***Организация игровой деятельности в ДОУ как средство развития воображения дошкольников***

**Автор:** Кириченко К.В.,

г. Гуково

2024г.

**Содержание**

 **Стр.**

**ВВЕДЕНИЕ…………………………………………………………....…3**

 **Глава I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ВООБРАЖЕНИЯ В ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА…………………………………………….…………………….…..5**

**1.1.**Теоретическое представление о воображении, его видах и функциях ….…………………………………………………………………………………**5**

**1.2.** Особенности развития воображения у детей дошкольного возраста …………………………………………………………………………………...**11**

**1.3.** Игра детей дошкольного возраста…………………………………**17**

**1.4.** Условия развития воображения у детей дошкольного возраста в игровой деятельности …………………………………………………………**20**

**Глава II. ОПЫТ ПРАКТИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ВОСПИТАТЕЛЯ ПО РАЗВИТИЮ ВООБРАЖЕНИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ В ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ….……….………26**

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ …………………………………………….….…….…32**

**ЛИТЕРАТУРА…………………………….……….….……….……….34**

**ПРИЛОЖЕНИЕ…………………………….…………………..…….…36**

**ВВЕДЕНИЕ**

Социально - экономические преобразования в обществе диктуют 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.

Проблема развития воображения детей актуальна тем, что этот психический процесс является неотъемлемым компонентом любой формы творческой деятельности ребенка, его поведения в целом. 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.

В отечественной психологии исследования, посвященные развитию воображения у детей дошкольного возраста, также занимают значительное место. Большинство авторов связывает генезис воображения с развитием игровой деятельности ребенка (А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин). О.М. Дьяченко утверждает, что есть одно правило, которое необходимо помнить в любых обстоятельствах: дошкольный возраст - это, прежде всего возраст игры, возраст развития творчества, воображения, любознательности [7].

Игра, по мнению С.Л. Новоселовой представляет собой особую форму познания окружающей действительности. Как и всякая другая деятельность, она осуществляется в процессе решения определенных задач. Специфика игровых задач состоит в том, что в них цель представлена в мнимой, воображаемой форме, отличающейся от практической цели неопределенностью ожидаемого результата и необязательностью его достижения [16].

По мнению отечественных психологов и педагогов (Л.С. Выготского, В.В. Давыдова) развитие воображения следует осуществлять внутри содержательных видов деятельности: бытовой, трудовой, творческой, игровой деятельности, рисования. Именно в этих условиях у детей наиболее успешно формируются навыки общественной, ориентировочной деятельности, идёт овладение общественно выработанными чувственными мерками [5].

Исходя из вышесказанного, и определив, что воображение в жизни человека играет огромную роль, возникает необходимость рассмотреть его более подробно и попытаться выяснить, каким образом его можно развить. Это и послужило основанием для выбора темы исследования: «Развитие воображения у детей старшего дошкольного возраста в игровой деятельности».

**Объект исследования:** процесс развития воображения у детей старшего дошкольного возраста.

**Предмет исследования:** использование игровой деятельности дошкольников как средства развития воображения.

**Цель исследования:** выявить влияние игровой деятельности на развитие воображения детей старшего дошкольного возраста.

В соответствии с целью, объектом и предметом были поставлены следующие **задачи исследования:**

1. Изучить и проанализировать психолого - педагогическую литературу по проблеме исследования.

2. Дать характеристику воображения, как познавательного процесса; описать его особенности.

3. Изучить и обобщить опыт воспитателя по воображению у детей старшего дошкольного возраста в игровой деятельности.

В качестве основных **методов исследования** были определены:

* теоретический анализ психолого- педагогической литературы;
* методы изучения и обобщения педагогического опыта.

**Глава I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ВООБРАЖЕНИЯ В ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

**1.1. Теоретическое представление о воображении, его видах и функциях**

Человек постоянно вступает в контакт с окружающей его средой. По мнению В.С. Мухиной, одним из самых любопытных феноменов психики человека является то, что полученные в предшествующей практике впечатления от предметов и явлений реального мира не только сохраняются в памяти длительное время, но и подвергаются определенной обработке. Существование данного феномена обусловило возможность человека воздействовать на окружающую среду и целенаправленно изменять ее [13].

Таким образом, рассматривая процесс создания человеком чего - либо нового, мы сталкиваемся еще с одним феноменом психики человека. Его суть состоит в том, что человек создает в своем сознании образ, которого пока в реальности не существует, а основой создания подобного образа является наш прошлый опыт, который мы получили, взаимодействуя с объективной реальностью. Вот этот процесс - процесс создания новых психических образов - и получил название воображения.

Итак, воображение - это процесс преобразования представлений, отражающих реальную действительность и создание на этой основе новых представлений.

Процесс воображения всегда протекает в неразрывной связи с двумя другими психическими процессами - памятью и мышлением. Говоря о воображении, можно лишь подчеркнуть преобладающее направление психической деятельности. Если перед человеком стоит задача воспроизвести представления вещей и событий, бывших ранее в его опыте, говорится о процессах памяти. Но если те же самые представления воспроизводятся для того, чтобы создать новое сочетание этих представлений или создать из них новые представления, говорится о деятельности воображения [17].

Говоря о воображении, нельзя недооценивать его роль в психической деятельности человека, потому что определенная переработка образов действительности происходит даже в самом простом варианте воспроизведения. Так, представляя себе какой - либо предмет или событие, мы очень часто не в состоянии воспроизвести соответствующие факты во всех подробностях и со всеми деталями. Однако вещи и события воспроизводятся не в виде бессвязных фрагментов или разрозненных кадров, а в их целостности и непрерывности. Следовательно, происходит своеобразная переработка материала, выражающаяся в восполнении представлений необходимыми деталями, т.е. в процессе воспроизведения начинает проявляться деятельность нашего воображения [13].

Основное назначение воображения Л. С. Выготский усматривал, в организации таких форм поведения, которые еще не встречались в опыте человека и соответствуют новым, изменившимся условиям среды. Он выделил три основные функции воображения: 1) познавательную; 2) эмоциональную; 3) воспитательную и формирующую [5].

Деятельность воображения связана с работой коры больших полушарий головного мозга. Нередко этот когнитивный процесс соотносится преимущественно с активностью правого полушария. Однако следует признать, что для формирования образов воображения необходимо системное взаимодействие обоих полушарий, каждое из которых специализируется на выполнении определенных функций: правое полушарие обеспечивает целостность представления, соразмерность и композиционное единство, в нем принято усматривать материальный субстрат эстетических чувств; левое - делает возможным вербализацию представления, его детальное описание, т.е. поддерживает единство образа и слова, воображения и речевого выражения [25].

Принято считать, что физиологической основой воображения является актуализация нервных связей, их распад, перегруппировка и объединение в новые системы. Таким способом возникают образы, не совпадающие с прежним опытом, но и не оторванные от него. Сложность, непредсказуемость воображения, его связь с эмоциями дают основание предполагать, что его физиологические механизмы связаны не только с корой, но и с более глубоко залегающими структурами мозга.

Мы рассмотрим механизмы переработки представлений в воображаемые образы. Образы, возникающие в процессе воображения, не могут возникать из ничего. Процесс создания образов воображения из впечатлений, полученных человеком от реальной действительности, может протекать в различных формах. Исследования психологов позволили выделить несколько способов создания образов воображения:

. Агглютинация - элементарная форма синтезирования образов, состоящая в соединении различных, часто не сочетаемых в повседневности качеств и частей предметов (русалка, кентавр).

. Гиперболизация - увеличение или уменьшение предмета (великан, гном), изменение количества его частей (трехголовый дракон).

. Заострение, подчеркивание и усиление отдельных черт предмета (карикатура, шарж).

. Схематизация представления, сглаживание различий, акцентирование сходства нескольких предметов.

. Типизация - выделение существенного, воспроизводящегося в однородных фактах и однотипных ситуациях, воплощение этих существенных черт в конкретном образе [18].

Следует также отметить, что воображение из - за особенностей ответственных за него физиологических систем в определенной мере связано с регуляцией органических процессов и движения. Воображение оказывает влияние на многие органические процессы: функционирование желез, деятельность внутренних органов, обмен веществ в организме и др. Например, хорошо известно, что представление о вкусном обеде вызывает у нас обильное слюноотделение, а внушая человеку представление об ожоге, можно вызвать реальные признаки «ожога» на коже.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что воображение играет существенную роль как в регуляции процессов организма человека, так и в регуляции его мотивированного поведения.

Существуют различные виды воображения. В основании для выделения видов воображения могут лежать: степень субъективного контроля, степень уникальности образа, особенности предмета представления.

Виды воображения

|  |  |
| --- | --- |
| Основание для выделения видов воображения | Виды воображения |
| Степень субъективного контроля | Непроизвольное (пассивное), произвольное (активное) |
| Степень уникальности образа | Воссоздающее, творческое |
| Особенности предмета представления | Визуальное, абстрактно - логическое |
| Модальный признак | Зрительное, слуховое, обонятельное, осязательное, вкусовое, органическое |
| Отношение к неосуществимому будущему | Фантазия |
| Отношение к возможному будущему | Мечта |
| Форма существования материи | Представление пространства, представление времени |

При непроизвольном воображении новые образы возникают под воздействием мало осознанных или неосознанных потребностей, влечений, установок. Такое воображение работает, как правило, тогда, когда человек спит, находится в дремотном состоянии, в грезах, в состоянии «бездумного» отдыха и тому подобное.

Крайним случаем непроизвольной работы воображения являются сновидения, в которых образы рождаются непреднамеренно и в самых неожиданных и причудливых сочетаниях. Непроизвольной в своей основе также является деятельность воображения, развертывающаяся в полусонном, дремотном состоянии, например перед засыпанием.

Произвольное воображение представляет собой процесс преднамеренного построения образов в связи с сознательно поставленной целью в той или иной деятельности. Для него характерно осознание не только цели, но и мотивов деятельности, ради чего человек должен продуцировать новые образы. Произвольное воображение разделяется на воссоздающее и творческое.

Воссоздающее воображение характеризуется тем, что в его процессе создаются субъективно новые образы, новые для данного человека, а объективно они уже существуют, воплощены в определенных предметах культуры. Воссоздание образа может происходить на основе словесного описания, восприятия изображений в виде картин, схем, карт, чертежей, мысленных или материальных моделей.

Творческое воображение - это самостоятельное создание новых образов, которые реализуются в оригинальных продуктах деятельности. Творческое воображение - продуцирование оригинального образа без опоры на готовое описание или условное изображение. Этот вид воображения играет важную роль во всех видах творческой деятельности людей. Образы творческого воображения формируются с помощью специфических операций. Е.А. Сошина выделила две такие операции, лежащие в основе продуктивной работы воображения: диссоциацию и ассоциацию [21].

Диссоциация - это подготовительная операция, в ходе которой прошлый чувственный опыт субъекта, те или иные впечатления подвергаются расчленению и в них выделяются элементы, позднее входящие в новые комбинации. Без предварительной диссоциации творческое воображение немыслимо. Диссоциация - первый этап творческого воображения, этап подготовки материала. Невозможность диссоциации - существенное препятствие для творческого воображения.

Ассоциация - создание целостного образа из элементов вычлененных единиц образов. Кроме того, существуют и другие интеллектуальные операции, например, способность, мыслить по аналогии с частным и чисто случайным сходством [8].

Визуальное воображение - это такое воображение, за которым стоит конкретный визуальный образ.

Абстрактно - логическое воображение - такой вид воображения, за которым стоят абстрактные понятия, а также логические соотношения.

Образ представление времени - это продукт такого представления, который можно насыщать деталями, обобщать или схематизировать, изменять яркость, дифференцировать.

Образ представление пространства - это такой образ, с которым можно совершать следующие операции: мысленное вращение, масштабное преобразование, перемещение объектов, комбинирование составных частей, изменение пространственной ориентации, приращение, группировку, разбиение и другие.

Мечта - особая форма воображения. Мечта всегда направлена в будущее, на перспективы жизни и деятельности конкретной личности. Мечта позволяет человеку намечать будущее и организовывать свое поведение для его осуществления. Образы, созданные в мечте, отличаются ярким, живым, конкретным характером и в то же время эмоциональной насыщенностью, привлекательностью для субъекта. Мечта - это процесс воображения, не включенный в творческую деятельность, т.е. не дающий немедленно и непосредственно объективного продукта в виде художественного произведения, научного открытия, технического изобретения. [21].

Нередко мы используем воображение для создания картин, привлекательно для нас будущего, совершаем научные открытия, наделяем себя чертами любимых героев книг. Это - мечты. Но мечты могут переходить в грёзы - сходные со сновидениями состояния, когда человек как бы переселяется в мир, созданный собственным воображением: девушка представляет себя прославленной киноактрисой; юноша - отважным космонавтом, переживающим все новые и новые приключения.

Фантазия - это такой вид воображения, в котором отсутствует связь желаемого будущего с настоящим. В этом случае мечта из стимула действия может превратиться в заместителя действия и переродиться в мечтательность, в фантазию.

Следовательно, мечта образует особую форму воображения. Она обращена к сфере более или менее отдаленного будущего и не предполагает немедленного достижения реального результата, а также его полного совпадения с образом желаемого. Вместе с тем мечта может стать сильным мотивирующим фактором творческого поиска.

Различают в психологии также активное и пассивное воображение.

Пассивным называется воображение, которое возникает «само собой», без постановки специальной цели. Так бывает, например, в сновидениях, в состояниях полусна или горячечного бреда. Активное воображение направлено на решение определенных задач. В зависимости от характера этих задач оно делится на воссоздающее и творческое.

Рассмотрев воображение и его роль в психической деятельности человека, следует отметить, что человек не рождается с развитым воображением. Развитие воображения осуществляется в ходе онтогенеза человека и требует накопления известного запаса представлений, которые в дальнейшем могут служить материалом для создания образов воображения. Воображение развивается в тесной связи с развитием всей личности, в процессе обучения и воспитания, а также в единстве с мышлением, памятью, волей и чувствами.

**1.2 Особенности развития воображения детей дошкольного возраста**

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 в жизни ребенка играет большую роль, чем в жизни взрослого. Оно проявляется гораздо чаще и допускает значительно более легкий «отлет» от действительности. И главное - дети верят в то, что придумывают. Воображение позволяет малышу познавать окружающий мир, выполняя гностическую функцию. Оно заполняет пробелы в его знаниях, служит для объединения разрозненных впечатлений, создавая целостную картину мира [24]

Воображение у ребенка начинает развиваться довольно рано, оно слабее, чем у взрослого, но оно занимает больше места в его жизни.

Итак, рассмотрим этапы развития воображения у детей дошкольного возраста.

До 3 - х лет у детей воображение существует внутри других психических процессов, в них закладывается его фундамент. В три года происходит становление словесных форм воображения. Здесь воображение становится самостоятельным процессом. На первых порах воображение неразрывно связано с предметом, выполняющим функцию внешней опоры. Так, в игре ребенок 3- 4 лет не может переименовать предмет, если не действует с ним. Он представляет стул кораблем или кубик кастрюлькой, когда действует с ними. Сам предмет - заместитель должен иметь сходство с замещаемым предметом. Именно игрушки и предметы - атрибуты наталкивают малыша на тот или иной сюжет игры . Например, увидел белый халат, - стал играть в больницу, увидел весы, - стал «продавцом». Постепенно воображение начинает опираться на предметы, вовсе не похожие на замещаемые. Так, старшие дошкольники в качестве игрового материала используют природный (листья, шишки, камешки и прочее) [11]. Особенно ярко проявляется роль наглядной опоры в воссоздании художественного текста. Таковой служит иллюстрация, без которой младший дошкольник не может воссоздать описанные в сказке события. У старших дошкольников слова текста начинают вызывать образы без наглядной опоры. Постепенно необходимость во внешних опорах отпадает.

В 4 - 5 лет ребенок начинает планировать, составлять в уме план предстоящих действий, прежде всего в игре, ручном труде, рассказывании и пересказе. В возрасте 5 лет появляются мечты о будущем, включается специфическое планирование, которое можно назвать ступенчатым. Мечты ситуативны, нередко неустойчивы, обусловлены событиями, вызвавшими у детей эмоциональный отклик. Воображение превращается в особую интеллектуальную деятельность, направленную на преобразование окружающего мира. Опорой для создания образа теперь служит не только реальный объект, но и представления, выраженные в слове. Начинается бурный рост словесных форм воображения, тесно связанных с развитием речи, мышления, когда ребенок сочиняет сказки, перевертыши, продолжающиеся истории. Воображение дошкольника остается в основном непроизвольным. Предметом фантазии становится то, что сильно взволновало, увлекло его, поразило: прочитанная сказка, увиденный мультфильм, новая игрушка.

В 6 - 7 лет воображение носит активный характер. Воссоздаваемые образы выступают в различных ситуациях, характеризуясь содержательностью и специфичностью. Появляются элементы творчества. Внешняя опора подсказывает замысел, и ребенок произвольно планирует его реализацию и подбирает необходимые средства.

О возрастании целенаправленности воображения на протяжении дошкольного детства можно сделать вывод по увеличению продолжительности игры детей на одну и ту же тему, а также по устойчивости ролей. Младшие дошкольники играют 10 - 15 минут. Внешние факторы приводят к появлению побочных линий в сюжете, и первоначальный замысел теряется. Они забывают переименование предметов и начинают их использовать в соответствии с реальными функциями. В 4 - 5 лет игра длится 40-50 минут, а в 5 - 6 лет дети могут увлеченно играть несколько часов и даже дней.

Для развития воображения необходимо наличие определенных условий: эмоциональное общение с взрослыми; предметно - манипулятивная деятельность; необходимость разных видов деятельности.

Развивая воображение ребенка, важно помнить, что материалом для его фантазий служит вся окружающая жизнь, все впечатления, которые он получает, и эти впечатления должны быть достойны светлого мира детства.

Творческий характер воображения зависит от того, в какой мере дети владеют способами преобразования впечатлений, используемыми в игре и художественной деятельности. Средства и приемы воображения интенсивно осваиваются в дошкольном возрасте. Дети не создают новых фантастических образов, а просто преобразуют уже известные, используя такие приемы воображения, как антропоморфизация, агглютинация, гиперболизации и другие. Освоение приемов и средств создания образов приводит к тому, что и сами образы становятся более разнообразными, богатыми, эмоциональными, пронизанными эстетическими, познавательными чувствами, личностным смыслом.

Итак, выделим основные особенности развития воображения в раннем возрасте:

складываются его предпосылки, представление и отсроченное подражание;

воображение появляется в игре, когда возникает воображаемая ситуация и игровое переименование предметов;

воображение функционирует только с опорой на реальные предметы и внешние действия с ними [14].

Особенности развития воображения в дошкольном возрасте следующие:

воображение приобретает произвольный характер, предполагая создание замысла, его планирование и реализацию;

оно становится особой деятельностью, превращаясь в фантазирование; ребенок осваивает приемы и средства создания образов;

воображение переходит во внутренний план, отпадает необходимость в наглядной опоре для создания образов [25].

Надо сказать, что развитие воображения таит в себе и некоторые опасности. Одна из них - это появление детских страхов. Все родители замечают, что у детей уже с четырех-пяти лет появляются самые различные страхи: дети могут бояться темноты, потом уже более определенно - скелетов, чертей и пр. Появление страхов является спутником и своего рода показателем развивающегося воображения. Это явление очень нежелательное, и когда страх появляется, надо помочь ребенку поскорее избавиться от него.

Конечно, прежде всего, следует постараться не допустить тех воздействий, которые могут травмировать ребенка, вызвать в его воображении болезненные образы. Часто страхи детей появляются после фильмов и книг, очень безобидных и забавных на наш взгляд. Но надо помнить, что воображение ребенка достраивает то, что он еще не знает, заменяет ему те сведения о действительности, которых у него нет и которыми располагаем мы, взрослые. Это для нас очевидно, что Вий - это выдумка, что Бабы-Яги не существует, а Кащей Бессмертный очень даже мил в фильме-сказке. Но представьте себя на месте ребенка, попробуйте посмотреть на все его глазами. Для него все это может быть реальностью, причем такой, что воображение помогает ему видеть эту реальность в своей жизни, переносить ее в свой мир. Поэтому надо очень внимательно относиться к тем впечатлениям, которые получает ребенок, отбирать их в соответствии с возрастом и особенностями нервной системы малыша. Ведь возникший страх может стать навязчивым, перерасти в невроз, и тогда ребенку уже потребуется помощь детского невропатолога или психиатра.

Но если страх уже возник, то, конечно, надо попробовать как можно скорее избавить от него ребенка. Характерно, что нередко наиболее действенным оказывается следовать не логике реальности, а перейти в логику воображения ребенка. Психолог 3.Н. Новлянская приводит пример с девочкой, которая боялась, что в ее комнату залетит черный цветок. Никакие уговоры не помогали, но когда мама по совету психолога сказала, что кактус на окне охраняет девочку и не пустит к ней черный цветок, ребенок успокоился и страх исчез [5].

Вторая опасность, таящаяся в развитии воображения, состоит в том, что ребенок может полностью уйти в мир своих фантазий. Ведь действительно, уже со старшего дошкольного возраста все выдуманные ситуации ребенок может проигрывать про себя, никак не сопровождая это внешними действиями. И именно здесь таится опасность ухода от действительности в фантазию, грезу, мечту, что особенно часто происходит в подростковом и юношеском возрасте. Жить без мечты невозможно, но если ребенок живет только мечтами и фантазиями, не воплощая их в жизнь, то он может превратиться в бесплодного мечтателя.

Именно поэтому, начиная уже со старшего дошкольного возраста важно помочь ребенку воплощать свои замыслы, помочь подчинить его воображение определенным целям, сделать его продуктивным.

Проанализировав вышесказанное, можно сделать вывод: воображение ребенка проявляется и формируется в процессе деятельности. Важное значение в его развитии имеют специфические дошкольные виды деятельности - игра, рисование, лепка. Важную роль в формировании воображения ребенка играет взрослый - его педагогическая позиция, креативность, личность его в целом. Педагог должен не только создать условия для проявления воображения детей. В процессе организации и руководства деятельностью детей следует обогащать представления дошкольников, обучать их эффективным приемам манипулирования образами воображения, использовать специальные упражнения, стимулирующие детское воображение. Важно, чтобы содержание и форма общения взрослого с воспитанником создавали возможность для вступления в «зону ближайшего развития» ребенка, способствовали бы реализации его возможностей в творческой деятельности.

**1.3 Игра детей дошкольного возраста**

О.М. Дьяченко, утверждает, что достаточно часто можно слышать от детей такую просьбу: «Поиграй со мной!». В.А. Сухомлинский подчеркивал, что «игра - это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представленный, понятий об окружающем мире. Игра - это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности» [9].

Игра - это не только удовольствие и радость для ребенка, что само по себе очень важное занятие. С ее помощью можно развивать внимание, память, воображение малыша, т.е. те качества, которые необходимы для дальнейшей жизни. Играя, ребенок может приобретать новые знания, умения, навыки, развивать способности, подчас не догадываясь об этом. Родители порой сами предлагают ребенку поиграть в школу, чтобы закрепить навыки чтения; в магазин, чтобы проверить умение считать.

Игры, направленные на развитие восприятия, формируют у ребенка умение анализировать предметы по таким признакам, как цвет, форма, величина. К концу дошкольного возраста дети могут свободно ориентироваться в 7 цветах спектра, различать их оттенки по насыщенности и цветовому тону. О.М. Дьяченко, утверждает, что игры направленные на развитие внимания формируют у ребенка умение сосредотачиваться на определенных сторонах и явлениях действительности. Игры, направленные на развитие памяти, так же как и на развитие внимания постепенно делают эти процессы произвольными. Ребенок старшего дошкольного возраста уже может ставить себе цель - запомнить что - либо и с большим или меньшим успехом подбирать средства для выполнения этой цели, т.е. подобрать средства, облегчающие процесс запоминания [8].

Развитие творческих способностей ребенка подразумевает развитие воображения и гибкого, нестандартного мышления. Творчество во многом определяется умением выражать свои чувства, представления о мире различными способами. А для этого надо научиться видеть в каждом предмете разные его стороны, уметь, отталкиваясь от отдельного признака предмета, строить образ; не только свободно фантазировать, но и направлять свою фантазию, творческие возможности на решении разных задач. Важнейшим средством развития личности ребенка в целом и познавательных психических процессов является игра. Особое значение имеют игры, помогающие подготовить ребенка к школе. Это игры, которые развивают у малыша элементарные математические представления, знакомят его со звуковым анализом слова, готовят руку к овладению письмом. Почти для каждой игры даются варианты упрощенного или усложненного ее проведения.

В игре, как утверждает А.К. Бондаренко, умственная активность детей всегда связанн с работой воображения: нужно найти себе роль, представить себе, как действует человек, которому хочется подражать, что он говорит. Воображение проявляется и развивается также в поиске средств для выполнения задуманного: прежде чем отправится в полет, необходимо соорудить самолет; для магазина надо подобрать подходящие товары, а если их не хватает, изготовить самому. Так в игре развиваются творческие способности будущего школьника [3].

Наличие творческого воображения в игровой деятельности доказывается и тем фактом, что обычно дети в одной сюжетной игре объединяют различные впечатления - комбинируют виденное в жизни с образами, взятыми из книг, постановок, фильмов. Творческое воображение ребенка, констатирует А.К. Бондаренко, особенно ярко проявляется и развивается в игре, конкретизируясь в целенаправленном игровом замысле. Развитие творческого воображения проявляется и в том, что дошкольники объединяют в игре разные события, вводят новые, недавние, которые произвели на них впечатление, иногда включают в изображение реальной жизни эпизоды из сказок. А.К. Бондаренко утверждает, что решению многих вопросов в наибольшей степени способствуют сюжетно - ролевые, творческие игры. Психолог приводит их в качестве иллюстрации развития творческого воображения детей при создании игрового замысла, формирования культуры их взаимоотношений, в познании окружающей жизни, литературных произведений, изобразительного искусства, образной игрушки [2].

По мнению С.Л. Новоселовой, в игре старшие дошкольники и более младшие дети могут придать любому предмету игровой замысел, и тогда этот предмет выполняет отведенные ему функции при развертывании сюжета игры и ролевом взаимодействии детей в воображаемой игровой ситуации. По мнению С.Л. Новоселовой бывает, что игру воображения прерывает слишком пристальное внимание воспитателя. Чтобы творческое воображение детей во время игры не иссякло, а наоборот, проявлялось все ярче, воспитатель должен незаметно, тактично способствовать совершенствованию сюжета. В любой игре проявляются ростки детской фантазии. Их надо замечать, заботливо ухаживать за ними, беречь и уважать. [16]

Таким образом, игра - это основной вид деятельности детей дошкольного возраста, в процессе которой развиваются духовные и физические силы ребенка: его внимание, память, мышление, воображение. Игра является неотъемлемой частью свободной деятельности детей, их свободного общения в процессе, которого происходит познавательное развитие ребенка. Игра также включена в педагогический процесс и целенаправленно используется в целях развития детей, следовательно, может использоваться и как средство развития воображения.

**1.4 Условия развития воображения у детей дошкольного возраста в игровой деятельности**

Возникновение и развитие воображения - социально обусловленный процесс. Именно взрослый закладывает у ребенка механизмы воображения. И только в общении с ним ребенок осваивает общественно выработанные и фиксированные в культуре средства создания новых образов: сначала действия, а позднее - речь.

Л. С. Выготский связывал работу воображения в детском возрасте именно с игровой деятельностью: «игра есть фантазия в действии, а фантазия - заторможенная и необнаруженная игра. Смысл и назначение игры как спонтанной активности - это организация повседневного поведения ребенка в таких формах, чтобы он мог упражняться и развиваться для будущего». Работа воображения в игре, в конечном счете, заключается в подготовке ребенка к будущим встречам с социальной действительностью, к предстоящим ему ролевым ситуациям, поступкам и решениям [5].

Уже в раннем детстве возможно создание проблемных ситуаций, которые побуждают ребенка искать и предлагать, а затем и использовать предметы-заместители (например, что делать, когда надо угостить куклу конфетами, а их нет, или нужно покормить мишку, а нет тарелочки). Расширение представлений об окружающем, в том числе и о мире взрослых, обучение игровым действиям помогает малышу создать воображаемую ситуацию. Е. В. Зворыгина считает, что условием для формирования воображения является освоение продуктивной деятельности, например, умение наделять постройки определенным содержанием, чему ребенка обучает взрослый с помощью обыгрывания [15].

Н.П. Аникеева считала, что игровая деятельность дошкольника является мощным стимулом воображения. Выполнение роли, развитие сюжета побуждает ребенка перекомбинировать известные события, создавать их новые сочетания, дополнять и преобразовывать в собственные впечатления [1].

Максимально ярко и интенсивно воображение проявляется в сюжетно-ролевой игре. Причем в этой деятельности воображение работает в нескольких направлениях. Во-первых, дети по-новому используют предметы и придают им разнообразные воображаемые функции.

На протяжении часа один предмет может приобретать до пяти разных значений. Так, обычный носовой платок может быть флагом, зайчиком, змеем, фатой для невесты, одеялом, цветком, шарфиком, плащом для куклы и пр. Необыкновенную изобретательность дети проявляют и в создании игровой обстановки. Одна и та же комната превращается в океан, поле сражении, магазин, дремучий лес и пр. При этом стоящая в ней мебель каждый раз приобретает новое значение. В таких воображаемых преобразованиях предметной среды проявляются элементы технического творчества: «Если к маленькой машинке приделать сверху две палочки, то будет троллейбусенок», «Надо сделать такую кроватку, чтоб летала: нажмешь на кнопку, и ж - ж - ж - полетел».

Во-вторых, огромное влияние на ребенка оказывает образ воображаемой роли. Стоит какое - либо скучное занятие перевести в план ролевого действия, как оно сразу же охотно выполняется ребенком. Н. Н. Палагина описывает следующую ситуацию [18]. Девочка долго и с увлечением резала бумагу ножницами, но убирать за собой отказалась, и никакие угрозы и уговоры взрослых не помогали. Но стоило дедушке предложить игру в магазин, где он покупает бумажки, как она с радостью собрала все до мельчайшего обрезка и отнесла их «покупателю».

Из этого примера ясно, что роли возникают не только из желания занять позицию взрослого. Ребенок представляет устройство или действие предмета через свое собственное действие, принимая на себя роль как образ в действии. Преломляя роль живого или неживого предмета через себя, через свое действие, ребенок строит образ этого предмета. Роль при этом выступает как опора образа [7].

Доля активного воображения в задумывании и развертывании игры увеличивается при переходе ребенка к режиссерским играм, где весь замысел строит и реализует он сам, пользуясь игрушками только как внешними опорами. Очень ярко воображение дошкольников развивается в режиссерской игре. Даже 3- летние дети с удовольствием наделяют игрушки ролями и проигрывают с ними различные сюжеты.

С возрастом в игровых сюжетах все большее место отводится речи, и все меньшее время занимает действие. Воображение все больше отделяется от действия и переносится в речевой план. А поскольку внутренняя речь еще не сложилась, ребенку необходим партнер, который в основном выступает в роли слушателя. Этот партнер может не вмешиваться в игру, но он все - таки нужен как опора образа. Ребенок сам рассказывает содержание игры и произносит реплики как своего, так и чужого персонажа. Эта деятельность ребенка, хотя и остается по форме ролевой игрой, очень близка к пересказу или сочинению сказки [21].

Важным моментом, как утверждают психологи Е.М. Гаспарова, Е.В. Зворыгина, в развитии воображения ребенка служит такая организация предметной среды, которая включает наряду со знакомыми предметами с закрепленными функциями предметы неспецифические, полуфункциональные: бросовый материал (коробки, катушки, обрывки ткани, бумаги) и природный (шишки, веточки, желуди). Действуя с ними, наделяя их разным значением в разных ситуациях, используя вариативно, ребенок интенсивно осваивает замещение [24].

Следует помнить и о том, что на развитие старших дошкольников оказывает большое влияние обучение, все возрастающий запас знаний и их логическое осмысление, уточнение, конкретизация. Все больше знаний получают дети из художественной литературы, в результате слушания специальных радиопередач, из рассказов родителей и воспитателей, из бесед с ними, т.е. словесным путем [19].

Возникающие в воображении ребенка образы, ситуации, действия он реализует в своих играх, рисунках, рассказах. Богатство воображения зависит от накопленных его памятью представлений и усвоенных знаний, от понимания и осмысления картин, от активной работы мысли. Наличие воссоздающего воображения у детей дошкольного возраста способствует тому, что их игры становятся богаче по содержанию, интереснее и увлекательнее по выдумке, замыслу. Воображение детей становится активным и имеет целенаправленный характер. Ребенок создает образ или воображаемую ситуацию в зависимости от задач, которые он ставит сам себе (в игровой деятельности) или перед ним ставят взрослые. Активное воображение проявляется во всех видах детской деятельности. Формирование критичности мышления («Чего на свете не бывает?») тоже вносит вклад в развитие воображения, определяя критическое отношение и к образам своей фантазии [9].

Творческое воображение дошкольников, которое представляет собой сложную переработку полученных представлений, дополнение одних образов элементами других, - это необходимая ступень в развитии подлинного творческого воображения. И воспитатель всячески должен поддерживать и поощрять его развитие. Важнейшей предпосылкой возникновения и развития длительной игры является воспитание у детей нравственных чувств, особенно чувства коллективизма.

Руководство воображением требует от взрослого создания проблемных ситуаций, которые не имеют однозначного решения и ситуаций, когда средства решения не определены. Е.Е. Кравцова показала, как меняется позиция взрослого в общении с ребенком в целях развития воображения. В младшем дошкольном возрасте целесообразно занять позицию незнающего, неумелого, чтобы с помощью реплик и вопросов к ребенку расшатать шаблоны, показать, что одна и та же задача может решаться по-разному. В 4-5 лет стимулом является соревнование со сверстниками, которым руководит взрослый: «Кто придумает интереснее?», «Кто придумает иначе, чем у товарища?». А для старшего дошкольника следует создать такие условия, чтобы он сам встал в обучающую позицию, особенно в отношении младших детей, рассказывая им сказки, показывая инсценировки, организуя игры [11].

Проанализировав психолого-педагогическую литературу по данному вопросу, мы можем утверждать, что большое значение имеет развитие воображения детей в игре.

В игре, отмечает Д.Б. Эльконин, впервые возникает новая форма удовольствия, которое испытывает ребенок, - радость от того, что он действует так, как требуют правила [26].

В переносе значения с одного предмета на другой состоит суть воображаемой ситуации. Суть воображаемой ситуации подробно исследовал А.Н. Леонтьев. [12]. Эти исследования чрезвычайно интересны и оригинальны. По этому поводу А.Н. Леонтьев пишет, что рождение воображаемой игровой ситуации происходит в результате того, что в игре предметы, а значит, и операции с этими предметами включены в действия, которые обычно осуществляются в других условиях и по отношению к другим предметам. Игровой предмет сохраняет свое значение, ребенку известны его свойства, известен способ возможного действия с ним. Это и есть то, что образует значение данного предмета. Однако в игровом процессе значение не просто конкретизируется. Например, ребенку известно значение палочки. Однако в игре операции с палочкой включаются в совсем другое действие, чем-то, которому они адекватны. Поэтому палочка, сохраняя для ребенка свое значение, вместе с тем приобретает для него в этом действии совершенно иной смысл. Например, палочка приобретает для ребенка смысл лошади.

Итак, существует реальное действие, реальная операция и реальные образы реальных предметов, но при этом ребенок действует с палкой как с лошадью. В результате складывается ситуация, когда игровые операции оказываются как бы несоответствующими действию. Игровые операции неадекватны действию. Но в игре действие и не преследует этой задачи: ведь ее мотив, как подчеркивает А.Н. Леонтьев, лежит в самом ее действии, а не в результате [12].

Построив такой ряд суждений, А.Н. Леонтьев решает достаточно важную с его точки зрения задачу. Он пытается доказать реальность игрового действия, показав тем самым, что нет фантастических элементов в психологических предпосылках игры. Это доказательство чрезвычайно важно в решении вопроса о месте игры в ряду других видов деятельности. Именно реальный характер игровых действий придает ей непреходящее значение в ряду видов деятельности, определяющих детское развитие [12].

Игра реально вводит ребенка в такой притягательный для ребенка мир взрослых людей, систему отношений, существующую в этом мире. В мир взрослого человека ребенок попадает в деятельности, названной восприятием сказки. Однако это вхождение не реально. Оно существует лишь в воображении ребенка [23].

Таким образом, игра является средством развития воображения ребенка - дошкольника, потому как в процессе игры он действует в воображаемой ситуации, оперирует предметами заместителями, принимает на себя роли взрослых, действует во внутреннем плане, фантазируя и опираясь на накопленные представления окружающей жизни. Неустанная работа воображения - это один из путей, ведущих к познанию и освоению детьми окружающего мира, выходу за пределы узкого личного опыта. Но эта работа требует постоянного контроля со стороны взрослых, под руководством которых ребенок овладевает умением отличать воображаемое от действительности.

**Глава II. ОПЫТ ПРАКТИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ВОСПИТАТЕЛЯ ПО РАЗВИТИЮ ВООБРАЖЕНИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ В ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

В практической части нашей работы мы представим опыт воспитателя муниципального образовательного учреждения "Прогимназия" №1 г. Воркуты Сыроватка Оксаны Владимировны, который в 2017 году она опубликовала на сайте «портал педагога» [22] Оксана Владимировна воспитатель, общественный инспектор по охране прав детства с 14 летним опытом преподавательской деятельности в ДОУ.

Как поясняет Оксана Владимировна, что в 2016-2017 учебном году была сформирована подготовительная группа из 15 детей. В начале учебного года была проведена диагностика освоения программы. Самые низкие результаты были получены в разделе «Игровая деятельность»:

 - 4 ребенка (27%) высокий уровень освоения программы. У детей

разнообразные игровые интересы. В играх они проявляют инициативу.

Выступают с предложениями по созданию игровой обстановки, обогащению сюжета, игровых ролей. Фантазируют, комбинируют реальное и фантастическое в игре. Придумывают игры с «продолжением», активны в ролевом взаимодействии и ролевых диалогах.

 - 5 детей (33%) средний уровень освоения программы. Дети охотно участвуют в играх. Разворачивают различные сюжеты (бытовые, трудовые, общественные, по мотивам знакомых сказок). Игрушки и предметы подбирают в соответствии с ролью. Участвуют в создании игровой обстановки. Называют свою роль и роли других участников игры. Действуют в принятой роли, пытаются передать не только систему действий, но и характер игрового персонажа.

 - 6 детей (40%) детей с низким уровнем освоения программы. Игры однообразны. Дети тяготеют к шаблонным игровым сюжетам и действиям. В игровой роли маловыразительны. Речевая активность снижена. Сосредоточены на однообразных действиях с игрушками. Ролевой репертуар беден.

В совместных играх наблюдается неумение согласовывать игровое взаимодействие с общим игровым замыслом. Предложения других играющих по изменению сюжета принимают, но затрудняются соответственно изменить рисунок своей роли. Перед воспитателями остро встала проблема низкой степени творческой активности и инициативы их воспитанников в игровой деятельности. В связи с этим, Оксана Владимировна решила провести дополнительную диагностику с целью определения уровня развития творческого воображения у детей данной группы. Для этого она использовала следующие методики:

1. Методика "Незаконченные рисунки" (Тихомирова Л.Ф.).

Цель: Определение уровня развития воссоздающего воображения.

2. Методика «Дорисовывание фигур» (Е.П. Торренс).

Цель: Определение особенностей развития у детей творческого воображения.

Проанализировав результаты диагностики, она поставила перед собой цель: теоретически обосновать и экспериментально проверить эффективность использования игровой деятельности для развития творческого воображения детей старшего дошкольного возраста.

Исходя из цели, она поставила перед собой следующие задачи:

1.Развитие творческого воображения.

2.Формирование творческих проявлений детей: речевых, интонационных, мимических и пантомимических.

Для реализации намеченных задач, Оксана Владимировна организовала образовательныйпроцесс по двум направлениям:

1. Работа с детьми.

2. Работа с родителями. Консультирование, совместная деятельность.

Для того чтобы работа по развитию творческого воображения была эффективной, ей был составлен план работы по развитию творческого воображения детей старшего дошкольного возраста в игровой деятельности. Первое направление – работа с детьми.

 В своей работе по развитию творческого воображения и мышления Оксана Владимировна опирались на следующие принципы:

 - принцип сотрудничества позволяет выполнять каждое задание индивидуально, в паре или небольшой группе;

 - принцип благоприятного климата обязывает взрослого поддерживать на занятиях благоприятную социально-психологическую среду, характеризующуюся психологической безопасностью и безусловным принятием ценностей каждого ребенка;

 - принцип неоцениваемой деятельности предоставляет каждому участнику право делать ошибки;

 - принцип положительного подкрепления желаемого поведения понимается как событие, совпадающее с каким-либо действием и ведущее к увеличению вероятности повторного совершения этого действия;

 - принцип активности обеспечивает развитие творческих способностей ребенка благодаря его собственной деятельности по решению творческой задачи.

Исходя из вышеперечисленных принципов, она создала эмоционально благополучную атмосферу для каждого ребёнка. В понятие «эмоционально благополучная атмосфера» включается налаживание позитивных контактов с детьми, снятие эмоционального напряжения в игре, развёртывание партнёрских отношений. Для этого Оксана Владимировна внесла необходимые изменения в содержание педагогического взаимодействия с детьми. Отказалась от прямых указаний детям, больше внимания уделила косвенному воздействию на них через организацию совместной деятельности, игру, игровое общение. Педагог выступал в роли партнёра творческой деятельности.Занятия проводились раз в неделю по 30 минут каждое. Основные формы работы с воспитанниками: игры-путешествия; этюды; игры-беседы; игры-импровизации; ТРИЗ.

Игры-путешествия включают разнообразный познавательный материал, богатый речевым наполнением. Игры - путешествия закрепляют знания детей о разных существах, временах года, явлениях неживой природы, такие понятия, как "деревня", "город", "транспорт"; развивают интерес к сказкам, мультикам. Сценарии игр-путешествий составлены таким образом, – что дети читают стихи, поют песни. Дети не утомляются, так как деятельность разнообразна, яркие образы вызывают интерес. Используя игры-путешествиявоспитатель соблюдала важное условие - играть только до тех пор, пока детям интересно и их внимание сконцентрировано.

 Этюды дают взрослому представление, как можно вербально наполнить разыгрываемую ситуацию, развивая воображение детей. Важное условие – нельзя долго описывать ситуацию, импровизировать без действий. Любое вербальное сопровождение идет параллельно с действиями детей. Игры – беседы развивают память, мышление, любовь к природе, диалогическую речь, учат быть внимательными. Это игры, в которых дети перевоплощались в живое или неживое существо, в образе которого решали проблемные ситуации, советовались, просили о чем-то окружающих. В процессе беседы придумывали вместе с детьми ситуации, фантазировали. В играх-импровизациях воспитатель только описывала ситуацию, но ничего не показывала, чтобы дети не подражали, а сами искали образ, проявляя свою творческую индивидуальность. Вхождению в образ помогала музыка. Игры способствуют развитию пластики, чувства ритма, музыкального слуха, закрепляют знания об окружающем, дают возможность ребенку проявлять себя через самовыражение.

Мини-этюды чаще использовались для того, чтобы собрать внимание детей, вызвать интерес к предстоящей деятельности. Объекты изображения очень просты, доступны.

Первоначально игры проводились по подражанию, затем дети начинали фантазировать сами.

Кроме того в содержание занятий, в зависимости от их целей, входили:

1.Тематические беседы, разучивание и сочинение скороговорок, чистоговорок, стихотворных текстов, загадок, потешек, чтение сказок.

2.Разыгрывание отдельных диалогов, сцен с использованием настольного театра, масок, кукол би-ба-бо.

3.Слушание классической музыки.

4.Исполнение этюдов для передачи музыкально-образных характеристик животных, птиц, этюдов для передачи различных чувств.

5.Пересказывание сюжета по ролям.

6. Придумывание сказок.

7.Творческие задания на танцевальное и музыкально-игровое творчество импровизационного характера (например, придумывание танцевальных движений в соответствии с характером музыки, импровизационные танцы, хороводы, игры).

8. Этюды музыкально-вопросительного-ответного характера.

9. Речевые этюды: «Придумай частушку», «Придумай чистоговорку».

10. Диалоговые этюды.

11. Игры-драматизации.

На развитие творческого воображения и формирование творческих проявлений детей в речи, мимике, пантомимике, большое влияние оказало этюдная работа. Вначале дети передавали в игре не специфические движения персонажей, а общие. Движения были однообразными, бедными, отсутствовала выразительность. Как сказать и как сделать - об этом дети не задумывались. Они, не обращали внимание на то, как действовал тот или иной герой на протяжении всей сказки, как отражались на его поведении смены настроений. Дети не думали о том, что характер поведения героев сказки менялся по мере развития действия.

Но этюдная работа облегчала подготовку драматизации. И в результате она стала приобретать творческий характер. С каждым занятием дети более адекватно стали использовать пантомимические, интонационные средства. Они начали коллективно обсуждать характеры героев сказки и средства их воплощения.

Таким образом, в ходе проведения занятий, исходя, из наблюдений за детьми при выполнении ими заданий было установлено, что первоначальная их слабая активность в использовании творческих проявлений с каждым днем все более повышалось. Дети увереннее стали пользоваться разными средствами выразительности в жестах, позах. Речь их стала более разнообразна и интонирована.

Итак, изучив опыт работы воспитателя муниципального образовательного учреждения "Прогимназия" №1 г. Воркуты Сыроватка Оксаны Владимировны, мы пришли к выводу, что исходя из особенностей развития дошкольников, понималось необходимость создания у детей познавательной мотивации, поэтому занятия должны быть интересными, вызывающими радость и желание заниматься. В ходе завершения данной работы, выяснилось, что даже при непродолжительной по времени, но целеустремленной работе, можно добиться значительных результатов в развитии творческого воображения у детей старшего дошкольного возраста в игровой деятельности.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Проанализировав научно-педагогическую и методическую литературу, можно сказать о том, что в современной педагогической и психологической науке идет интенсивный поиск решения данной проблемы.

Проблема развития воображения в дошкольном возрасте исследовалась такими учеными, как Д.Б. Эльконин, Л.С. Выготский, В.С. Мухина, Н.Н. Палагина, Е.Е. Кравцова, А.Н. Леонтьев. Все они отмечали, что слабо развитое воображение влечет за собой затруднения в решении мыслительных задач, невозможность богатой и разносторонней в эмоциональном плане жизни. Поэтому их исследования и работы направлены на развитие воображения с самого раннего детства.

Так, в первом параграфе нами были изучены теоретические основы развития воображения, его виды; представленна характеристика особенностей воображения у детей дошкольного возраста.

Также мы рассмотрели условия развития воображения у детей дошкольного возраста в игровой деятельности.

В практической главе нашей работы мы познакомились с эффективным педагогическим опытом воспитателя муниципального образовательного учреждения "Прогимназия" №1 г. Воркуты Сыроватка Оксаны Владимировны.

Опыт работы воспитателя и результаты его применения убедили нас в том что, воспитателям необходимо помнить, что все дети разные. Одному достаточно предложить что - нибудь придумать, сочинить, выдумать и тут же радостно вспыхнут глазенки и начнется сначала неумелый, а потом все более совершенный творческий поиск. А другой - постарается уйти, спрятаться уже за знакомые задания и сюжеты. Одни очень быстро и охотно включился в новую игру, а с другим - надо неоднократно возвращаться к одному и тому же.

Также не следует забывать, что ребенок рожден для игры, и вся его деятельность это игра. Игра - это самый лучший способ увлечь ребенка.

Исследование показало, что формирование воображения через игру происходит под влиянием уточнения и расширения жизненных впечатлений детей. Поверхностные представления не могли их увлечь надолго: воображение было слабым, и игры распадались. Постепенный переход от бесконтрольной работы фантазии к творческому воображению связан с уточнением, систематизацией и последующим расширением представлений детей. На этой основе развивались их память и способность к обобщению.

Игра становится формой организации жизни детей. Формирование воображения повлияло на развитие игры, а она, развиваясь, в свою очередь обогатила воображение. Совместные игры детей, самостоятельное связывание осознанных жизненных впечатлений придали воображению детей нравственную направленность и сформировали у них такие качества, как организованность, активность, коллективизм, отзывчивость, доброжелательность, таким образом можно сделать вывод, что игра способствует развитию воображения.

**ЛИТЕРАТУРА**

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. - М., 2004.

2. Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду. - М., 2006.

3. Бондаренко А.К., Матусик А.И. Воспитание детей в игре. - М., 2004.

4. Боровик О. Развиваем воображение // Дошкольное образование. 2010. №1

5. Выготский Л.С. Воображение и его развитие в детском возрасте / Собр. соч., - М., 2004. Т.2.

6. Дудецкий А.Я. Теоретические основы воображения и творчества. Смоленск, 2010

7. Дьяченко О. Особенности развития воображения умственно одаренных детей // Дошкольное воспитание. 2011. №8

8. Дьяченко О.М. Воображение дошкольника. М., 2014

9. Дьяченко О.М. Об основных направлениях развития воображения у детей // Вопросы психологии. 2011. №16

10. Запорожец А.В., Эльконин Д.Б. Психология детей дошкольного возраста: развитие познавательных процессов. М., 2010

11. Кравцова Е. Развитие воображения // Дошкольное воспитание. 2011. №12

12. Леонтьев А.В. Лекции по общей психологии. 2010

13. Мухина В.С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество. М., 2012

14. Немов Р.С. Психология: Учеб. для студентов высш. пед. учеб. заведений: В 3 кн. Кн. 1. Общие основы психологии. М., 2011

15. Немов Р.С. Психология: Учеб. Для студентов высш. Пед. учеб. Заведений: В 3 кн. Кн. 3. Психология образования. М., 2011

16. Новоселова С.Л. Игра дошкольника. - М., 2004

17. Обухова Л.Ф. Детская психология: Теория, факты, проблемы. М., 2011

18. Палагина Н.Н. Развитие воображения в русской народной педагогике // Вопросы психологии. 2012. № 6

19. Пороцкая Е. Ребенок: слово и его роль в развитии воображения // Дошкольное воспитание. 2012. № 9

20. Психология детей дошкольного возраста / Под ред. А.В. Запорожца и Д.Б. Эльконина. - М., 2004

21. Речицкая Е.Г., Сошина Е.А. Развитие творческого воображения младших дошкольников. - М., 2006.

22. Сыроватка Оксаны Владимировны сайт «портал педагога» https://portalpedagoga.ru.

23. Столяренко Л.Д. Основы психологии. Ростов-на-Дону, 2008

24. Урунтаева Г.А. Диагностика психологических особенностей дошкольника. Практикум. М., 2016

25. Урунтаева Г.А. Дошкольная психология. М., 2014

26. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Айрис-пресс, 2005

**Приложение**

**Картотека игр на развитие воображения**

**1. «Что бы ты сделал?»**

Играют семь и более человек.

**Ход игры:**  Водящий - воспитатель выбирает простую ситуацию, например: "В лес пришел охотник". Детям предлагается показать, что бы они делали и говорили на месте лесных жителей или сказочных персонажей, например, зайца, лисы, медведя, лешего, водяного, собаки и т. д. Роли распределяются по жребию или по принципу игры в фанты. Один из игроков обязательно должен сыграть роль охотника.

Игрокам дается время на подготовку, после чего все показывают то, что делают, по их мнению, персонажи. Победителя выбирают все игроки. Он может быть и не один.

**Примечание:** При раздаче ролей нужно быть внимательным. Слова типа "Маша, ты Баба-Яга" могут обидеть ребенка и вызвать насмешки.

**2. «Кто говорит?»**

Играют семь и более человек.

**Ход игры:** Выбирают простую фразу, например: «Здравствуйте, добро пожаловать». Каждому участнику дастся задание произнести ее так, как какой-нибудь зверь, герой сказки или мультфильма. Например, как медведь, Баба-Яга, маленькая птичка и т. д.

Выбор задания происходит по жребию или по принципу игры в фанты. Игрокам дается время на подготовку, а потом все по очереди произносят предложенную фразу. Победителя выбирают сообща.

**Примечание:** Чем больше детей играет, тем больше образов можно придумать и тем интереснее играть. Но желательно, чтобы было поменьше похожих заданий: различить интонации льва, медведя и Змея Горыныча очень сложно.

**3. «Сказка без конца»**

Играют пять и более человек (если участников много, то можно командами).

**Ход игры:** Детям читают сказку или короткий рассказ, но не дочитывают до конца.

Его надо придумать самим. Через некоторое время каждый участник или команда рассказывает, чем, по их мнению, закончилась история. Причем одной из команд предлагается разыграть конец, другой — показать его жестами и т. д.

**4. «Кем быть?», «Зоопарк»**

Играют семь и более человек.

**Инвентарь:** Карточки с изображением людей разных профессий.

**Ход игры:** Выбирается водящий. Он на время выходит из комнаты. Остальные игроки вытягивают карточки и без слов, пантомимой, изображают человека на картинке за работой.

Задача водящего — угадать, какую профессию показывает каждый из игроков. Если он называет все верно, то первый из названных занимает его место. Если же он ошибается или не знает, что ответить, то остается водящим на следующую игру.

**Примечание:** Каждый раз игроки должны изображать новую профессию, не повторяясь.

**5. «Заводные игрушки»**

Играют пять и более человек.

**Ход игры:** Выбирается водящий - покупатель. Остальные участники игры - заводные куклы. Они выстраиваются в ряд. Водящий подходит и говорит: «Подхожу я к магазину и смотрю в его витрину. Выбираю, покупаю заводного - тут он называет любую игрушку или другой предмет, например медвежонка. Игроки немедленно принимают позу названной игрушки. Водящий подходит к одному из них и «включает», к примеру, нажав на пуговицу. Ребенок изображает игрушку в движении так, как он ее себе представляет. Потом его «выключают» и смотрят следующую «игрушку». Когда все игроки показали свой вариант названного предмета, водящий выбирает, какой из них понравился ему больше всего. Он указывает на него со словами: «Покупаю что хочу, сколько надо заплачу». Указанный игрок занимает ею место, а водящий становится в «витрину».

**Примечание:** Водящий может «включать игрушки» по одной, но две или все сразу.

**6. «Крокодил»**

Играют семь и более человек.

**Ход игры:** Один на игроков загадывает предмет или явление, тихо говорит другому. Тот жестами и мимикой изображает это не произнося ни слова.

Остальные игроки стараются угадать, что он показывает.

Когда кто-нибудь, верно, назовет загаданное слово, игрок, который показывал, загадывает свой предмет, а угадавший изображает.

**7. «Рисуем по кругу»**

Играют пять и более человек.

**Инвентарь:** Бумага, цветные карандаши.

**Ход игры:** Участники садятся в круг. Каждый выбирает карандаш любого цвета, но лучше, чтобы цвета не повторялись. У водящего — простой карандаш. Он рисует квадрат и передает лист одному из игроков. Тот должен дорисовать какую-нибудь деталь, чтобы геометрическая фигура стала каким-то предметом, например крышу, тогда эти будет дом. Желательно, чтобы цвет дорисованных деталей соответствовал реальному (не стоит рисовать красную траву или фиолетовое небо). Дорисовав деталь, игрок передает листок дальше.

Тем временем водящий на следующем листе рисует новую фигуру и передает по кругу в другую сторону.

После игры можно сравнить рисунки, устроив «выставку».

**8. «Небывалый зверь»**

**Инвентарь:** Лист бумаги, поделенный на три части пунктиром, карандаши.

**Ход игры:** Игрок получает лист бумаги и рисует в первой трети его голову животного. Во второй трети он намечает двумя точками, откуда продолжать рисовать контуры зверей. Потом загибает по пунктирной линии свой рисунок так, чтобы ее не было видно. Второй игрок рисует ко второй четверти продолжение животного — туловище и передние ноги. Потом намечает границы его тела в третьей части листа и тоже загибает свой рисунок. Третий игрок дорисовывает задние ноги и хвост.

Получившемуся зверю можно дать имя и придумать историю — где живут эти существа и почему они такие необычные и обыграть.

**9. «Сказка с продолжением»**

**Ход игры:** Водящий предлагает начало истории, например: «В темном-претемном лесу стояла маленькая избушка. И жили в ней двое детей — брат и сестра

Игроки по очереди, по одной фразе продолжают рассказ. В результате должна получиться законченная история.

**Условия:** 1. Водящий может корректировать ход событий в рассказе, задавая игрокам наводящие вопросы.

2. Игрок не может отменить то, что уже сказано другими.