи.

Ход занятия:

Вводная часть

Приветствие

- Доброе утро, ребята! Рада вас видеть! Предлагаю поиграть в игру «Зеркало».

Ведущий выполняет роль водящего. Представляете, что он пошел в магазин, где есть зеркало. Водящий встает в центр и показывает движение, а зеркало тотчас же повторяет все движения.

- Ребята, легко или трудно выполнять это задание? Удалось ли вам понять друг друга? Что помогало вам понимать друг друга? Поблагодарите партнера за совместную работу.

II. Основная часть

- Ребята, послушайте стихотворение Н.П. Белопольской «Азбука настроения»

Бывают чувства у зверей,
У рыбок, птичек и людей.
Влияет без сомнения,
На всех нас настроение.
Кто веселится?
Кто грустит?
Кто испугался?
Кто сердит?
Рассеет без сомнения
Азбука настроения.

- ребята, какое у вас сейчас настроение? Какие эмоции, чувства? Всегда и у вас бывает хорошее настроение? Почему она может измениться? В каких ситуациях это происходит? Когда у вас плохое настроение, что вы чувствуете? Какие эмоции возникают? Как вы можете узнать какое у человека настроение? Часто ли у вас бывает хорошее настроение?

- Сейчас мы с вами попробуем нарисовать настроение, которое у вас сейчас. У меня на столе лежит бумага разных цветов и краски. Выберите бумагу и три понравившиеся краски. Мы создадим с вами волшебную картину. Не беря кисточку и пользуясь лишь баночками с красками, сделайте пятно, проведите линию или нарисуйте все, что вам хочется. Рисуйте то, что подскажет вам сердце, подчиняясь своему настроению. Почувствуйте его и нарисуйте его на бумаге, не старайтесь его скрыть, пусть оно будет таким, какое есть. Рисуйте все то, что вам нравится и хочется.

После окончания рисования возьмите концы листа согните пополам, а потом разогните, разверните их и перед вами появится волшебная картинка. Можете посыпать ее блестками, если хотите.

А теперь расскажите мне, что вы видите на рисунке. Кого вы хотели нарисовать? Что получилось при сгибании листа? Похоже и оно на задуманное? А сейчас попробуйте нарисовать свое настроение при помощи пальцев, ладошек. Возьмите на столе баночки с гуашевыми красками и попробуйте передать свое настроение с помощью красок и своих ладошек. Можете рисовать ими как вам угодно.
Обсуждение: что вы нарисовали? Какие использовали краски? С какими эмоциями связан ваш рисунок?

Заключительная часть

Я хочу, чтобы у вас было только хорошее настроение и сопровождали вас такие чувства, как радость, восторг, веселье, счастье и т.д. а плохое настроение пусть не посещает вас.

Подведение итогов.

Прощание.

Занятие 11 "Слоненок с шариками"

Программное содержание:

коррекция нежелательных черт характера и поведения;

коррекция негативных поведенческих реакций.

развитие творческих способностей.

Необходимые материалы: бумага, краски, кисточки, стаканы с водой.

Ход работы:

Вводная часть

Приветствие

"Здравствуйте, ребята! Я рада вас видеть.

Я предлагаю вам поиграть в игру "Ласковый дождик".

Все становятся друг за другом и, двигаясь по кругу, делают массаж плеч, спины идущего впереди. Затем направление движения меняется, и игра повторяется. Направление движения можно менять несколько раз.

II. Основная часть.

Сегодня я хочу прочитать вам сказку о слоненке с шариками".

Жил - был маленький слоненок. Мама и папа его очень любили. Они вместе играли, гуляли, купались в реке и пускали фонтаны из своих длинных хоботов. Маленький слоненок очень любил проводить время со своими родителями.

Но однажды, гуляя с мамой и папой по парку, слоненок увидел у обезьянки большой воздушный шарик. Слоненку он очень понравился, и он захотел такой же.

Мама, папа, я тоже хочу такой шарик, купите мне, пожалуйста!

(Детям предлагается показать, как слоненок просил шарик.)

Мама и папа очень любили своего сыночка и решили порадовать малыша. Они купили ему красивый желтый шар.

Слоненок был счастлив, он повсюду ходил со своим шариком. А когда ложился спать, привязывал его к своей кровати.

Вскоре, гуляя по парку, слоненок увидел у медвежонка очень красивый зеленый шар и, конечно же, попросил родителей купить ему такой же. Мама и папа не хотели расстраивать своего любимого сыночка и купили ему зеленый шарик. Слоненку он очень понравился.

Но вскоре малыш захотел иметь красный шар и синий тоже. И любящие родители снова не смогли ему отказать... Но слоненку хотелось еще и еще воздушных шариков, а у родителей уже не осталось денег. И тогда малыш стал капризничать и говорить:

Ну, купите, купите мне этот шарик, ведь у меня такого еще нет!

(Дети показывают, как слоненок требовал шарик.)

тогда родителям слоненка пришлось брать дополнительную работу, чтобы заработать побольше денег на шарики. и чем больше сын просил у них шариков, тем дольше они стали задерживаться на работе. Они меньше стали бывать со слоненком, играть с ним, а совместные прогулки по парку совсем прекратились.

Слоненку становилось грустно одному, и даже многочисленные воздушные шарики его уже не радовали".

(Психолог спрашивает детей о том, почему слоненку было грустно, и просит показать, как слоненок грустил.)

И вот настал день, когда в комнату к слоненку уже невозможно было войти. В ней было столько шаров, что малыш не мог даже пошевелиться.

Тогда слоненок собрал все шары и вышел на улицу. Но шаров оказалось так много, что они стали подниматься высоко - высоко в небо. Малыш испугался, что навсегда улетит от родителей, и стал звать на помощь.

Он кричал:

Помогите! Помогите!

(Детей просят представить, что все они летят, и в этот момент им страшно.)

Прилетели воробьи и острыми клювами стали клевать шары - один за другим. Так постепенно слоненок опустился на землю.

Он сел на траву и задумался.

"Как вы думаете, о чем задумался слоненок? Может быть, он задумался о том, как было хорошо с папой и мамой гулять, играть, купаться в реке и пускать большие фонтаны из хобота?"

Как вы думаете, что может слоненок для этого сделать? Подскажите ему, пожалуйста".

Дети обсуждают, что неправильно делал слоненок и как ему можно помочь.

"Молодцы, вы помогли слоненку понять, что он делал не так, и исправить свои ошибки. А теперь я хочу предложить вам нарисовать то, о чем вы услышали в сказке".

(Дети берут листы бумаги, краски и рисуют то, что им больше всего запомнилось.)

Выставку рисунков детей. Каждый ребенок представляет свою работу.

III. Заключительная часть

"Спасибо, ребята! Наше занятие подошло к концу.

Подведение итогов

Прощание

Занятие 12 «Солнечная краска»

Программное содержание:

- гармонизация эмоционального состояния;
- развитие воображения, креативности мышления;
- стимулирование творческого самовыражения

Необходимые материалы: ватман, краски, кисточки.

Ход занятия:

I. Вводная часть

Приветствие

- Доброе утро, ребята! Давайте поздороваемся друг с другом ладошками и подарим друг другу хорошее настроение. Молодцы!

II. Основная часть

- Ребята, я хочу рассказать вам одну сказку. Устраивайтесь удобнее и слушайте внимательно:

«Однажды утром девочка выглянула из окна и ахнула: небо было ослепительно голубым, будто его кто-то выкрасил волшебной краской.

Побежала девочка к маме и спрашивает:

— Мама, кто небо так красиво раскрасил?

— Это сделало солнышко своей золотистой кисточкой. Ночью шел дождик, но рано утром, пока ты еще спала, разогнало солнышко тучки, и стало небо голубым.

— Значит, без солнышка небо не может быть голубым?

— Конечно, не может. У солнышка за тучкой в золотом ведреке большие запасы голубой солнечной краски. Как накопится ее слишком много, выливается она через край и закрашивает тучку.

— Как бы я хотела, чтобы и на меня солнышко голубой солнечной краской капнуло!

Засмеялась мама и говорит:

— Однажды две голубые солнечные капельки уже попали в твои глазки, и стали они тогда голубыми-голубыми, как маленькие небесные осколочки.

Обсуждение:

Какие еще краски у солнышка за тучкой хранятся, и что оно этими красками раскрашивает?

Что еще на земле солнечным цветом окрашено?

Что изменится в разных красках, если они станут солнечными?

Расскажите о каком-либо эпизоде из своей жизни, когда вам было грустно, а солнечный луч развеселил вас.

- Ребята, а теперь давайте поиграем в игру «Кому нужен желтый цвет».

Дети встают в круг. Один человек — солнечный луч. Он выходит за дверь. Педагог раздает остальным детям карточки с разными предметами. Среди карточек есть три-четыре предмета, которым желтый цвет нужнее всего. Затем солнечный лучик входит и дотрагивается до кого-либо из детей. Тот, до кого дотронулись, показывает свой предмет, не называя его. Солнечный лучик должен решить, нужна ли ему желтая краска. Задача солнечного луча — как можно быстрее найти все предметы, которым нужна желтая краска.

- Ребята, давайте обсудим, когда солнышко смеется, плачет, улыбается, мечтает.

- А теперь разделитесь на группы. Каждая группа на большом листе ватмана рисует желтым цветом и его оттенками портрет солнышка. По рисункам друг друга дети отгадывают, в каком настроении находится то или иное солнышко.

Задание на дом

Дети должны расспросить своих родных, какие украшения желтого цвета им нравятся, и почему. Затем дети должны нарисовать портрет своего близкого в этом украшении. Сделайте выставку портретов. Попросите детей рассказать, когда их близкие носят украшения, и что они для них значат.

III. Заключительная часть

Подведение итогов

Прощание

Занятие 12 «Чудо – остров»

Программное содержание:

- развитие воображения, оригинальности мышления;
- развитие сенсорно-перспективной сферы;
- стимулирование творческого самовыражения.

Необходимые материалы: картон, пластилин, разные мелкие предметы (крупы, фасоль, пуговицы и т.п.), музыка.

Ход занятия:

Вводная часть

Приветствие

- Доброе утро, ребята! Давайте поприветствуем друг друга кивком головы. Вот так. Молодцы!

Я предлагаю вам отправиться в путешествие на необычном паровозике – паровозике имен. Паровозик будет ехать по кругу. Он будет хлопать в ладоши, и называть свое имя, например, Ка-тя, Ка-тя. Сначала это маленький паровозик, но когда он проедет круг, то сможет выбрать на свое место новый паровозик, а сам станет его вагончиком. И так до тех пор, пока каждый из вас не проедет круг паровозиком. Вы готовы? Поехали!

Основная часть

Мы с вами очутились на лесной поляне. Послушайте внимательно, какие звуки на окружают? (Звучат звуки природы. Дети рассказывают, что они услышали.) Молодцы! Это не простая полянка, а волшебная. Она может рассказать много интересного. И мы сегодня поучимся узнавать в чудесных звуках музыки разные истории. Итак, размещайтесь поудобнее. Вас ждет сказка.

Далеко-далеко, где-то в море-океане, за небесными горами раскинулся Чудо-остров. Окружен тот остров скалами прибрежными. Да и путь к нему лежит нелегкий – через Красное, Желтое и Синее моря. Не ищите этот остров на карте, все равно не найдете, потому что этот остров сказочный. Все на нем необыкновенное. Кругом растут конфетные деревья, стоят пряничные домики. Да и солнце каждый день светит разное – то

апельсиновое, то банановое, то яблочное. И куда ни глянь – все это сделано из пластилина: и звери, и птицы, и даже люди. Настоящая пластилиновая страна. Каждый день на Чудо-острове происходят удивительные вещи. А какие – пусть об этом расскажет музыка.

Закройте глаза. Попробуйте увидеть, что сейчас происходит на Чудо-острове. А когда музыка закончится, каждый из вас поведает нам свои истории.

Дети слушают музыку, а затем по кругу рассказывают свои истории.

- Вы настоящие сказочники! Сколько чудесных историй у нас получилось! А теперь пусть каждый из вас придумает, как можно изобразить наш Чудо-остров с помощью пластилина. Вам в помощь пригодится этот картон и еще много интересных вещей, которые вы сможете найти на столе (макаронные изделия, крупы, косточки, фасоль, горох, ракушки, пуговицы, фантики и т.п.).

В процессе работы детям сообщается, что у них еще осталось половина времени, одна минута, чтобы закончить работу. Затем организовывается выставка работ, и ребята еще раз могут «пройтись» по Чудо-острову и посмотреть на его красоту.

Истории, придуманные детьми, можно записать и сделать приложение к их работам.

III. Заключительная часть

- А сейчас, ребята, займите свои место в нашем паровозике. Мы будем ехать и нежно хлопать друг друга по печам, а теперь по спинке. А теперь в другую сторону. Молодцы! Спасибо всем!

Подведение итогов

Прощание

Занятие 14 «Три бабочки»

Программное содержание:

- развитие коммуникативных навыков у детей;
- создание доброжелательной атмосферы в группе.
- активизация механизмов творческого воображения;
- поддержка и развитие творческого самовыражения.

Необходимые материалы: листы А4, краски, карандаши.

Ход занятия

Вводная часть

Приветствие

- Добрый день, ребята! Я рада вас видеть!
- Давайте образуем круг и немного поиграем.

1) Прикоснитесь к чему-нибудь синему на одежде своего соседа; дотроньтесь до светлых волос, до чего-нибудь красного и др.

2) Ведущий находясь в общем кругу, придумывает какое-нибудь движение (например, причесывается, моет руки, ловит бабочку и т.д.), затем «будит» своего соседа и показывает ему свое движение, тот «будит» следующего и показывает ему, и так – по кругу, пока все дети не «проснутся» и не дойдет очередь до последнего. Игра продолжается до тех пор, пока все желающие не загадают свое движение и передадут его по кругу.

II. Основная часть

- А теперь, ребята, предлагаю занять всем свои места на стульчиках и послушать сказку:

Три бабочки

Жили-были три бабочки – белая, красная и желтая. Все дни напролет только и дела у них было, что играть да плясать. Особенно, если солнце пригревало. Порхают бабочки с цветка на цветок, с одного на другой. То-то весело!

Но вот однажды пошел проливной дождь. Промокли бабочки и стали искать, где бы укрыться. А дождь все льет.

Добрались бабочки до Белой Лилии и говорят:

- Укрой нас, позволь от дождя спрятаться.

Лилия им в ответ:

- так и быть, белую бабочку от дождя спрячу, она на меня похожа, а красная и желтая пусть себе другое место ищут.

Тут белая бабочка ей и говорит:

- Раз ты моих сестриц принять не хочешь, то и я к тебе не пойду! Лучше уж нам вместе под дождем мокнуть!

И полетели дальше.

А дождь еще пуще льет. Подлетели бабочки к Красному Тюльпану и говорят:

- Укрой нас, позволь от дождя спрятаться, мы насквозь промокли.

Тюльпан им в ответ:

- Ладно, красную спрячу, она на меня похожа, а белая и желтая пусть себе другое место ищут.

Тут красная бабочка ему и говорит:

- Раз ты моих сестриц принять не хочешь то и я к тебе не пойду! Лучше уж нам вместе под дождем мокнуть!

И полетели дальше.

Добрались бабочки до Желтой Розы и говорят:

- Укрой нас, позволь от дождя спрятаться, мы насквозь промокли.

Роза им в ответ:

Желтую спрячу, она на меня похожа, а белая и красная пусть себе другое место ищут.

Тут желтая бабочка ей и говорит:

- Раз ты моих сестриц прятать не хочешь, то Ия к тебе не пойду! Лучше уж нам вместе под дождем мокнуть!

Услыхало солнце, что за тучами скрывалось, слова бабочек и обрадовалось: есть же на свете такая верная дружба! И решило бабочкам помочь.

Прогнало солнце дождь и снова засияло, сад осветило, бабочкам крылья высушило.

Стали они взад-вперед летать. Играют, пляшут, с цветка на цветок порхают. Только к Лилии, к Тюльпану и к Розе больше не подлетали. Так те и засохли одни-одинешеньки. Веселились бабочки, кружились до самого вечера.

А как вечер настал, спать легли. Что с ними дальше было, про то не ведаю. Только знаю, что дружба – в любой беде опора.

- Понравилась вам сказка?

Если бы бабочки бросили друг дружку в беде, что бы с ними произошло?

Где еще, кроме цветов, во время дождя могут спрятаться насекомые?

Представьте, что к вам во время дождя залетели три бабочки з сказки. Расскажите, чем вы будете угощать своих гостей?

Расскажите, как цветы и насекомые помогают друг другу в природе.

- Ребята, давайте сочиним общую сказку о том, как на земле вырос сад дружбы. Каждый, кто сажал цветок в этом саду, обязательно потом находил верного друга. (Дети по кругу сочиняют совместную сказку). Молодцы, ребята! Хорошая сказка получилась.

- А теперь займите свои места за столами. Нарисуйте цветочный дом для трех подружек-бабочек.

(После завершения рисования, дети демонстрируют свои работы).

Заключительная часть
Подведение итогов
Прощание

Занятие 15
«Заколдованное дерево»

Программное содержание:

- развивать эмоционально-чувственную сферу ребенка и его художественно-образное мышление как основу развития творческой личности.
- знакомить с эмоционально- семантическими характеристиками цвета, линии в живописи, тембра, динамики и мелодии в музыке.
- развивать эмоционально-чувственную сферу ребенка, воображение.
- побуждать детей передавать особенности сказочных образов цветов, добиваясь выразительности с помощью цвета.

Материал для занятий: гуашь; индивидуальные комплекты цветных карточек (12–16 цветов); панно с нарисованным «волшебным деревом»; ножницы; клей.

Музыкальный ряд: П.И. Чайковский. «Подснежник», «Баба-Яга»; Э.Григ. «Утро», «В пещере горного короля»; А.Лядов. «Баба-Яга», «Кикимора».

Ход занятия:

Вводная часть

Приветствие

- Жила-была на свете волшебница. Среди многих чудес, которыми она себя окружила, был волшебный сад. Там росло необыкновенное заколдованное дерево. Весной, когда дерево цвело, на его половинах распускались разные по характеру и окраске цветы.

1. Дидактическая игра «Музыка цвета»

- Ребята, послушайте музыку и определите, какими были цветы на первой половине дерева. (Дети слушают «Подснежник» П.И. Чайковского.) А теперь выберите цветную карточку и покажите, какими по окраске были цветы на этой половине волшебного дерева.

II. Основная часть

2. Пантомимический этюд «Ожившие цветы»

По ночам, когда цветы никто не видел, они спускались с дерева и танцевали. Давайте и мы попробуем передать их танец руками, движением тела (движения плавные, мягкие, легкие). А теперь покажите, как они смотрели друг на друга во время этого танца (ласково, нежно, по-доброму).

На другой половине заколдованного дерева росли другие цветы. Послушайте музыку и попробуйте передать движением и мимикой, какие они? (Пьеса «Баба-Яга» П.И. Чайковского.) Выберите цветную карточку и покажите, какой по цвету был наряд у этих цветов?

Посмотрите на дерево, нарисованное на нашем панно. Это то самое заколдованное дерево, о котором рассказано в сказке. Наступила осень, облетели с него волшебные цветы, дерево стало похоже на обыкновенное. Но на самом деле оно продолжало быть заколдованным! Когда в саду волшебницы останавливались путники и садились отдохнуть под его доброй половиной, случалось невероятное – они добрили душой и сердцем. А тот, кто попадал под его злую половину, становился жестоким, злым и жадным.

Волшебница же хотела, чтобы все, кто у нее побывал, становились добрыми. А как можно предупредить людей, что нельзя садиться под вторую половину?

(Дети перечисляют разные варианты. Догадываются, что можно нарисовать цветы

«добрые» и «злые» и «разместить» их на ветках дерева.)
 Но как же нарисовать «добрый» цветок, а как – «злой»?
 (Ответы детей. Цветы должны отличаться друг от друга по цвету и по контуру – мягкому, плавно изогнутому или резкому, изломанному.)

Дети рисуют два цветка для разных половин дерева, а затем вырезают их по контуру. Прежде чем приклеить, необходимо согласовать с детьми, на какую из половинок дерева, добрую или злую, надо приклеить тот или иной цветок. Во время творческой работы тихо звучат музыкальные фрагменты.

Заключительная часть

– Что мы сегодня делали?

– Видели?

– Чему новому научились?

– А можно ли продолжить сказку? Как дальше играть с этим деревом?

Может ли это заколдованное дерево помочь тем, кто ссорится, злится, дерется? А как? (Постоять или посидеть под «доброй» половиной.)

В заключение дети вместе с педагогом, повесив панно, размещаются под «доброй» половиной дерева. (Звучит фрагмент из сюиты Э.Грига «Утро».)

Прощание

Занятие 16 «Каракули»

Программное содержание:

- формирование навыка совместного целеполагания деятельности;
- развитие произвольности и уровня самоконтроля в общении с партнером по совместной деятельности;
- развитие умения работать сообща;
- развитие творческих способностей.

Необходимые материалы:

- лист бумаги, мелки, фломастеры, карандаши, аудиозапись.

Ход занятия:

Вводная часть

Приветствие

Ведущий предлагает детям свободно двигаться под веселую музыку. У одного из детей в руках мяч. Он кидает его и кричит: Таня! Девочка из группы по имени Таня быстро подбегает и хватается мяч. Она задумывается, не добрасывает мяч и кричит новое имя. Тот, кто заигрался и не услышал своего имени, становится «зрителем» (выбывает из игры).

(Замечание: Нужно, чтобы дети не называли имена одних и тех же детей. В игре должны участвовать все).

Игра «Путанка»

Выбирается водящий, который выходит из комнаты. Остальные дети берутся за руки и становятся в круг. Не разминая рук, они начинают запутываться, кто как может. Когда образовалась путанка, водящий заходит в комнату и пытается распутать то, что получилось, тоже не разминая рук.

II. Основная часть

- Мы с вами поиграли в игру. Когда мы с вами запутались, ваша путанка была не похожа ни на что, а не хотели бы вы поиграть с рисунком? Это занятие предполагает взаимную помощь в создании рисунка на основе каракулей. Поскольку рисовать каракули

просто, мы с вами попробуем все вместе их рисовать, а затем дорисуем их. (Звучит спокойная музыка).

Выберите понравившийся вам мелок, фломастер. Вы будете рисовать на одном листе бумаги. Сейчас каждый из вас выберет понравившееся место на этом листе, где он будет рисовать. Нарисуйте быстро на листе каракули – беспорядочные, неприятные линии.

После завершения рисунков каждый ребенок в порядке очереди пытается дорисовать каракули, разрешается повернуть лист любым образом. Необходимо следить за тем, чтобы все каждый, рисуя в порядке очереди, вносил в рисунок лишь маленькие дополнения – тогда все поучаствуют в создании законченной композиции по несколько раз.

Путешествие рисунка из рук в руки продолжается до тех пор, пока каждый не решит, что ему больше нечего дорисовывать. По мере того, как появляются образы, дети начинают шутить. Важно избегать критических оценок, подчеркнуть вклад каждого.

- Молодцы, ребята, очень интересные рисунки у вас получились. Вы хорошо общались во время рисования.

Обсуждение работы.

I II. Заключительная часть

- Молодцы, ребята, мы хорошо поработали. Вот какой рисунок у нас получился. Каждый вложил в него что-то свое, каждый из вас принял активное участие в его рисовании. Из обычных каракуль вы смогли придумать такой интересный рисунок.

- А теперь поиграем в такую игру: Вы говорите фразу «Мне нравится в тебе...» кому-то из детей и пытаетесь ее закончить. Каждый из вас должен сказать другому комплимент.

Подведение итогов

Прощание

Занятие 17 «Сказки и краски»

Программное содержание:

- установление контакта, раскрепощение и знакомство участников;
- развитие концентрации и гибкости мышления и действия в игровой ситуации;
- побуждение участников активно проявить качества творческой личности: гибкость мышления, изобразительность, воображение.

Оборудование: мяч, карточки для упражнения «Превращения», краски, кисточки, альбомные листы, вода в стаканчиках, влажные салфетки, музыкальное сопровождение.

Ход занятия:

Вводная часть.

Приветствие

Упражнение 1. «Превращения»

Дети сидят в кругу. Ведущий предлагает выбрать карточку и завершить предложения в ней. Все отвечают по кругу.

«Если бы я была книгой, то была бы ... (словарем, учебником и т.д.)»

«Если бы я была бы едой, то была бы...»

«Если бы я была песней, то была бы...»

«Если бы я была животным, то была бы...»

«Если бы я была явлением природы, то была бы...»

«Если бы я была видом спорта, то была бы...»

«Если бы я была транспортом, то была бы...»

«Если бы я была цветом, то была бы...»

«Если бы я была месяцем, то была бы...».

Упражнение 2. «Взгляд со стороны»

Каждый ребенок от лица любой своей вещи рассказывает о себе, то есть «вещь о своем хозяине». Например, «Я Танина пуговица, я знаю ее довольно давно и могу рассказать о ней...»

Ведущий поясняет, что умение раскрыться – важнейшее качество, способствующее установлению близких отношений с людьми. Закрытость препятствует построению искренних отношений.

Основная часть

Упражнение 3. «Сказки и краски»

Дети занимают места за столами, на которых приготовлены краски и альбомные листы на каждого участника.

Ведущий зачитывает сказку, как только участники слышат название цвета – ставят кляксу на своем листе (не обязательно того цвета, который называется).

СКАЗКА «Голубое платье»

Проснулось утром небо и оделось в ослепительно голубое платье, прошитое золотыми солнечными лучами, а потом подумало: «Уже третий день, я ношу один и тот же наряд, и люди перестали обращать на меня внимания. Надо позвать портного, чтобы он сшил мне новую красивую одежду».

Портной-ветер услышал мысли неба и тут же укутал его белой облачной накидкой. Небо заметило, что люди стали чаще поглядывать вверх, и сказало портному: «Спасибо ветер, людям нравится моя пушистая накидка, но сшей мне еще новую элегантную юбочку».

Ветер принялся за работу, и вскоре на небе появилась большая серая туча с длинными серебряными нитями дождя, но люди вместо того, чтобы полюбоваться новым небесным нарядом, спрятались под зонтиками.

«Темно-серый цвет не нравится людям, сшей мне, пожалуйста, более эффектный наряд, ветер», - попросило небо.

Ветер согласно тряхнул облаками и закрыл небо темно-фиолетовыми тучами с золотыми молниями.

К удивлению неба люди, увидев новый небесный наряд, спрятались в своих домах.

«Раз так, не буду больше наряжаться для людей, - расстроилось небо и снова надело свое старое ослепительно-голубое платье с золотыми лучами.

Люди тут же выбежали на улицу. «Какое чистое прекрасное, бездонное небо!» - радостно восклицали они.

«Странные люди, - снова подумало небо. – Я целый день наряжалось, а они не замечали! Но стоило мне надеть свое старое голубое платье, как все начали им восхищаться».

По окончании сказки ведущий предлагает дорисовать полученные кляксы. (Музыкальное сопровождение).

После завершения дети представляют свои работы.

Заключительная часть

Подведение итогов

Прощание

Занятие 18 "Смешной человек"

Программное содержание:

- Развивать творческое воображение.
- Вызывать положительные эмоции, радость от своей работы.
- Развивать коммуникативные умения детей.

Материалы и оборудование: Игрушка клоун, обручи, дощечки по количеству детей, в лоточках цветное тесто (5 цветов) на каждого ребенка, кассета с музыкой.

Ход занятия:

Вводная часть

Приветствие

Слышится веселый смех (в записи)

- Ребята, вы слышите, кто-то у нас в группе весело и громко смеется? Как вы думаете, кто это может быть? Пойдемте, посмотрим.

На маленьком стульчике сидит клоун и смеется

- Ребята кто это к нам пришел в гости, вы узнали?

-Здравствуй клоун, это ты смеялся или нет?

Клоун:

- Здравствуйте девочки и мальчики!

Я веселый клоун КЛЕПА.

Не люблю я скучать и грустить,

А люблю я всех смешить.

- Ребята, у меня всегда хорошее настроение и мне весело. Сейчас и у вас будет хорошее настроение (трогает детей за нос, уши, волосы).

- Веселее вам стало? А настроение, у вас какое?

- А раз у вас хорошее настроение, я приглашаю вас присесть в разноцветные обручи, которые я принес из..., а откуда – же я их принес?

- Правильно из цирка.

- Удобно сели? Тогда послушайте меня, самого смешного, веселого и умного клоуна.

II. Основная часть

-Ребята мне сказали, что вы умеете делать поделки из теста.

-Умеете. Правда? А что вы делали из теста? (ответы детей)

-У меня в цирке много друзей, и я хочу подарить им подарки, но вот поделки делать не умею.

- Помогите мне, научите меня.

- Конечно Клепа, наши ребята помогут тебе, и ты подаришь своим друзьям хорошие подарки.

- Ребята, давайте, слепим из теста смешных человечков, которые будут напоминать Клепу. Его друзьям очень понравятся такие подарки. Как вы думаете, если будем лепить смешного человечка, то, как он должен выглядеть? Смешно это как?

(Ответы детей)

- Волосы, нос, глаза и уши могут быть разного цвета, формы. И обязательно веселая улыбка.

-Лепить мы будем из цветного теста.

- Какого цвета тесто у меня в лотке? (красное, зеленое, желтое, синие, белое).

- Сначала мы сделаем основу: круговыми движениями раскатаем шар и сплющиваем его, придавая форму круга. Это будет лицо нашего человечка.

А потом мы сделаем ему глаза, нос, волосы и уши при помощи приема – “налеп”. Налепы могут быть в форме шариков, в форме колбаски или небольших кусочков теста отщипанных от основного куска и наклепанных на основу.

- Чтобы наши руки хорошо лепили, давайте их разогреем

(Проводится любая пальчиковая игра знакомая детям)

Массаж “ Хорошие пальчики”, “Солнышко”

Дети растирают каждый пальчик, гладят его, растирают ладошки, рисуют на ладошках солнышко с лучиками, можно в пара, или предложить нарисовать соседу.

- Руки мы с вами разогрели, у вас у всех в ладошках по солнышку, которое будет греть ваши ручки, с хорошим настроением я приглашаю вас к рабочим столам.

Звучит веселая музыка.

- Ребята, я вам желаю, чтобы у вас получились очень смешные и веселые человечки (В ходе лепке ведущий осуществляет индивидуальную работу, помощь).

По завершению работы, дети выставляют поделки на общий стол, придумывают необычные имена смешным человечкам. Вместе с Клепой участники обсуждают поделки, в каждой находя что-то смешное и забавное.

Заключительная часть

Клепа благодарит ребят за такие поделки и уходит в цирк.

Подведение итогов

Прощание

Занятие 19

«Счастье»

Программное содержание:

- развитие коммуникативных навыков у детей;
- развивать творческое воображение и образное мышление, побуждать к оригинальному выражению творческой мысли;
- развитие способностей к самовыражению, преодоление эмоциональной скованности;
- создание доброжелательной атмосферы в группе.

Необходимые материалы: листы бумаги А4, краски, карандаши.

Ход занятия

Вводная часть

Приветствие

- Добрый день, ребята! Я рада вас видеть!

Давайте сейчас сядем на пол, но так, чтобы каждый из вас видел всех других ребят и меня и чтобы я могла видеть каждого из вас. (Дети садятся в круг).

- А теперь, чтобы убедиться, что никто не спрятался и я вижу всех, и все видят меня, пусть каждый из вас поздоровается глазами со всеми по кругу. Я начну первая, когда я поздоровуюсь со всеми, начнет здороваться мой сосед. (Ведущий заглядывает в глаза каждому ребенку по кругу и слегка кивает головой; когда он «поздоровался» со всеми детьми, дотрагивается до плеча своего соседа, предлагая ему поздороваться с ребятами).

- Молодцы! Спасибо.

II. Основная часть

- Ребята, устраивайтесь поудобнее, я хочу рассказать вам сказку.

Счастье

Было то или не было – жил в одной стране скотовод. Был он честен, трудолюбив, никогда и никого не обижал, и все его стада и отары паслись в горах да на лугах без присмотра, и ни зверь их не обижал, ни человек, так как не было у него врагов.

В той же стране жил один лентяй и бездельник. Ничего-то он не делает, и двинуться ему лень. Другие работают, а он бока отлеживает, так и живет в нищете, только на судьбу жалуется.

Вот встречает его однажды этот скотовод. Приветствует бедняка, спрашивает:

- Как ты живешь, друг?

- Да что моя жизнь, - заскулил тот, еле дышу от голода.

- Пойдем ко мне, говорит скотовод, - поработай у меня год, помоги на гумне да при сборе винограда, дам тебе пару добрых быков – вспашешь, засеешь себе поле, сыт будешь.

Подумал лодырь: «Вот еще, работать, надрываться за пару быков, лучше пойду да сам отберу себе из его стада, что хочу. Говорят, так и пасутся они без присмотра, кто мне помешает?»

Подумал и пошел.

Поднялся в горы, видит – рассыпался скот по пастбищу, а пастухов – ни одного. Посмотрел он на это богатство – так и заныло сердце от завести. Подошел поближе, но только он приблизился к стадам, как вдруг зазвенело что-то и помчалось все это множество коров, быков до овец; бегут, режут, все в одном месте сучились.

Подошел и лентяй. Видит – стоит среди скота крохотный человек, а коровы, овцы лапастя к нему, кто в лицо лизнет, кто в руку, а он ласкает их, поглаживает по шерстке.

Удивился лентяй, спрашивает:

- Кто ты, что за создание, где ты был, откуда вдруг взялся?
- а я счастье хозяина этого стада, говорит человек, - только я стерегу весь его скот, никому тронуть не даю.
- А где же мое счастье? – спрашивает бедняк.
- Твое счастье находится на такой-то горе, по таким-то кустом, - говорит этот человек.
- А найду я свое счастье, если пойду туда?
- Отчего же не найти, найдешь! – говорит человек.

Пошел лентяй, брел, брел, добрел0таки до указанной горы. Ищет, ищет свое счастье, никак не найдет. Утомился, прилег с горя под деревом и задремал.

Проспал он так порядочно. Проснулся, а солнце уж заходит. Вдруг слышит – вздыхает кто-то. Встал он ищет – кто это вздыхает так?

Видит: лежит под кустом обглоданного терновника человек – кожа да кости, лежит, стонет, охает.

- Кто ты, что за создание, чего валяешься здесь? – спрашивает лентяй.
- А я твоё счастье, говорит человек.
- ах ты бездельник! – рассердился лентяй. – какое же ты мое счастье, коль валяешься здесь да стонешь? Я с голоду помираю, а ты полеживаешь себе, и думать обо мне не думаешь?
- Добрый ты человек, - говорит это счастье, - ты лежишь да спишь, и я лежу да сплю. Ты сидишь без дела, я тем паче. Встань, шевельни рукой, потрудись, поработай, и я тебе порадею – тогда и достаток придет.

Пошел бедняк. Начал работать. Трудится, не щадит сил. Избавился от нужды, стал на ноги, женился, завел семью и зажил себе беспечно.

- Ребята, вам понравилась сказка? Я предлагаю обсудить ее.

Как вы думаете, где живет ваше счастье и чем оно занимается?

Какие качества помогают людям стать счастливыми?

Вспомните разные ситуации в своей жизни, когда вы были счастливы. Расскажите, кто подарил вам это счастье?

Представьте, что вы директор школы счастья. Чему дети будут обучаться в вашей школе?

Какие должны быть родители:

- родители, чтобы дети были счастливы?
- учителя, чтобы ученики были счастливы?
- внуки, чтобы бабушки и дедушки были счастливы?
- врачи, чтобы пациенты были счастливы?

Подумайте и расскажите, что вы можете сделать для того, чтобы ваши близкие были счастливее.

Представьте, что ваше счастье вдруг потерялось. Напишите, как вы его будете искать.

- А сейчас, ребята, я предлагаю вам нарисовать свое счастье в каком-либо сказочном образе.

(После завершения работы дети демонстрируют свои работы).

Заключительная часть

Подведение итогов

Прощание

Занятие 20 "Язык прикосновений"

Программное содержание:

развитие сенсорно - перцептивной сферы;

развитие произвольности поведения;

развитие воображения, символических представлений креативности;

гармонизация эмоционального состояния.

Необходимые материалы: Жидкая гуашь, мука, соль, масло подсолнечное, клей ПВА, вода, пластмассовые баночки 0,5 л, ветошь для вытирания рук, клеенка, картон прессованный, передники, "волшебный мешочек" с мелкими предметами, спокойная музыка.

Ход работы:

Вводная часть

Приветствие

"Доброе утро! Ребята, я рада вас видеть. Сегодня мы поприветствуем друг друга ладошками. Для этого потрем свою ладошку о ладошку соседа слева. Мы потремся ладошкой с Валей. Доброе утро. Катя потрется ладошкой со Светой. А теперь давайте поздороваемся плечами, спинами, лбами. Замечательно!

Ребята, я принесла вам "волшебный мешочек", в котором спрятаны предметы. Давайте отгадаем, что в нем.

(Ведущий дает каждому ребенку "волшебный мешочек", в котором спрятан какой-нибудь "волшебный" предмет (волшебная палочка, зеркальце и т.д.). Дети сначала пытаются узнать предмет на ощупь, а потом вынимают его и рассматривают).

Как вы думаете, где можно встретить эти предметы? Вы догадались. Сказочный мир такой таинственный и неповторимый! Все в нем становится волшебным. И сегодня мы отправимся с вами в сказочную, волшебную страну. Но войти в волшебную страну может только тот, кто умеет слушать то, что происходит вокруг него, не нарушая покоя в волшебной стране. Вы готовы? Ну что ж, тогда устраивайтесь поудобней, сегодня познакомимся с волшебством".

II. Основная часть

Детям предлагается занять удобное для них положение, включается спокойная музыка, дети закрывают глаза. С помощью направленного воображения дети попадают в сказочную страну.

"Ребята, вы слышите эти звуки? Сказка ждет вас. Мы отправляемся в путь. Глубоко вдохните, выдохните. Мы переносимся в удивительную сказочную страну, в самое ее сердце - на Волшебную поляну... Мы лежим на волшебной поляне и видим над собой голубое небо. Слушаем, как поют птицы... шелестит трава... журчит ручей... Почувствуем аромат спелой земляники и свежеспеченного хлеба - его только что достала из печи Добрая Волшебница, живущая неподалеку. А если мы протянем руку, то сорвем и положим в рот крупную ароматную ягоду и ощутим сладость спелой земляники... Шелковая трава нежно щекочет наши руки... ноги... лицо... Кто услышит прикосновение, может открыть глаза.

Дорогие путешественники, сказочная дорога привела нас в страну, жители которой совсем не похожи на нас. Они не имеют глаз, ушей, не умеют они и говорить. Как же они общаются друг с другом?

Оказывается, вместо ушей у них спина. А говорят они при помощи рук, прикасаясь к спине другого. Мы с вами находимся в волшебной стране, поэтому и сами можем быть волшебниками. Давайте обернемся жителями этой страны. Ведь они нас многому могут

научить, например, тому, как общаться без слов. Сейчас мы найдем себе пару. Один превращается в Рассказчика, другой - в Слушателя. Итак, дорогие рассказчики, удобно устраивайте своих Слушателей, повернув спиной к себе".

Включается музыка. Один ребенок "рисует" на спине у другого, второй внимательно прислушивается и отгадывает, что нарисовано. Затем пары меняются местами. По окончании игры проводится обсуждение:

Насколько верно Слушатели поняли Рассказчиков?

Что вам помогло понять?

"Оказывается, можно общаться и понимать друг друга с помощью прикосновений. Можно так оказывать поддержку другому. Спасибо вам, сказочные жители, вы научили нас общаться без слов.

А сейчас, дорогие волшебники, нам пора приниматься за добрые дела. Мы будем творить Волшебные краски, чтобы в сказочной стране всегда царил хорошее сказочное настроение. Вы готовы приступить к работе? Тогда начнем. Вот наш сказочный поднос со всеми необходимыми вещами (на подносе стоит мука в стаканчиках, гуашь, соль, подсолнечное масло, вода, клей ПВА). Возьмите в руки стаканчик с мукой. Давайте познакомимся с ней, размешайте ее ручками. Какая она на ощупь? (Мягкая, холодная). Дайте ей частичку своего тепла, вдохните в нее волшебную силу, и она станет тепленькой. У кого уже теплая? Теперь мы добавим соль. Возьмите пальчиками и смешайте с мукой. Мука никогда не встречалась с солью, она ее боится. Надо их подружить. Перемешиваем. А теперь в наш сосуд мы добавим волшебный эликсир и снова все хорошенько перемешиваем (каждому ребенку на ладошку наливаем столовую ложку масла). Волшебный эликсир придаст нашей краске блеск. Теперь будем добавлять "живую воду", чтобы у нас получилась настоящая, волшебная краска. Подружите воду с нашим содержимым сосуда, размешайте хорошо, чтобы у нас получилась настоящая, волшебная краска. Подружите воду с нашим содержимым сосуда. Перемешайте хорошо, чтобы не оставалось комочков, иначе краска может не получиться (добавляем воду, чтобы тесто было жидким до густоты сметаны). Теперь мы добавляем клей ПВА, чтобы наши картины были прочными и хорошо приклеились к картону. Снова хорошо перемешиваем. Вот уже почти все готово. Нам осталось придать нашей волшебной краске цвет. Выберите себе гуашь, которая вам нравится, и добавьте немножко в краску.

Вы молодцы! Вы сотворили настоящее волшебство: изготовили волшебные краски. Эти краски для всех. Давайте поставим их в центр. Сейчас мы испробуем наши Волшебные краски и нарисуем нашу сказочную страну. Выбирайте себе материал, на котором будете рисовать. Внимательно слушайте музыку и рисуйте то, что вы чувствуете".

Детям предлагается прессованный картон разного размера, включается спокойная музыка, и дети рисуют руками. На задание отводится 5 минут. В процессе работы детям сообщается, что осталось половина времени и т.д.

"Какие прекрасные картины у вас получились. Они все такие разные, потому что и мы с вами тоже все разные. В этом наша исключительность и несхожесть друг на друга. А таким людям никогда не бывает скучно вместе.

III. Заключительная часть

Но нам уже пора возвращаться. Мы сегодня были волшебниками в сказочной стране. Мы учились творить Волшебные краски. Учились общаться друг с другом без помощи слов. Мы получили бесценный опыт радости от совместной работы. Все это пригодится в нашей жизни. Давайте возьмем этот опыт из нашей сказочной страны. А теперь пришло время возвращаться.

Слышите, сказка провожает нас. Давайте скажем "До свидания" волшебной стране и "спасибо".

Подведение итогов

Прощание.