



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

Колледж ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»

РАЗВИТИЕ ВОООБРАЖЕНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ НА УРОКАХ
ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА ПОСРЕДСТВОМ ПРИМЕНЕНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ
ИГР

Выпускная квалификационная работа
Специальность 44.02.02 Преподавание в начальных классах
Форма обучения очная

Работа рекомендована к защите
« 20 » мая 2025 г.
Заместитель директора по УР
Д. Расщектаева Расщектаева Д.О.

Выполнила:
студентка группы ОФ- 318-165-3-1
Мингазова Алина Ришатовна
Научный руководитель:
преподаватель колледжа
Губарь Екатерина Алексеевна

Челябинск
2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ РАЗВИТИЯ ВОООБРАЖЕНИЯ НА УРОКАХ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА С ПРИМЕНЕНИЕМ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР	5
1.1. Понятия «воображение», «игра», «дидактическая игра» в психолого-педагогической литературе	5
1.2. Виды дидактических игр, направленных на развитие воображения младших школьников	10
1.3. Особенности использования дидактических игр на уроках окружающего мира для развития воображения младших школьников	18
Выводы по первой главе	23
2.1. Описание педагогического опыта по проведению диагностики сформированности воображения младших школьников.	24
2.2.Разработка серии дидактических игр для уроков окружающего мира....	34
2.3. Сравнительный анализ констатирующего и контрольного этапов эксперимента.....	36
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	43
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК	46
ПРИЛОЖЕНИЕ	50

ВВЕДЕНИЕ

Развитие воображения у младших школьников является одной из ключевых задач современного образования. В этом контексте уроки окружающего мира представляют собой уникальную возможность для формирования творческого мышления и активизации познавательной деятельности детей. Важным инструментом для достижения этой цели являются дидактические игры, которые не только делают процесс обучения более увлекательным, но и способствуют развитию различных навыков, включая воображение.

Актуальность исследования заключается в необходимости формирования креативных, социально адаптированных личностей и в поиске эффективных методов обучения, которые учитывают возрастные особенности детей и современные требования к образованию.

Цель – обосновать и проверить результативность применения дидактических игр на уроках окружающего мира для развития воображения младших школьников.

Объект исследования – развитие воображения младших школьников.

Предмет исследования – процесс развития воображения младших школьников посредством применения дидактических игр на уроках окружающего мира в начальной школе.

В соответствии с целью исследования поставлены следующие задачи:

1. Проанализировать понятия «воображение», «игра», «дидактическая игра» в психолого-педагогической литературе;
2. Рассмотреть виды дидактических игр, направленных на развитие воображения младших школьников;
3. Изучить особенности использования дидактических игр на уроках окружающего мира;
4. Описать педагогический опыт по проведению диагностики сформированности воображения младших школьников;

5. Разработать серию дидактических игр для уроков окружающего мира;

6. Провести сравнительный анализ констатирующего и контрольного этапов эксперимента.

На основе поставленных цели и задач нами сформулирована следующая гипотеза: если внедрить в процесс обучения дидактические игры, то воображение обучающихся может измениться в динамике в лучшую сторону.

Для решения данных задач нами были задействованы следующие методы исследования:

– теоретические (изучения в психолого-педагогической литературе);

– эмпирические (наблюдение, опрос, беседа, анкетирование, интерактивные методы взаимодействия).

Практическая значимость заключается в том, что разработанный материал может быть использован учителями или специалистами школы в урочной деятельности при применении дидактических игр на уроках окружающего мира у младших школьников.

База исследования: Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа № 147 г. Челябинска».

В теоретической части нашей исследовательской работы будут изучены и проанализированы различные психолого-педагогические источники, на основе чего будут сделаны выводы, которые будут положены в основу эмпирической части исследования. Во второй части исследования будут представлены результаты проведенной нами работы.

Структура работы: работа состоит из введения, двух глав, выводов по главам, заключения, библиографического списка и приложения.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ РАЗВИТИЯ ВООБРАЖЕНИЯ НА УРОКАХ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА С ПРИМЕНЕНИЕМ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР

1.1. Понятия «воображение», «игра», «дидактическая игра» в психолого-педагогической литературе

Воображение – это оперирование образами (зрительными, слуховыми и т.д.), извлекаемыми из опыта человека, производимое в пространстве образа мира человека. Образы включают в себя не только воспринятые ранее предметы и явления, но и созданные по прихоти и намеренно фантазией человека. Поэтому воображение (как выход в план образов) позволяет человеку выйти за пределы не только актуального мира, но и реальности вообще. Эти образы, преобразующие, видоизменяющие человеческий опыт, являются основным продуктом воображения, делают возможным художественное, научное и техническое творчество. В этом смысле все, что окружает нас и что сделано рукой человека, весь мир культуры в отличие от мира природы, всё это является продуктом человеческого воображения и основанного на этом воображении творчества [14].

Воображение является одной из универсальных способностей, присущих человеку, которое играет важную роль в психической деятельности обучающихся.

В процессе отражения окружающего мира человек наряду с восприятием того, что действует на него в данный момент, или зрительным представлением того, что воздействовало на него раньше, создаёт новые образы.

Образы, которыми оперирует человек, включают в себя не только воспринятые ранее предметы и явления. Содержанием образов может стать и то, что он никогда не воспринимал непосредственно: картины далёкого

прошлого или будущего; места, где он никогда не был и не будет; существа, которых нет не только на Земле, но и вообще во Вселенной. Образы позволяют человеку выйти за пределы реального мира во времени и пространстве. Именно эти образы, преобразующие, видоизменяющие человеческий опыт, являются основной характеристикой воображения [3].

Воображение – психический процесс, выражающийся:

1. В построении образа средств и конечного результата предметной деятельности субъекта;
2. В создании программы поведения, когда проблемная ситуация неопределённа;
3. В продуцировании образов, которые не программируют, а заменяют деятельность;
4. В создании образов, соответствующих описанию объекта.

Кузин В.С. определяет воображение как психический процесс, заключающийся в создании новых образов (представлений) путём переработки материала восприятий и представлений, полученных в предшествующем опыте [5].

Воображение – это необходимый элемент творческой деятельности человека, выражающийся в построении образа продуктов труда, а также обеспечивающий создание программы поведения в тех случаях, когда проблемная ситуация характеризуется неопределённостью.

По определению Степанова А.А., воображение – это психический процесс создания образов предметов, ситуаций, обстоятельств путём приведения имеющихся у человека знаний в новое сочетание.

Коршунов А.М. определяет воображение как такой процесс отражения объективной реальности, в которой ведущей стороной выступает продуктивная деятельность, направленная на преобразование чувственной формы образа в соответствии с определёнными целями и задачам и субъекта.

Материальной базой процесса воображения выступает внешний мир во

всём богатстве его отношений, из которых мы «вычерпываем» новые впечатления и создаём новые образы. Воображение возникает из потребности людей предвосхитить, объяснить, заглянуть в будущее, чтобы оказать на него воздействие.

Физиологической основой является аналитико-синтетическая деятельность мозга, в процессе которой происходит образование новых систем временных связей на основе ранее сформированных. Предполагают, что физиологические механизмы воображения находятся не только в коре больших полушарий головного мозга, но и в глубинных его отделах (в гипоталамо-лимбической системе). Благодаря пластичности мозговых тканей, прежний опыт человека не только сохраняется, воспроизводится, но и творчески перерабатывается.

Отличительной чертой воображения является его сложный, многоплановый, синтетический характер: оно (воображение) способно преобразовать весь мир без исключения.

Воображение часто рассматривается как когнитивный процесс, позволяющий человеку создавать образы и идеи, не основанные на непосредственном восприятии. Один из известных психологов, Жан Пиаже, утверждал, что воображение играет важную роль в когнитивном развитии детей, позволяя им манипулировать образами и концепциями.

Философы, такие как Иммануил Кант, рассматривали воображение как связующее звено между восприятием и разумом. В его работах подчеркивается, что воображение позволяет человеку организовывать опыт и создавать новые идеи.

Воображение также играет центральную роль в искусстве и литературе. Оно позволяет художникам и писателям создавать новые миры

и выражать идеи. Артур Шопенгауэр подчеркивал важность воображения в процессе художественного творчества [28].

Связь воображения и дидактических игр является важной темой в педагогике и психологии. Дидактические игры, как форма обучения, активно используют воображение для создания увлекательного и эффективного образовательного процесса.

Игра – это осмысленный эмоционально-насыщенный вид деятельности, фрагмент жизни, в миниатюре организуемый в соответствии с особым сводом правил. В психологической практике игра расширяет возможности, направленные на личностное развитие, на диагностику и проработку тем, важных для человека.

Игра – реальная и вечная ценность культуры досуга, социальной практики людей в целом. Она на равных стоит рядом с трудом, познанием, общением, творчеством, являясь их корреспондентом. Искусство игры – важная часть жизненной стратегии людей, ощущающих уникальность и неповторимость жизни. Такое определение вывел Шмаков С.А. [16].

Одним из эффективных средств, которое помогает младшим школьникам усваивать новые знания, закреплять сложные умения и навыки, развивать интерес к учебному предмету, является дидактическая игра.

Дидактическая, или обучающая, игра – это способ организации познавательной деятельности ребенка, направленной на получение им новых знаний, навыков, развитие его логического и ассоциативного мышления.

Родоначальником применения игры в процессе обучения в отечественной науке является педагог Ушинский К. Д., который утверждал, что игра – это необычный род деятельности человека, легкий и в то же время сознательный, под которым понимается стремление чувствовать, действовать и жить.

Сухомлинский В.А., говоря о необходимости применения дидактической игры, отмечал, что: «Без игры нет полноценного умственного развития. Игра пробуждает творческое воображение, без которого нельзя

представить полноценное обучение» [6].

Общеизвестно, что игра – это не развлечение, а деятельность, в которой лучше усваивается и воспроизводится социальный опыт, в данном процессе совершенствуется личность ученика; игра – один из видов деятельности, значимость которой заключается не в результатах, а в самом процессе.

В педагогике нет единой классификации игр. Благодаря многокомпонентности, особенностям структуры, большому количеству функций каждый ученый, исследуемый дидактическую игру, создает свою классификацию, ориентируясь на то, что (на его взгляд) важно для процесса обучения и воспитания младших школьников. Например, Мещеряков Г.Б. классифицирует игры как ролевые, с правилами, режиссерские, дидактические. Коджаспирова Г.М. делит игры на предметные, символические, сюжетные, ролевые, компьютерные, развивающие, дидактические. Сорокина А.И. классифицирует дидактические игры как игры-путешествия, игры-поручения, игры-предположения, игры-загадки, игры-беседы. Федорова Л.И. выделяет дидактические игры по характеру использованного материала, по виду деятельности, по предметной области, по этапу педагогического процесса, по игровой методике, по количеству участников. Селецкая Е.Г. подразделяет дидактические игры на репродуктивные, частично-поисковые, поисковые. Захаров М.М. выделяет игры-минутки, игры-эпизоды, игры-уроки, Смоленцева А.А. – подготовительные, творческие [13].

Несмотря на имеющуюся разницу в классификациях, ученые выделяют и подробно рассматривают дидактическую игру как вид игры, организуемой взрослым для решения обучающей задачи, для усвоения, закрепления материала.

Дидактические игры впервые были введены в педагогику Ф.Фребелем и М. Монтессори для детей дошкольного возраста. Для начальной школы это понятие ввел О. Декроли.

С середины прошлого столетия дидактические игры стали применяться

в отечественной педагогической практике, сначала только в начальных классах, а позднее – в средних и старших [33].

Таким образом, дидактические игры являются эффективным инструментом в урочной деятельности начальной школы. Они помогают сделать процесс обучения более интересным и увлекательным, а также способствуют развитию различных навыков игр у обучающихся.

1.2. Виды дидактических игр, направленных на развитие воображения младших школьников

Игра имеет большое значение в жизни младших школьников, так как в ней обучающиеся не ограничивают свои возможности, в игре возникает новый мотив деятельности и связанная с ним задача.

Для детей игра является основным средством деятельности, так же как для взрослого человека работа, служба. В игре формируются физические и психологические навыки, которые будут необходимы для работы: активность, творчество, умение преодолевать трудности. Данные качества формируются в хорошей игре, в которой есть рабочее усилие и усилие мысли. Младшие школьники очень восприимчивы, отзывчивы и доброжелательны, поэтому их не трудно увлечь, заинтересовать любой работой, в особенности игровой [8].

Изучив труды Выготского Л. С., Занка, Е. В., Эльконина Д. Б., Хейзинга И., мы определили игру, в широком смысле слова, как занимательную и основную для ребенка деятельность в определенных ситуациях. Так, например, по мнению Выготского Л.С., игра – это основная деятельность обучающихся, главное условие для развития их мотивационной сферы. На первом плане игры, он выдвинул проблему мотива и потребности, это стало главным в его понимании появления игры [4].

Занка Е.В. обращает внимание: «В играх дети делают все как бы втроём: их подсознание, их разум, их фантазия «работают» синхронно, участвуют в осмыслении и отражении мира постоянно. Детские игры окупаются золотом самой высокой пробы, ибо воспитывают, развивают в ребёнке целостно

милосердие и память, честность и внимание, трудолюбие и воображение, интеллект и фантазию, справедливость и наблюдательность, язык и реактивность – словом, все, что составляет богатство человеческой личности» [29].

С раннего детства младшие школьники увлечены предметами, которые его окружают, и поиском работы с ними, изучает их основные функции. Следовательно, если обучающийся узнает, какие-либо действия с предметом и уже в дальнейшем у него есть возможность самому производить их, без посторонней помощи, то тогда младший школьник понимает, что он уже сам взрослый. Обучающийся делает пока все на уровне своих потребностей, желаний, но непредубежденно определяет себя как взрослый, когда это случается, происходит осмысление деятельности взрослых и их отношение к взрослой жизни, это выражается в эмоционально-действенных ориентациях. На этом месте умственные способности следуют за эмоционально-действенными переживаниями.

Если обобщать игровые действия, то можно сказать, что это тот признак, который выделяет происхождение человеческих отношений в сознании детей, и отсюда возникает эмоциональное переживание. Другими словами, изначально у обучающегося происходит чисто эмоциональное понимание функций взрослых людей, то есть их взаимоотношения друг с другом [23].

Дж. Брунер, утверждает, что значимость использования игр имеет большое значение в становлении умственного формирования младших школьников возраста, поскольку в игре проявляются замысел работы с имеющимся материалом и определение его свойств, который приводится в качестве исходного материала, применяется уже конкретно на практике для решения каких-либо задач. В данном свободном выборе, что делать с этим материалом в дальнейшем, наглядные материалы для работы. Игра позволяет педагогу сформировать у детей общий механизм умственной работы.

Для формирования сферы детской активности выступает игра, как основная деятельность, при этом ребенок не нуждается в постановке каких-

либо целей, его основная задача, получить удовольствие от проведенной игры [15].

Игры разделяют на два основных вида: фиксированные (игры с правилами) и скрытые (игры без правил). К первому типу относятся; дидактические, музыкальные, интеллектуальные, игры – забавы.

Игры второго типа: сюжетно-ролевые. В данном виде игры правила есть, но они могут протекать спонтанно, меняться, это зависит от игры самих участников, кто какую роль будет воспроизводить [25].

Газман О.С. классифицировал особенности видов игр. Рассмотрим более подробно данную классификацию [12].

Подвижные игры. Основная функция подвижных игр: двигательная активность детей, перед которыми ставится определенная цель, но при этом для ее достижения проговариваются правила. Для подвижных игр характерны следующие особенности: творчество, соревновательность, коллективность. Такой тип игр позволяет проявлять себя в коллективе (команде).

Сюжетно-ролевые игры (сюжетные). Данному типу игр отводится, также немало важное место в воспитании обучающихся нравственного начала. Для них характерна коллективная работа, так как сюжетные игры показывают существующие отношения в обществе. Их разделяют: ролевая игра, игдраматизация, режиссерская игра. Для них характерен сюжет, в котором имеет место быть театрализованные детские праздники, карнавалы, строительно-конструкторские игры и игры с элементами труда, игры, передающие быт людей и др. В данных играх передаются основные жизненные и культурные особенности, отношения между взрослым и ребенком, материальные ценности, а порой и сказочные сюжеты. Сюжетные игры имеют свою структуру, которая передается в названии, содержании, воображаемой ситуации, сюжете и ролях.

Компьютерные игры. В современном мире использование компьютерных технологий, так же затрагивает младших школьников. Эти игры обладают важной функцией перед другими играми: наглядность, показ

способов для решения поставленных задач. К примеру, компьютерные игры показывают результат деятельности и общения героев, их эмоции при успешной и неудачной игре, что в жизни трудноуловимо.

Дидактические игры (обучающие). Рассмотрим данный вид игр более подробно. Обучающие игры отличаются по образовательному содержанию, образовательной деятельности детей, игровой деятельности и правилам, организации и взаимоотношениям детей, занимаемой роли учителя.

Представленные выше признаки характерны для всех игр, однако в одних четче выступают данные признаки, в других – другие.

Дидактических игр существует достаточно большое разнообразие. Нередко игры сравнивают по их содержанию и воспитательным функциям.

Среди дидактических игр можно выделить:

- словесные;
- сенсорные;
- игры по ознакомлению с природой;
- по формированию математических представлений.

Игры с материалом:

- игры с игрушками;
- настольно-печатные игры;
- псевдо-сюжетные игры [9].

Данная классификация способствует подчеркнуть их направленность на обучение, познавательную деятельность детей. Также отмечают типы дидактических игр по организации работы с детьми: игры-путешествия, игры-поручения, игры-предположения, игры-загадки, игры-беседы (игры диалоги).

С помощью игры ребенок может узнавать много нового и интересного, например, изучает цвета, форму предметов, свойства предметов и материалов, изучает растительный мир, животный мир и т. д. Благодаря игре у ребят младшего школьного возраста формируются различные умения, как наблюдать, сравнивать, соотносить, расширяется круг интересов, выявляются вкусы и запросы. Более подробно остановимся на характеристике

дидактических игр.

Дидактические игры – широко распространенный метод словарной работы, представляет собой многоплановое, сложное педагогическое явление: она является и игровым методом обучения детей, и формой обучения, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания личности ребенка [35]

При подборе, организации и проведении дидактических игр необходимо основываться на следующих дидактических принципах:

- принцип системности предполагает последовательно развивающуюся усложняющуюся систему игр (по их содержанию, дидактическим задачам, по игровым действиям и правилам);
- принцип повторности обусловлен индивидуальными особенностями умственной деятельности детей (не все одинаково успешно усваивают обучающее содержание игры, игровые действия и правила с первого раза);
- принцип наглядности представлен, прежде всего, в предметах, составляющих материальный центр игры, в картинках, изображающих предметы и действия с ними; использование поощрительных значков, жетонов, фишек;
- принцип добровольности – необходимо учитывать интерес и желание ребенка;
- принцип таинства игры – игра для ребенка должна быть тайной, секретом, значит, дидактическая задача в ней должна быть «завуалирована»;
- принцип обновляемой игры, внесение при повторении элементов новизны, как в содержание игры, так и в игровые действия, сделает игру намного интереснее для ребенка [12].

В основе дидактической игры лежит технология проблемного обучения. Основным свойством игровой деятельности детей, является то, что информация, получаемая обучающимся в процессе игры, приходит не откуда-

нибудь, а является собственным осмыслением, итогом этой деятельности [16].

Если рассматривать дидактическую игру как метод обучения, то можно выделить ряд возможностей, которые она содержит:

- включает умственные процессы;
- активизирует интерес и внимательность;
- вырабатывает способности размышления;
- вводит детей в жизненные ситуации;
- обучает детей следовать правилам;
- формирует любознательность;
- закрепляет знания, умения.

Требования к отбору дидактических игр:

- отражение реальной картины окружающего мира;
- возможность играть как одному ребенку, так и группе детей;
- возможность самостоятельного выполнения заданий;
- красочность, прочность, соответствие гигиеническим нормам

Дидактическая игра, в отличие от других видов работы, требует особого состояния оттого, кто ее проводит. Надо не только знать и уметь, как провести игру, но еще и играть в нее вместе с ребятами; игра является одним из средств диагностики [29].

Играя, младшие школьники открываются со всех сторон и показывают все свои качества, как хорошие, так и плохие. Есть необходимое условие при проведении игры и правила поведения, кто нарушает правила игры или дисциплину. Поэтому перед проведением игры обговариваются все нюансы и требования, это может быть: беседа, разъяснительная пауза, а эффективнее всего, когда обучающиеся сами делают анализ, что было сделано правильно, а над чем еще нужно работать, чтобы в дальнейшем избежать замечаний.

Дидактическая задача – один из основных элементов игры, она устанавливается целью обучающего и воспитательного влияния. Если поставлена дидактическая задача или их было несколько, то тогда выделяется общая направленность игры, то тогда её содержание будет обусловлено познавательной деятельностью детей. Перед воспитателем стоит цель сформулировать данные дидактические задачи, отсюда и будет исходить обучающая деятельность [27].

Рассматривая прямую установку дидактической задачи на занятиях в дидактической игре, она реализуется через игровую задачу, ставит игровые действия, становится задачей самих детей, отсюда возникает желание и потребность решить ее, активизирует игровые действия. Составным элементом дидактической игры являются правила. Правила обладают определенным содержанием и направлены к достижению результата, обладают общими задачами по формированию ребенка как личности и всего коллектива. Педагог в дидактической игре задает правила, с помощью них он следит за ходом игры, самим процессом познания и за поведением [21].

Если говорить о структуре дидактической игры, то она имеет компоненты:

- мотивационный компонент составляют: потребность, мотив, интерес, желания ребят принимать участие в игре;
- ориентировочный компонент: выбор тех средств, которые будут способствовать игровой деятельности;
- исполнительный компонент: действия, операции, позволяющие достичь цели;
- контрольно-оценочный компонент: исправление неточностей и стимулирование активности игровой деятельности.

Основной функцией дидактической игры должна стать её доступность для понимания; в игре нужно исходить из индивидуальных возможностей детей и их возрастных особенностей. Занимаясь отбором познавательных игр, следует учитывать принцип усложнения материала, другими словами, идти

«от простого к сложному», тогда ребенок в полной мере овладеет нужными навыками, умениями и способами действовать [12], [31].

Можно отметить еще немало важный факт: игра – это средство, в котором ребенок может показать, продемонстрировать, как он освоил новую тему, другими словами, применить полученные знания на практике. Шмаков С.А. считает, что «лишение ребенка игровой практики – это лишение его главного источника развития: импульсов творчества, одухотворения осваиваемого опыта жизни, признаков и примет социальной практики, индивидуального само погружения, активизации процесса познания мира» [28].

Подбор и планирование дидактических игр зависит от возрастной группы, от общего физического и умственного развития, состояния здоровья, времени года, интересов детей и, конечно же, какую цель преследует педагог на данном этапе.

При проведении дидактических игр имеются неограниченные возможности комплексного использования разнообразных методов, направленных на формирование творческого воображения.

В игровой деятельности младшие школьники стремятся выразить свои чувства, желания, осуществить задуманное, творчески отобразить в своем воображении и поведении накопленный двигательный и социальный опыт. Младший школьный возраст – возраст, в котором активное воображение ребенка приобретает самостоятельность, отделяется от практической деятельности и начинает ее предварять [7].

Игра является важной частью жизни детей, и главной задачей педагога становится дать ребенку знания. С помощью игры простое, монотонное занятие, можно превратить в увлекательный процесс познания, и дать возможность детям проявить себя, высказать свое мнение.

Обобщая теоретико-методологические основы по теме исследования, можно сделать вывод о том, что воображение рассматривается исследователями и как психическая деятельность, связанную с созданием представлений и мысленных ситуаций, и как деятельность, состоящая из двух

основных характеристик: степени проявления волевых усилий и степени активности, или осознанности.

Развитие воображения в младшем школьном возрасте характеризуется произвольностью (создание образов, планирование и реализацию замыслов); фантазированием, с помощью которого ребенок осваивает приемы и средства создания образов; сводится во внутренний план (ребенок способен без наглядных материалов воссоздать образ). Также у детей данного возраста игра играет значительную роль в формировании психических процессов и личности в целом.

Дидактическая игра выступает в качестве средства, посредством которого у ребенка развиваются функции и виды воображения [2], [19].

Таким образом, педагог может без труда включить в процесс обучения детей, с помощью использования дидактической игры. Эмоциональное отношение к игре делает ребенка раскрепощенным и открытым для получения нового. И самое главное условие, которое педагог должен выполнять – это постоянное подкрепление деятельности детей оценкой, одобрением его работы.

1.3. Особенности использования дидактических игр на уроках окружающего мира для развития воображения младших школьников

Дидактические игры помогают сделать учебный материал более увлекательным, сформировать учебную мотивацию. Если включить вовремя дидактические игры в учебный процесс, то это намного облегчит обучение, так как игровая деятельность уже знакома младшим школьникам. Играя, ребенок получает в основном положительные эмоции, что способствует облегчению процесса усвоения знаний. Но нельзя использовать сплошное игровое обучение, оно не должно быть единственным в образовательной работе с детьми. Практика показывает, что игровое обучение не формулирует способность учиться, но развивает познавательный интерес младших

школьников. На уроках игра используется как своеобразный путь получения знаний об окружающей среде [17].

Основой любой дидактической игры является познавательное содержание, которое направлено на усвоение знаний, формирование и развитие умений в рамках учебной программы, которое предъявляется в игровой форме.

В качестве оборудования на уроке окружающего мира могут выступать:

- технические средства: компьютер, интерактивная доска, видеофильм, аудиозапись и т.д.;
- наглядные средства: таблицы, модели, картинки;
- природный материал (песок, камень, цветок, дерево и т.д.).

Общие требования к проведению дидактической игры:

- четкий определенный результат в форме решения поставленной учебной задачи и дает школьникам моральное и умственное удовлетворение;
- направленность на самостоятельное приобретение знаний;
- взаимодействие учителя и обучающихся; обучающихся между собой;
- отслеживание сохранения интереса на протяжении всей игры и его поддержание;
- игра не навязанная, если у обучающихся нет интереса то к игре необходимо своевременно предпринять действия: эмоциональная речь, приветливое отношение, поддержка отстающих;
- эмоциональная и выразительная речь учителя, в противном случае, детям будет неинтересно;
- игра должна быть познавательной, необходимо сочетать игровое и учебное содержание, чтобы оно оказывало положительное влияние на развитие знаний и умений, а также на интерес обучающихся [21].

У каждого педагога должен быть запас отобранных апробированных дидактических игр и игрового материала для использования на уроках и в урочной деятельности. В зависимости от того, какие материалы используются, дидактические игры делятся на словесные, предметные и настольно-печатные [20].

Рассмотрим методы проведения дидактических игр на уроках окружающего мира.

1. Словесные игры построены на углублении уже имеющихся знаний обучающихся. Здесь можно применять игры, направленные на описание предметов, выделение их характерных признаков, отгадывание по описанию, нахождение сходств и различий, группировку предметов, явлений по различным признакам. К таким видам игр можно отнести ребусы, головоломки, кроссворды.

Примером словесных игр может быть игра «Узнай, кто это», которую можно провести на первых уроках знакомства с учителем и друг с другом.

Цель игры: развивать умение детей составлять характеристику сверстника, выделять особенности его внешнего вида и характера.

Ведущий (ребенок или учитель) описывает кого-то из учеников, а остальные все отгадывают, кто это. Например, «у нас в классе есть девочка с кудрявыми волосами, которая очень любит смеяться».

Другим примером может послужить дидактическая игра «Домашние и дикие животные».

Дидактическая задача: знать признаки деления животных на домашних и диких, знать отдельных представителей обеих групп.

Игровые действия: Учитель показывает изображение животного, а ученик говорит, к какой группе оно относится. Для усложнения игры можно использовать загадки. Например, «посреди двора стоит копна, спереди вилы, сзади метла». (Корова).

2. Предметные игры – игры с природным материалом являются наиболее эффективным методом обучения на уроках окружающего мира.

Дидактические игры с природным материалом (семена растений, камушки, ракушки и т.д.) способствуют закреплению знаний детей об окружающей их природной среде, формированию мыслительных процессов (анализ, синтез, классификация) и воспитанию любви к природе, бережному к ней отношению [32].

Особенности подготовки и проведения данного вида дидактических игр:

- наличие наглядности – реального предмета (цветка, листа, желудя, коры дерева, песка);
- направленность на сравнение, установление сходств и различий, классификацию предметов и явлений, группировка по признаку, форме, назначению;
- организация как в урочное время, так и внеурочное [26].

На уроке «Золотая осень» можно провести дидактическую игру «Собираем урожай», которая отличается от упражнения тем, что в ней обязательно присутствует игровое правило и действие.

Цель игры: закрепить названия овощей и фруктов.

Условия игры: лежащие на столе предметы (муляжи) нужно разделить на две группы - овощи и фрукты [8].

3. Настольно-печатные игры разнообразны по видам: парные картинки, фишки, карточки со звуковыми схемами слов, лото, домино и др. Рассмотрим некоторые из них:

- подбор картинок по парам: самое простое задание в такой игре - нахождение среди разных картинок двух совершенно одинаковых; потом задания могут усложняться: ученик объединяет картинки не только по внешним признакам, но и по смыслу;
- подбор (классификация) картинок по общему признаку: здесь требуется обобщение, установление связи между предметами (картинками);
- запоминание состава, количества и расположения картинок;
- составление разрезных картинок или пазлов с разнообразными сюжетами, целью которых может быть развитие умения предположить тему

урока, экскурсии, назначение каких-либо предметов, явлений;

– описание, рассказ по картинке или с показом действий, движений: в таких играх учитель ставит обучающую задачу: развивать не только речь детей, но и воображение, творчество; в этих играх формируются такие ценные качества личности ребенка, как способность к перевоплощению, к творческому поиску в создании необходимого образа [14].

Разные виды дидактических игр содержат обучающие задачи и способствуют закреплению полученных знаний. Дидактическая игра содержит дидактическую задачу: играя, обучающиеся решают задания в занимательной форме, что развивает и познавательную активность.

Целенаправленное проведение дидактических игр играет положительную роль при обучении младших школьников.

Для обучающихся дидактическая игра, как на уроке, так и вне его делает познавательный процесс полноценным, окрашенным положительными эмоциями [23].

Дидактические игры положительно влияют на речевое развитие обучающихся. С помощью развлекательных моментов можно поддерживать интерес к урокам, желание узнать новое. Использование дидактических игр, как на уроках, так и вне является наиболее результативным для создания психолого-педагогических условий развития познавательных интересов детей, привлечению их к совместному решению задач, подведению к самостоятельным выводам. В ходе дидактической игры происходит процесс обучения, который стимулирует активность всех обучающихся [24].

Таким образом, дидактическая игра при включении ее в урочную деятельность или в развивающие часы способствует успешной учебной деятельности. Дидактические игровые формы обучения способствуют социальным и практическим навыкам, вызывают у детей желание экспериментировать и заниматься учебной деятельностью.

Выводы по первой главе

Изучив труды педагогов и психологов по нашей проблеме, мы выяснили, несколько ключевых аспектов: воображение – это важный когнитивный процесс, который позволяет человеку создавать образы и идеи, не имея непосредственного восприятия объектов или событий. Воображение играет значительную роль в обучении и развитии, так как оно способствует формированию новых знаний, креативности и критическому мышлению.

Игра рассматривается как универсальная форма деятельности, которая важна для развития ребенка. Она способствует социализации, развитию эмоционального интеллекта и навыков взаимодействия с окружающими. Игра также является средством познания мира, что делает её важным элементом образовательного процесса, влияет на психические процессы (мышление, восприятие, внимание, воображение, память и др.).

Дидактические игры интегрируют элементы обучения и игры, что позволяет сделать процесс обучения более увлекательным и эффективным. Они помогают развивать не только когнитивные, но и социальные навыки, способствуя активному участию детей в образовательном процессе. Таким образом, воображение, игра и дидактическая игра являются взаимосвязанными понятиями, которые играют ключевую роль в психолого-педагогическом контексте. Они способствуют не только интеллектуальному, но и эмоциональному развитию детей, обеспечивая целостный подход к обучению и воспитанию.

ГЛАВА II. ЭМПИРИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ПО ПРИМЕНЕНИЮ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР НА УРОКАХ ОКРУЖАЮЩЕГО МИРА

2.1. Описание педагогического опыта по проведению диагностики сформированности воображения младших школьников.

После того как мы изучили научно-педагогическую литературу по поставленной нами проблемы мы решили спланировать, организовать и реализовать экспериментальную работу для достижения определенных цели, которую мы составили в начале нашей работы

Работа проводилась в три этапа.

1 этап – констатирующий этап работы. На этом этапе выявлялся первоначальный уровень сформированности познавательной деятельности младших школьников в классе.

2 этап – формирующий этап работы, направленный на активизацию познавательной деятельности младших школьников посредством дидактических игр.

3 этап – контрольный этап работы. Проводился с целью определения эффективности проводимых на уроках дидактических игр.

Исследование проводилось на базе МАОУ «СОШ №147 г.Челябинска» во 2 классе. В эксперименте приняли участие обучающиеся в возрасте от 8 до 9 лет.

На данном этапе экспериментальной работы мы поставили цель: выявить уровень развития воображения у младших школьников.

Для оценки уровня развития воображения младших школьников были использованы следующие компоненты: зрительное и слуховое воображение; образы и фантазии; активное и пассивное воображение. Поскольку именно данные компоненты оказывают большое влияние на общий уровень развития воображения младшего школьника.

Задачи данного экспериментального этапа работы:

- провести экспериментальную работу;
- проанализировать полученные результаты;
- сделать выводы о сформированности воображения у младших школьников.

Для оценивания развития каждого из вышеперечисленных критериев были выбраны соответствующие методики:

1. «Придумай рассказ», Немов Р.С.
2. «Нарисуй что-нибудь», Немов Р.С.
3. «Где чьё место?», Кравцова Е.Е.

Методика «Придумай рассказ» Немова Р.С., направленная на выявления уровня воображения.

Цель методики – определить уровень воображения испытуемых.

Ребёнку даётся задание: придумать рассказ о ком-либо или о чём-либо в течение 1 минуты, а затем пересказать в течение 2 минут. Это может быть какая-либо история или сказка.

Воображение ребёнка в данной методике оценивается по следующим признакам:

- скорость придумывания рассказа;
- необычность, оригинальность сюжета;
- разнообразие образов, используемых в рассказе;
- проработанность и детализация этих образов;
- эмоциональность образов.

По каждому из названных признаков рассказ может получить от 0 до 2 баллов.

Оценка результатов. Скорость придумывания рассказов оценивается:

2 баллами – если ребёнку удалось придумать рассказ в течении не более 30 секунд;

1 балл – если на придумывание рассказа ушло от 30 секунд до 1 минуты;

0 баллов – если за 1 минуту ребёнок так и не смог ничего придумать.

Необычность, оригинальность сюжета оценивается:

2 баллами – если сюжет рассказа полностью придуман самим ребёнком, оригинален;

1 балл – если ребёнок привносит в виденное или слышанное что-нибудь новое от себя;

0 баллов – если ребёнок просто механически пересказывает то, что он когда-либо видел.

Разнообразие образов оценивается:

2 балла – если в рассказе имеется 4 и более персонажей (вещей, событий);

1 балл – если в рассказе используется 2-3 персонажа;

0 баллов – если в рассказе говорится только об одном персонаже.

Оценка проработанности и детализации образов в рассказе производится следующим образом:

2 баллами – если объекты, упомянутые в рассказе, характеризуются тремя или более признаками;

1 балл – если, кроме названия, указываются еще один или два признака;

0 баллов – если персонажи в рассказе только называются и дополнительно не характеризуются.

Эмоциональность образов в рассказе оценивается так:

2 баллами – если сам рассказ и его передача рассказчиком эмоциональны;

1 балл – если у рассказчика эмоции выражены слабо, и слушатели не очень эмоционально реагируют на рассказ;

0 баллов – если образы рассказа не производят никакого впечатления на слушателя.

Выводы об уровне развития:

8 – 10 баллов – высокий. Обучающиеся с этим уровнем создают оригинальные идеи и сюжеты, могут придумывать необычные решения для задач. Легко представляют себе различные ситуации, могут описывать их подробно.

4-7 баллов – средний. Младшие школьники с данным уровнем развития воображения могут генерировать идеи, но они часто базируются на уже известных сюжетах или темах. Представляют себе ситуации, но детали могут быть слабо развитыми.

0–3 балла – низкий. В данном случае у обучающихся возникают сложности с креативностью. Трудности в генерации новых идей или решений, склонность к повторению известного. Также у младших школьников с низким уровнем возникают проблемы в представлении ситуаций или персонажей, часто полагаются на внешние подсказки.

Сводная таблица результатов выявления уровня воображения младших школьников, размещена в Приложении 2.

Результаты исследования представим в таблице 1.

Таблица 1 – Результаты уровня развития воображения у обучающихся 2 «Д» класса

Уровень развития воображения по методике Немова Р.С. «Придумай рассказ»	Количество	Результаты в процентах (%)
Высокий (8-10баллов)	1	4
Средний (4-7баллов)	19	76
Низкий (0-3 балла)	5	20

Наглядно результаты таблицы 1 представим на рисунке1.

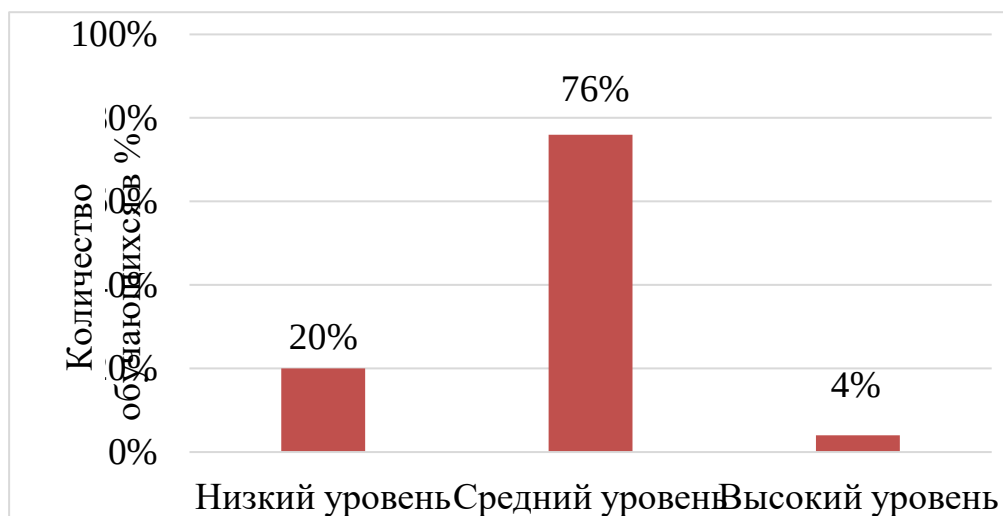


Рисунок 1 – Результаты диагностики развития уровня воображения младших школьников по методике «Придумай рассказ», Немова Р. С., на констатирующем этапе эксперимента.

Рассматривая результаты диагностики, всего у 4% второклассников воображения на высоком уровне развития. Такие младшие школьники проявляют интерес к искусству, часто рисуют, пишут рассказы, проявляя индивидуальность; у них высокая игровая активность, создают сложные сценарии и персонажей.

Средний уровень развития воображения имеют наибольшее количество обучающихся, а именно 76%. Данная категория характеризуется тем, что у детей возникает интерес к рисованию или письму, но они занимаются этим без особого энтузиазма; их сценарии в играх чаще всего просты и предсказуемы.

Низкий уровень присущ 20% обучающихся младших школьников, для них характерна минимальная игровая активность и низкий интерес к творчеству. Они участвуют в играх, но без глубокого вовлечения, предпочитают структурированные занятия. Мало рисуют и пишут, если и занимаются, то без желания экспериментировать.

Данные значения должны послужить сигналом для педагогов и родителей о необходимости более внимательного подхода к развитию творческих способностей детей и создания условий для их полноценного самовыражения. Это может означать необходимость проведения дополнительных мероприятий или занятий, направленных на развитие воображения и креативности у детей.

То есть, в данном случае, воображение у большинства младших школьников не отличается высоким уровнем.

Следующая методика также направлена на выявление уровня развития воображения младших школьников. Методика «Нарисуй что-нибудь» Немова Р.С.

Цель – выявить уровень развития творческого воображения у младших школьников.

Ребенку дается лист бумаги, набор фломастеров и предлагается придумать и нарисовать что-либо необычное. На выполнение задания отводится 4 мин. Далее оценивается качество рисунка по приведенным ниже

критериям, и на основе такой оценки делается вывод об особенностях воображения ребенка.

Оценка рисунка ребенка производится в баллах по следующим критериям:

10 баллов – ребенок за отведенное время придумал и нарисовал нечто оригинальное, необычное, явно свидетельствующее о незаурядной фантазии, о богатом воображении. Рисунок оказывает большое впечатление на зрителя, его образы и детали тщательно проработаны.

8-9 баллов – ребенок придумал и нарисовал что-то достаточно оригинальное, с фантазией, эмоциональное и красочное, хотя изображение не является совершенно новым. Детали картины проработаны неплохо.

5-7 баллов – ребенок придумал и нарисовал нечто такое, что в целом является не новым, но несет в себе явные элементы творческой фантазии, оказывает на зрителя определенное эмоциональное впечатление. Детали и образы рисунка проработаны средне.

3-4 балла – ребенок нарисовал нечто очень простое, неоригинальное, причем на рисунке слабо просматривается фантазия и не очень хорошо проработаны детали.

0-2 балла – за отведенное время ребенок так и не сумел ничего придумать и нарисовал лишь отдельные штрихи и линии.

Выводы об уровне развития:

8-10 баллов – высокий. Младшие школьники могут создавать многослойные истории с разнообразными персонажами и конфликтами.

5-7 баллов – средний. Идеи могут быть базовыми, с простыми конфликтами и решениями, часто следуют знакомым шаблонам.

0-4 балла – низкий. Обучающиеся имеют часто плоские и однообразные, без значительных конфликтов или развития идеи.

Сводная таблица результатов выявления уровня воображения младших школьников, размещена в Приложении 4.

Рассмотрим результаты диагностики.

Таблица 2 – Результаты уровня развития воображения у обучающихся 2 «Д» класса.

Уровень развития воображения по методике Немова Р.С. «Нарисуй что-нибудь»	Количество	Результаты в процентах (%)
Высокий(8-10 баллов)	3	12
Средний(5-7баллов)	13	52
Низкий(0-4 балла)	9	36

Наглядно результаты таблицы 2 представлены на рисунке 2.

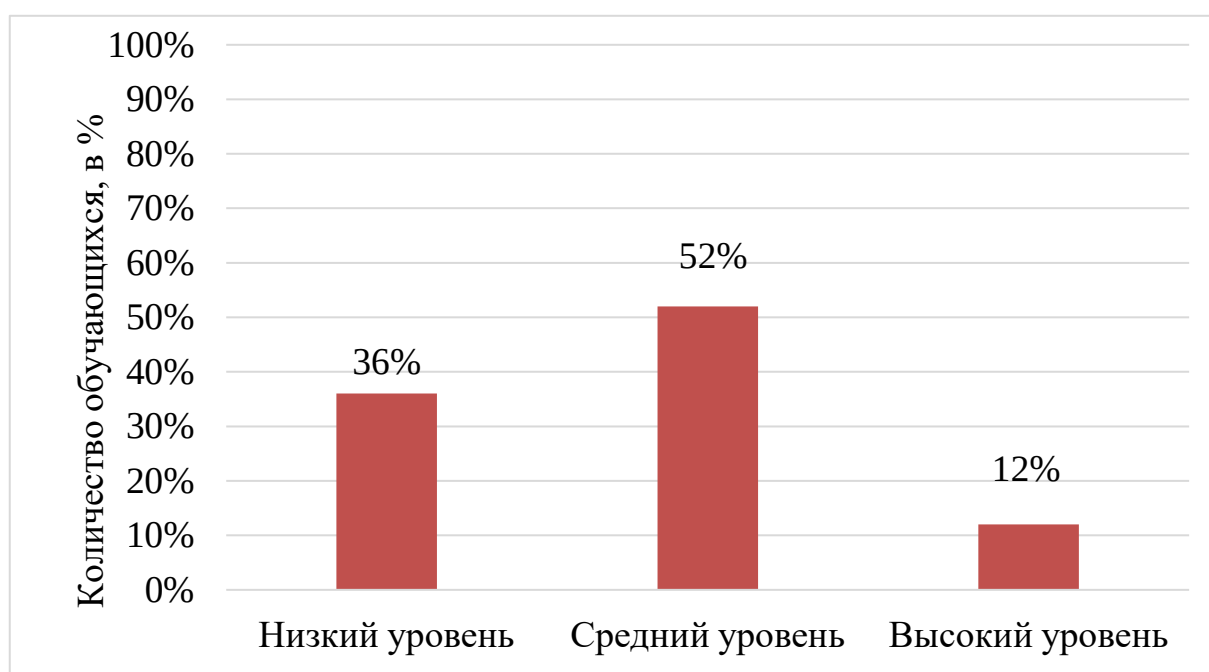


Рисунок 2 – Результаты диагностики развития уровня воображения младших школьников по методике «Нарисуй что-нибудь», Немова Р. С., на констатирующем этапе исследования.

Исходя из результатов данной диагностики, мы также, наблюдаем, что развитие воображения младших школьников не на высоком уровне, лишь 12 % обучающихся имеют высокие показатели. Дети на данном уровне проявляют яркий интерес к новым идеям. Они открыты для изучения новых концепций, готовы экспериментировать с различными формами искусства (музыка, театр).

Эмоциональная сдержанность и ограниченный интерес к новизне присущ среднему уровню развития воображения, количество данного уровня составляет 52% обучающихся. Они предпочитают знакомые темы и сюжеты,

могут быть не готовы к экспериментам.

Низкий уровень развития воображения имеет всего 36%. Данный уровень воображения может свидетельствовать о том, что младшие школьники испытывают трудности в проявлении креативности и фантазии. Это может быть связано с недостатком стимулов для творческого воображения.

Также в ходе констатирующего этапа исследования была проведена методика «Где чьё место?» Кравцовой Е.Е. представляет собой игровую методику для педагогов и родителей.

Цель методики – оценить уровень развития воображения, при жёстко заданной предметной ситуации.

Предлагаемая игровая методика не только позволяет определить, насколько у ребенка развито воображение, но и является средством его развития.

Психологический смысл данной методики состоит в том, чтобы посмотреть, насколько ребенок сумеет проявить свое воображение в жестко заданной предметной ситуации: уйти от конкретности и реальности (например, от вопроса взрослого), смоделировать в уме всю ситуацию целиком (увидеть целое раньше частей) и перенести функции с одного объекта на другой.

Для проведения этой методики-игры подойдет любая сюжетная картинка, правда, с некоторыми особенностями. Также для картинки отдельно вырезаются кружки-вставки. Примеры такой картинки и вырезок представлены в Приложении 5.

Инструкция: «Внимательно рассмотри рисунок и поставь кружочки в «необычные» места. Объясни, почему они там оказались».

Оценка: в зависимости от уровня развития воображения младшие школьники могут по-разному решать эту задачу.

Выводы об уровне развития:

3 балла – высокий уровень. Обучающиеся младшего школьного возраста без труда расставляют кружочки на «чужие» места и объясняют свои шаги.

2 балла – средний уровень. Особых проблем при выполнении этого задания младшие школьники испытывать не будут. Они легко поставят кружочки с персонажами на «чужие» места, однако объяснение будет вызывать у них трудности. Некоторые даже начнут ставить фигурки на их места, как только экспериментатор попросит рассказать, почему тот или иной персонаж очутился на неподходящем месте. Рассказы обучающихся, с этим уровнем развития воображения, как правило, имеют под собой реальную почву, по крайней мере малыши стараются это доказать. «В прошлом году на даче я как кошка залезла на дерево (помещает кошку на папа мне рассказывал, что собаки очень любят купаться (ставит собаку в пруд). По телевизору показывали, что собака подружилась с птичкой и пустила ее к себе жить (ставит птичку в конуру)» и т.п.

1 балл – низкий уровень. Обучающиеся испытывают трудности, выполняя задание. Они, как правило, ставят фигурки на их «законные» места, а все объяснения сводят к следующему: собака в конуре потому, что она должна быть там.

Сводная таблица результатов выявления уровня воображения младших школьников, размещена в Приложении 6.

Рассмотрим результаты данной методики.

Таблица 3 – Результаты уровня развития воображения у обучающихся 2 «Д» класса.

Уровень развития воображения по методике Кравцовой Е.Е. «Где чье место?»	Количество	Результаты в процентах (%)
Высокий (3 балла)	6	24
Средний (2балла)	13	52
Низкий (1 балл)	6	24

Наглядно результаты таблицы 3 представим на рисунке 3.

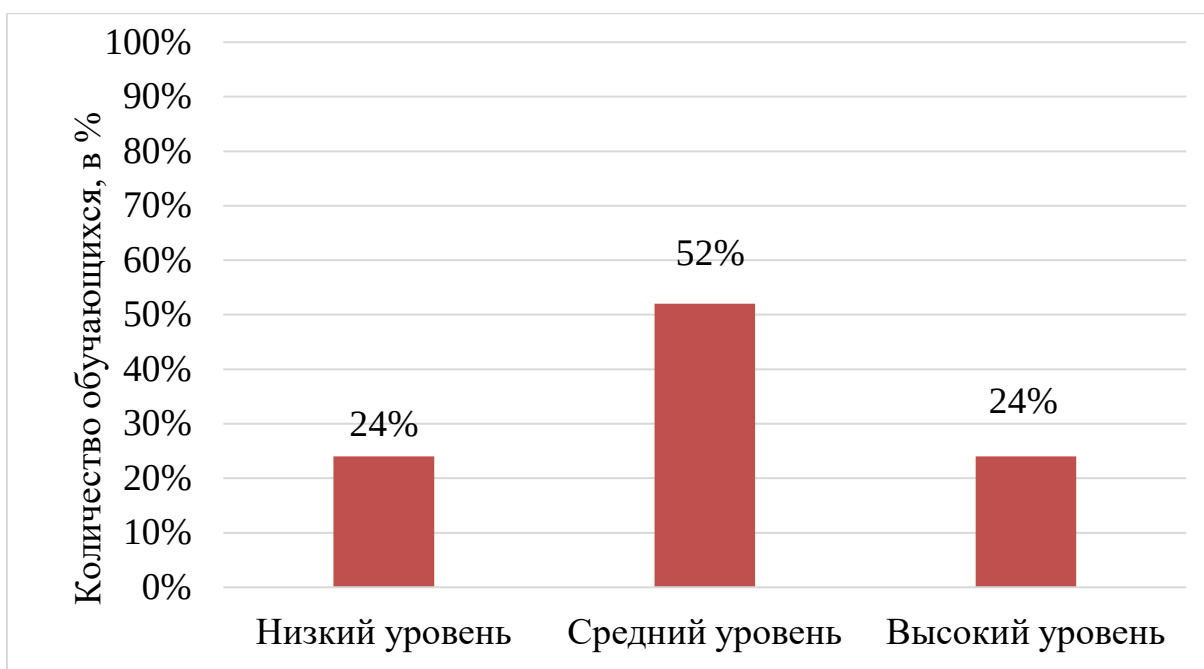


Рисунок 3 – Результаты диагностики развития уровня воображения младших школьников по методике «Где чьё место?», Кравцовой Е.Е., на констатирующем этапе исследования.

Высокий уровень по данной методике составляет 24%. Данный уровень характерен тем, что обучающиеся способны создавать уникальные рисунки, поделки или истории, которые отличаются от общепринятых шаблонов.

Анализируя результаты диагностики по методике «Где чьё место?» Кравцовой Е.Е., мы также видим явное преимущество среднего уровня развития воображения младших школьников, 52%. В этом случае обучающиеся могут создавать работы, основанные на известных сюжетах или персонажах, но с небольшими изменениями.

Низкий уровень имеют 24% обучающихся. В таком случае навыки младших школьников ограничены в решении проблем, они могут копировать работы других; повторять идеи и сюжеты других детей или взрослых без добавления собственного вклада.

В проведении методики, обучающимся были представлены конкретная картинка и вырезки, что, значительно, облегчает задачу.

Таким образом, результаты диагностики могут служить основой для дальнейшего анализа и разработки программ по развитию воображения у младших школьников.

Далее нами была составлена обобщающая таблица по результатам проведенных методик, которая представлена в Приложении 2.

Исходя из результатов таблицы, можем отметить, что большая часть обучающихся по всем методикам имеет средний уровень развития воображения, но с тенденцией к повышению. Чтобы повысить данные показатели, было принято решение о разработке картотеки игр и упражнений для развития воображения обучающихся, которую можно применять на различных уроках окружающего мира в начальной школе.

2.2. Разработка серии дидактических игр для уроков окружающего мира

Выявив начальный уровень развития воображения младших школьников, мы приступили ко второму этапу эмпирической части исследования – формирующему этапу.

Цель данного этапа заключается в разработке и внедрению игр и упражнений в образовательный процесс, направленных на повышение уровня воображения младших школьников.

На формирующем этапе нами решались следующие задачи:

1. Разработать сборник дидактических игр и упражнений, направленных на развитие уровня воображения у младших школьников на уроках окружающего мира;
2. Провести уроки окружающего мира, с внедрением в образовательный процесс подобранных дидактических игр и упражнений.

Работу мы постарались организовать так, чтобы занятия были интересными, познавательными, способствующими развитию воображения обучающихся.

Все занятия проводились с помощью подбора специальных заданий на формирование воображения обучающихся 2 «Д» класса.

Эти игры помогут младшим школьникам развивать воображение, креативное мышление и интерес к окружающему миру, а также способствовать активному взаимодействию между обучающимися.

Ниже приведены примеры дидактических игр, которые собраны в разработанной нами картотеке. Также подборка дидактических игр и упражнений представлена в таблице 4. (Приложении 7).

Название: «Чьи детёныши?»

Цель: формирование воображения, развитие мотивации младших школьников в урочное время.

Ход игры: Участники делятся на три группы: первая – детеныши, вторая – животные, третья – зрители. Представители первой группы получают картинки с изображением кошки, собаки, лошади, коровы и т. д. Представители второй группы получают картинки с изображением котенка, щенка, жеребенка, теленка и др. на лужайке, говорит учитель, весь день бегали и резвились малыши. Вечером пришли мамы и не могут отыскать своих детенышей. Помогите им ребята!

Участники собираются в группы «мама – детеныш». Зрители оценивают правильность выполнения задания.

Название: «разноцветные салфетки»

Цель: повышение уровня воображения у детей в начальной школе.

Ход игры: Учитель достает из стаканчика бумажную салфетку, на которой нарисованы цветы и говорит ребенку: «Посмотрите, это лужок, на нем растут цветочки. Это красный цветочек, а это синий. Где еще цветочки? Это какой цветочек? А это? Понюхайте».

Учитель с детьми старательно нюхают цветочки, обсуждают их запах. В следующий раз голубая салфетка может стать речкой или озером, по которому будут плавать кораблики-скорлупки, а желтая - песочком, на котором будут греться под солнышком маленькие игрушки.

Название: «фантастическое животное»

Цель: повышение уровня фантазии и креативности у обучающихся.

Ход игры: учитель: «придумайте животное, которого на самом деле не бывает, никогда не было и которого до вас никто не придумывал - которого нет ни в книжках, ни в сказках, ни в мультфильмах и нарисуйте его. Придумайте ему фантастическое имя. Опишите, как оно выглядит, двигается, питается, размножается. Где живет это животное? С кем дружит? Есть ли у него враги?»).

Дидактические игры являются эффективным инструментом для развития воображения младших школьников на уроках окружающего мира, способствуя формированию у них творческого подхода к обучению и пониманию окружающей действительности.

Таким образом, разработанный нами сборник дидактических игр и упражнений, может быть применён в урочной деятельности младших школьников, а также должен выступить эффективным, как для общего усвоения знаний, так и для развития воображения в рамках формирующего этапа. Данный комплекс заданий может быть использован учителями начальных классов для организации учебной деятельности и достижения высоких результатов в обучении и развитии младших школьников.

2.3. Сравнительный анализ констатирующего и контрольного этапов эксперимента

По завершению исследования начального уровня сформированности воображения и внедрению разработанных игр и упражнений нами был проведен контрольный этап исследования.

Для проведения контрольного этапа эксперимента использовались те же методики, что и для констатирующего.

1. «Придумай рассказ», Немова Р.С.;
2. «Нарисуй что-нибудь», Немова Р.С.;
3. «Где чьё место» Кравцовой Е.Е.

Рассмотрим результаты диагностики в таблице 5.

Таблица 4 – Сводная таблица результатов по первой диагностике.

«Придумай рассказ», Немов Р.С.

Уровень развития воображения, по методике Немова Р.С. «Придумай рассказ»				
	Констатирующий эксперимент		Контрольный эксперимент	
	Количество	Результаты в процентах (%)	Количество	Результаты в процентах (%)
Низкий уровень	5	20%	5	20%
Средний уровень	19	76%	17	68%
Высокий уровень	1	4%	12	12%

Наглядно результаты по методике Немова Р.С. «Придумай рассказ», представлены на рисунке 4.

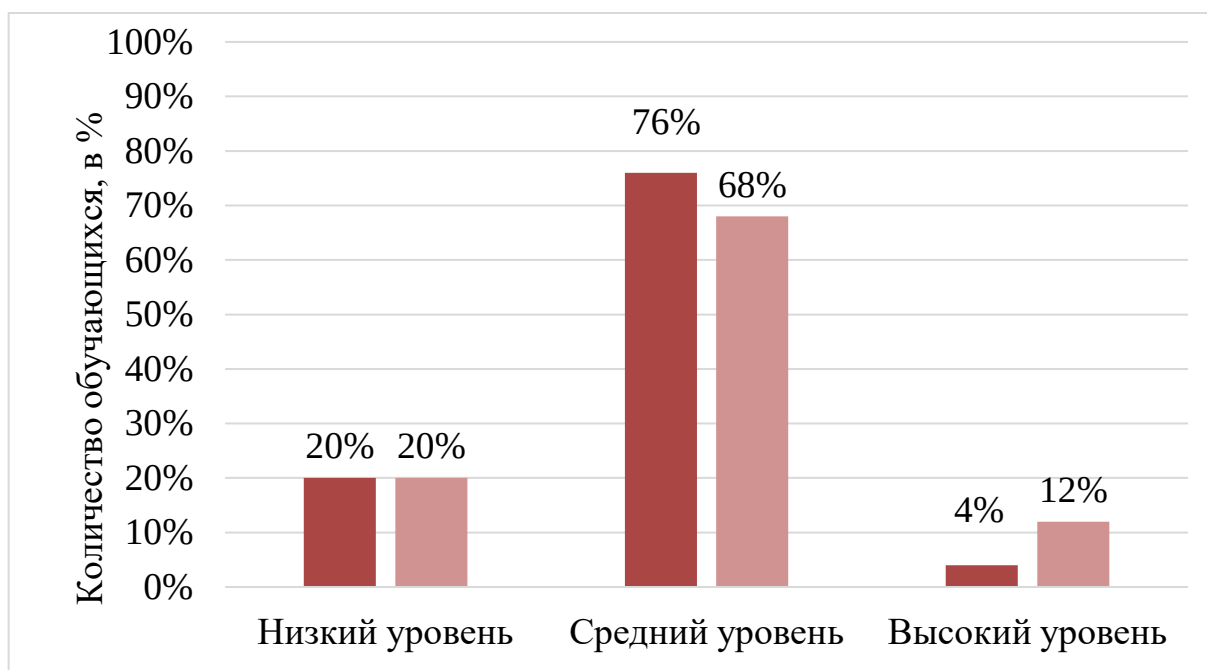


Рисунок 4 – Уровень развития воображения на констатирующем и контрольном этапе эксперимента по методике Немова Р.С. «Придумай рассказ».

Из сравнительных результатов первой диагностики мы видим, что высокий уровень из 4 % вырос до 12%, это свидетельствует о том, что подобранные игры и упражнения оказали положительное влияние. Теперь больше обучающихся проявляют любопытство к окружающему миру, задают много вопросов и стремятся узнать больше о различных темах.

Среднему уровню воображения ныне соответствует 68 %, младшие школьники предпочитают изучать темы, которые им уже знакомы, любопытны по отношению к новым идеям, чем младшие школьники с высоким уровнем развития.

Удовлетворительная динамика наблюдается и на низком уровне, и составляет 12%, до этого показатель был равен 4%. За небольшой промежуток времени такие результаты, показывают, что дидактические игры положительно влияют на уровень развития воображения.

Затем нами была повторно проведена методика по Немову Р.С. «Нарисуй что-нибудь». Мы получили следующие результаты, представленные в таблице 7.

Таблица 5 – Сводная таблица результатов по второй диагностике. «Нарисуй что-нибудь», Немов Р.С..

Уровень развития воображения, по методике Немова Р.С. «Нарисуй что-нибудь»				
	Констатирующий эксперимент		Контрольный эксперимент	
	Количество	Результаты в процентах (%)	Количество	Результаты в процентах (%)
Низкий уровень	9	36%	4	16%
Средний уровень	13	52%	16	64%
Высокий уровень	3	12%	5	20%

Наглядно результаты по методике Немова Р.С. «Придумай рассказ», представлены на рисунке 5.

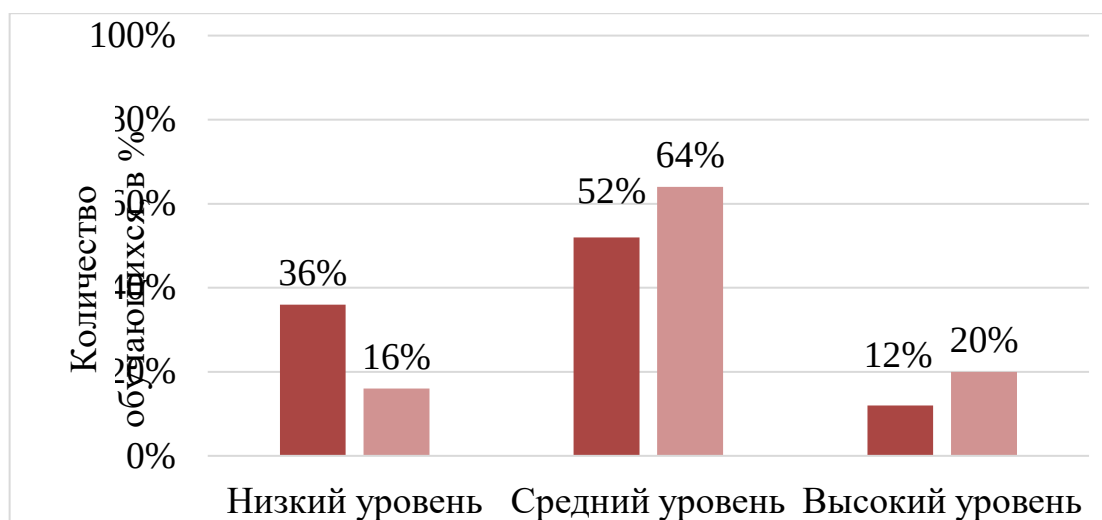


Рисунок 5 – Уровень развития воображения на констатирующем и контрольном этапах эксперимента по методике Немова Р.С. «Нарисуй что-нибудь».

Исходя из результатов диагностики уровня развития воображения по методике Немова Р.С. «Нарисуй что-нибудь» мы получили следующие результаты: теперь 20% учеников соответствуют высокому уровню. Дети создают многослойные истории с развитыми персонажами. Они могут включать элементы фантастики и приключений.

Далее 64% обучающихся имеют средний уровень, этот показатель увеличился на 10%. Обучающиеся создают истории, которые чаще всего следуют простым схемам, но могут добавлять свои элементы.

Положительная динамика также наблюдается на низком уровне, ныне 16% школьников соответствуют низкому уровню развития воображения, но по-прежнему эти младшие школьники создают очень простые истории или сюжеты, которые часто основаны на реальных событиях или знакомых ситуациях.

Также нами повторно была проведена методика Кравцовой Е.Е. «Где чьё место?».

Результаты исследования представлены в таблице 6.

Таблица 6 – Сводная таблица результатов по третьей диагностике. «Где чьё место?», Кравцова Е.Е..

Уровень развития воображения, по методике Кравцовой Е.Е. «Где чьё место?»				
	Констатирующий эксперимент		Контрольный эксперимент	
	Количество	Результаты в процентах (%)	Количество	Результаты в процентах (%)
Низкий уровень	6	24%	4	16%
Средний уровень	13	52%	15	60%
Высокий уровень	6	24%	6	24%

Наглядно результаты по методике Немова Р.С. «Придумай рассказ», представлены на рисунке 6.

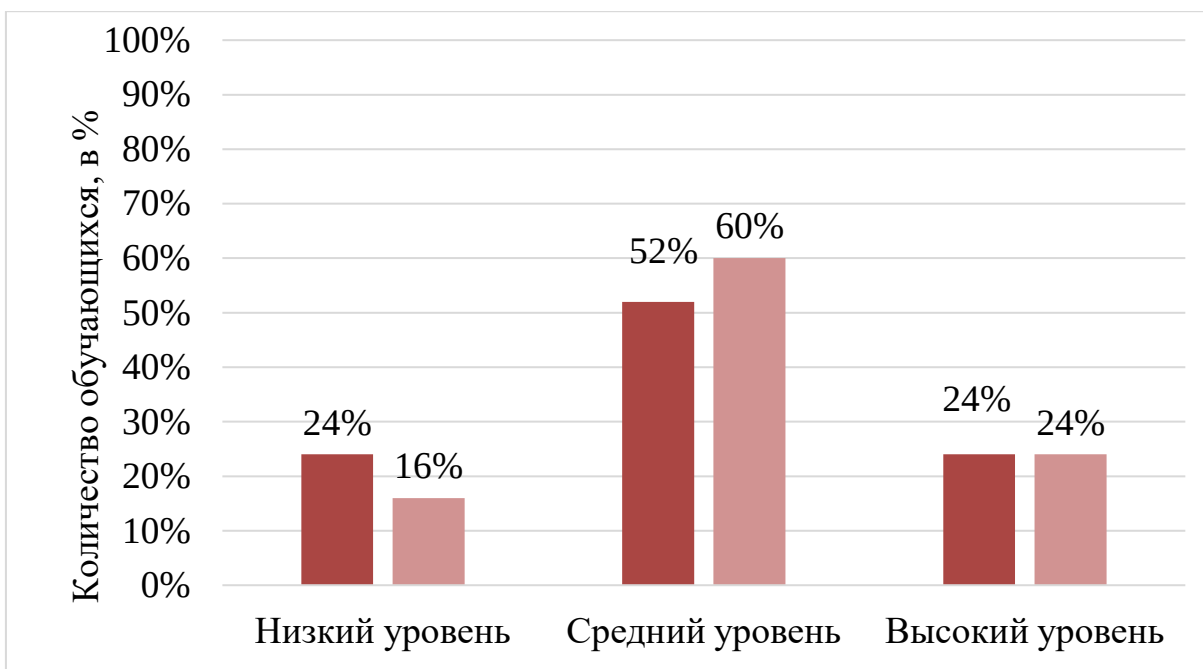


Рисунок 6 – Уровень развития воображения младших школьников на констатирующем и контрольном этапе эксперимента по методике Кравцовой Е.Е. «Где чьё место?»

Всего 16% обучающихся младших школьников имеют низкий уровень развития воображения, ранее это количество равнялось 24%. Обучающиеся с данным уровнем могут испытывать затруднения в понимании и создании

идей, которые не связаны с их повседневным опытом.

Среднему уровню соответствуют 60% учеников, их число увеличилось на 2 человека, у обучающихся среднего уровня развития воображения наблюдается непостоянство в идеях, дети могут терять интерес к своей истории и переключаться на другие темы.

На данной диаграмме мы можем проследить, что 24% обучающихся также относятся к высокому уровню развития воображения. Это означает, что обучающиеся способны анализировать свои идеи и истории, обсуждать их с другими, вносить изменения и улучшения.

Выводы по второй главе

Для развития уровня воображения младших школьников на уроках окружающего мира нами была проведена опытно-экспериментальная работа. Она включает в себя 3 этапа: констатирующий, формирующий и контрольный.

На констатирующем этапе нами были подобраны и применены методики с целью выявления уровня развития воображения младших школьников на уроках окружающего мира:

По итогам констатирующего этапа нами было выявлено, что уровень воображения младших школьников находится на среднем уровне, но с тенденцией к повышению. В связи с полученными результатами можно сделать вывод о необходимости организации работы по повышению уровня воображения обучающихся начальной школы.

На формирующем этапе исследования нами были разработаны и внедрены игры и упражнения для развития уровня воображения младших школьников на уроках окружающего мира.

Далее нами был проведён контрольный этап исследования, на котором была проведена повторная диагностическая работа с использованием аналогичных методик для проверки уровня воображения и определения результативности применения разработанных игр и упражнений.

Полученные нами результаты показали положительную динамику в развитии уровня воображения обучающихся младших классов на уроках окружающего мира.

Подводя итог, можно сделать вывод о том, что проведенный нами педагогический эксперимент имел положительное влияние на формирование воображения младших школьников.

Таким образом, результаты проведенной нами работы подтверждают ее результативность, а значит, разработанная нами картотека игр и упражнений может быть использована учителями начальных классов и студентами-практикантами на уроках окружающего мира или же использоваться во внеурочной деятельности.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе последовательного решения поставленных задач мы проанализировали психолого-педагогическую литературу и уточнили сущность понятий воображение и дидактическая игра.

В ходе исследования, посвященного развитию воображения младших школьников на уроках окружающего мира с использованием дидактических игр, были выявлены ключевые аспекты, способствующие эффективному обучению и развитию творческих способностей детей. Дидактические игры, как метод активного обучения, не только делают процесс познания более увлекательным и доступным, но и создают условия для формирования у детей критического мышления, креативности и способности к самостоятельному поиску решений.

Анализ проведенных занятий показал, что использование игровых элементов способствует повышению уровня развития воображения обучающихся, улучшению их психических процессов и усвоению учебного материала.

Игры, направленные на развитие воображения, позволяют детям не только осваивать новые знания, но и применять их в нестандартных ситуациях, что является важным аспектом общего развития личности.

Таким образом, внедрение дидактических игр в образовательный процесс на уроках окружающего мира представляет собой эффективный инструмент для формирования воображения и творческого потенциала младших школьников. Рекомендуется продолжить исследование в данном направлении, расширяя круг используемых игр и методов, а также изучая их влияние на другие аспекты развития ребенка. Важно также учитывать индивидуальные особенности каждого ученика, что позволит максимально адаптировать образовательный процесс под потребности и интересы детей.

В заключение, можно утверждать, что развитие воображения через дидактические игры является неотъемлемой частью современного образования, способствующей формированию гармоничной и творческой

личности, готовой к успешной социализации в будущем.

Целью нашей работы являлось обосновать и проверить результативность применения дидактических игр на уроках окружающего мира для развития воображения младших школьников.

Считаем, что цель исследования достигнута, поставленные задачи решены в полном объеме, гипотеза подтверждена.

Первой задачей нашего исследования было рассмотреть понятия «воображение», «игра» и «дидактическая игра» в психолого-педагогической литературе. Мы выяснили, что по определению Степанова А.А., воображение – это психический процесс создания образов предметов, ситуаций, обстоятельств путём приведения имеющихся у человека знаний в новое сочетание.

Игра – реальная и вечная ценность культуры досуга, социальной практики людей в целом. Она на равных стоит рядом с трудом, познанием, общением, творчеством, являясь их корреспондентом. Искусство игры – важная часть жизненной стратегии людей, ощущающих уникальность и неповторимость жизни. Такое определение вывел Шмаков С.А.

Дидактическая, или обучающая, игра – это способ организации познавательной деятельности ребенка, направленной на получение им новых знаний, навыков, развитие его логического и ассоциативного мышления. (автор Мамаева Е.В.)

Вторая задача исследования заключалась в том, чтобы рассмотреть виды дидактических игр, направленных на развитие воображения младших школьников. В ходе исследования мы выяснили, что единой квалификации видов дидактических игр нет.

Обучающие игры отличаются по образовательному содержанию, образовательной деятельности детей, игровой деятельности и правилам, организации и взаимоотношениям детей, занимаемой роли учителя.

Представленные выше признаки характерны для всех игр, однако в одних четче выступают данные признаки, в других – другие.

Дидактических игр существует достаточно большое разнообразие.

Следующая задача заключалась в изучении особенности использования дидактических игр на уроках окружающего мира.

Главной отличительной чертой является то, что в качестве оборудования на уроке окружающего мира могут выступать:

- технические средства: компьютер, интерактивная доска, видеофильм, аудиозапись и т.д.;
- наглядные средства: таблицы, модели, картинки;
- природный материал (песок, камень, цветок, дерево и т.д.).

Далее нами был эксперимент, в ходе которого были поставлены, следующие задачи:

1. Описать педагогический опыт по проведению диагностики сформированности воображения младших школьников.
2. Разработать серию дидактических игр для уроков окружающего мира;
3. Провести сравнительный анализ констатирующего и контрольного этапов эксперимента.

Данные задачи тоже были успешно решены. Мы провели 3 диагностики на выявление уровня развития воображения младших школьников. Проанализировав результаты, выяснили, что у обучающихся 2»Д» класса преобладает средний уровень развития воображения.

Затем в учебный процесс была внедрена картотека игр и упражнений для повышения уровня воображения младших школьников. Далее нами вновь, были проведены методики по выявлению уровня развития воображения, проанализированы результаты констатирующего и контрольного этапов.

Выяснилось, что после внедрения разработанной нами картотеки, уровень воображения обучающихся имеет положительную динамику.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Аникеева, Н. П. Воспитание игрой : учеб. пособие для студентов пед. ин-тов / Н. П. Аникеева. – Москва : Просвещение, 1987. – 144 с.
2. Бондаренко, А. К. Дидактические игры в детском саду / А. К. Бондаренко. – Москва : Просвещение, 1991. – 160 с. – Текст: непосредственный.
3. Бондаренко, А. К. Дидактические игры в детском саду : кн. для воспитателя дет. сада / А. К. Бондаренко. – 2-е изд., дораб. – Москва : Просвещение, 1991. – 160 с.
4. Выготский, Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте / Л.С. Выготский. – Москва : Просвещение, 2010. – 145 с. – Текст: непосредственный.
5. Выготский, Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте : психологический очерк : книга для учителя / Л. С. Выготский. — Москва : Просвещение, 1991. — 93 с.
6. Газман, О. С. Игра в образовании / О. С. Газман, Н. Н. Михайлова. – Москва : Просвещение, 1995. – 215 с.
7. Глебова, И. Ю. Методы и приемы развития творческого воображения дошкольников в процессе лепки / И. Ю. Глебова // Актуальные задачи педагогики. – 2013. – № 18. – С. 31-34. – Текст: непосредственный.
8. Джеймс, В. Психология / В. Джеймс. — Москва : Педагогика, 1991. — 367 с.
9. Дружинин, В. Н. Психология общих способностей / В. Н. Дружинин. — Москва : Лантерна Вита, 1995. — 224 с.
10. Жерело Л.В. Исследование проблемы воображения в отечественной и зарубежной литературе. / Жерело Л.В. [Электронный ресурс] // Образовательная социальная сеть : [сайт]. — URL: <https://nsportal.ru/vuz/pedagogicheskie-nauki/library/2018/11/28/issledovanie-problemy-voobrazheniya-v-otechestvennoy-i> (дата обращения: 15.05.2025).
11. Занка, Е. В. Комплекс игр для развития воображения / Е. В. Занка //

Вопросы психологии. – 2014. – № 2. – С. 15-21. – Текст: непосредственный

12. Запорожец, А. В. Психология игры / А. В. Запорожец. – Москва : Просвещение, 1966. – 304 с.

13. Зворыгина, Е. В. Обучение детей в игре / Е. В. Зворыгина, Н. М. Комарова. – Москва : Школьная Пресса, 2005. – 80 с.

14. Ильясова Н.А. Опорный конспект лекций. Познавательные процессы: воображение и мышление / Ильясова Н.А. [Электронный ресурс] // Нижегородский Государственный Технический Университет им. Р.Е. Алексеева : [сайт]. — URL: [https://www.nntu.ru/frontend/web/ngtu/files/org_structura/library/resurvsy/pervokursnik/irit/psixolog/LESSONS/tema_7.htm#:~:text=Воображение%20-%20это%20оперирование%20образами%20\(зрительными,прихоти%20и%20намеренно%20фантазией%20человека](https://www.nntu.ru/frontend/web/ngtu/files/org_structura/library/resurvsy/pervokursnik/irit/psixolog/LESSONS/tema_7.htm#:~:text=Воображение%20-%20это%20оперирование%20образами%20(зрительными,прихоти%20и%20намеренно%20фантазией%20человека) (дата обращения: 15.05.2025).

15. Крайг, Г. Психология развития / Г. Крайг – Москва : Питер, 2003. – 43 с. – Текст: непосредственный.

16. Леонтьев, А. Н. Проблемы развития психики / А. Н. Леонтьев. — 4-е изд. — Москва : Смысл, 2003. — 584 с.

17. Лук, А. Н. Психология творчества / А. Н. Лук. — Москва : Наука, 1978. — 127 с.

18. Морозова И.К. Дидактические игры как средство формирования познавательного интереса у младших школьников на уроках окружающего мира / Морозова И.К. [Электронный ресурс] // Инфоурок образовательный маркетплейс : [сайт]. — URL: <https://infourok.ru/didakticheskie-igri-kak-sredstvo-formirovaniya-poznavatel'nogo-interesa-u-mladshih-shkolnikov-na-urokah-okruzhayushchego-mira-3505336.html> (дата обращения: 15.05.2025).

19. Непомнящая, Н. И. Психология детского творчества / Н. И. Непомнящая. — Киев : Радянська школа, 1985. — 96 с.

20. Никонова, А. Ю. Развитие воображения и творческого мышления у детей дошкольного возраста / А. Ю. Никонова // Современные проблемы науки и образования. — 2017. — № 2.

21. Новоселова, С. Л. Развивающая предметно-игровая среда детства / С. Л. Новоселова // Дошкольное воспитание. – 2005. – № 4. – С. 66–72.
22. Петровский, А. В. Психология и время
23. Пидкасистый, П. И. Игра как средство обучения / П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров. – Москва : Педагогическое общество России, 2003. – 208 с.
24. / А. В. Петровский. — Санкт-Петербург : Питер, 2007. — 448 с.
25. Покровский, Е. А. Подвижные игры и их классификация / Е. А. Покровский. – Москва : Просвещение. – 2009. – 132 с. – Текст: непосредственный.
26. Родари, Д. Грамматика фантазии. Введение в искусство придумывания историй / Д. Родари. — Москва : Прогресс, 1978. — 214 с.
27. Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. — Санкт-Петербург : Питер, 2000. — 712 с.
28. Солнцева, О. В. Дошкольник в мире игры. Сопровождение сюжетных игр детей: учеб.-метод. пособие / О. В. Солнцева. — Санкт-Петербург: Речь- М, 2010. – 176 с. – Текст: непосредственный.
29. Тимофеева, Е. А. Подвижные игры с детьми старшего дошкольного возраста / Е. А. Тимофеева. – Москва : Дрофа, 2010. – 121 с. – Текст: непосредственный.
30. Тихонова Т.А. настольно-печатные игры картотека по окружающему миру / Тихонова Т.А. [Электронный ресурс] // Образовательная социальная сеть : [сайт]. — URL: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/okruzhayushchiy-mir/2021/08/15/nastolno-pechatnye-igry> (дата обращения: 15.05.2025).
31. Тихомиров, О. К. Психология мышления / О. К. Тихомиров. — Москва : Изд-во Моск. ун-та, 1984. — 272 с.
32. Торшина, К. А. Современные исследования проблемы креативности в зарубежной психологии / К. А. Торшина // Вопросы психологии. — 1998. — № 4. — С. 123–132.
33. Харибутова Ю.Н. Дидактическая игра как средство обучения младших школьников / Харибутова Ю.Н. [Электронный ресурс] // Начальная

школа : [сайт]. — URL: <https://n-shkola.ru/articles/view/130> (дата обращения: 15.05.2025).

34. Чиган А.А. Использование дидактических игр на уроках окружающего мира как средство формирования познавательного интереса у младших школьников / Чиган А.А. [Электронный ресурс] // Время Знаний : [сайт]. — URL: <https://edu-time.ru/pub/143444> (дата обращения: 15.05.2025).

35. Яковлев, В. Г. Подвижные игры / В. Г. Яковлев. – Москва : Просвещение, 2013. – 134 с. – Текст: непосредственный.

36. ПГУ им. Т.Г. Шевченко Игра как ресурс развития личности / ПГУ им. Т.Г. Шевченко [Электронный ресурс] // Игра как ресурс развития личности - Приднестровский государственный университет им. Т.Г. Шевченко : [сайт]. — URL: <http://spsu.ru/news/4726-igra-kak-resurs-razvitiya-lichnosti> (дата обращения: 19.05.2025).

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение 1. Методика «Придумай рассказ» Немова Р.С., направленная на выявления уровня воображения

Цель методики – определить уровень воображения испытуемых.

Ребёнку даётся задание: придумать рассказ о ком-либо или о чём-либо в течение 1 минуты, а затем пересказать в течение 2 минут. Это может быть какая-либо история или сказка.

Воображение ребёнка в данной методике оценивается по следующим признакам:

- скорость придумывания рассказа;
- необычность, оригинальность сюжета;
- разнообразие образов, используемых в рассказе;
- проработанность и детализация этих образов;
- эмоциональность образов.

По каждому из названных признаков рассказ может получить от 0 до 2 баллов.

Оценка результатов. Скорость придумывания рассказов оценивается:

2 баллами – если ребёнку удалось придумать рассказ в течении не более 30 секунд;

1 балл – если на придумывание рассказа ушло от 30 секунд до 1 минуты;

0 баллов – если за 1 минуту ребёнок так и не смог ничего придумать.

Необычность, оригинальность сюжета оценивается:

2 баллами – если сюжет рассказа полностью придуман самим ребёнком, оригинален;

1 балл – если ребёнок привносит в виденное или слышанное что-нибудь новое от себя;

0 баллов – если ребёнок просто механически пересказывает то, что он

когда-либо видел.

Разнообразие образов оценивается:

2 балла – если в рассказе имеется 4 и более персонажей (вещей, событий);

1 балл – если в рассказе используется 2-3 персонажа;

0 баллов – если в рассказе говорится только об одном персонаже.

Оценка проработанности и детализации образов в рассказе производится следующим образом:

2 баллами – если объекты, упомянутые в рассказе, характеризуются тремя или более признаками;

1 балл – если, кроме названия, указываются еще один или два признака;

0 баллов – если персонажи в рассказе только называются и дополнительно не характеризуются.

Эмоциональность образов в рассказе оценивается так:

2 баллами – если сам рассказ и его передача рассказчиком эмоциональны;

1 балл – если у рассказчика эмоции выражены слабо, и слушатели не очень эмоционально реагируют на рассказ;

0 баллов – если образы рассказа не производят никакого впечатления на слушателя.

Выводы об уровне развития:

7 – 10 баллов – высокий. Обучающиеся с этим уровнем создают оригинальные идеи и сюжеты, могут придумывать необычные решения для задач. Легко представляют себе различные ситуации, могут описывать их подробно.

4-7 баллов – средний. Младшие школьники с данным уровнем развития воображения могут генерировать идеи, но они часто базируются на уже известных сюжетах или темах. Представляют себе ситуации, но детали могут быть слабо развитыми.

0–3 балла – низкий. В данном случае у обучающихся возникают сложности с креативностью. Трудности в генерации новых идей или решений,

склонность к повторению известного. Также у младших школьников с низким уровнем возникают проблемы в представлении ситуаций или персонажей, часто полагаются на внешние подсказки.

Приложение 2. Таблица 7 – Сводная таблица результатов по первой диагностике. «Придумай рассказ», Немова Р.С. на выявление уровня воображения младших школьников.

Участники	Результат по констатирующему этапу	Уровень развития	Результат по контрольному этапу	Результат по контрольному этапу
Обучающийся1	6	средний	6	средний
Обучающийся2	5	средний	5	средний
Обучающийся3	4	средний	4	средний
Обучающийся4	6	средний	6	средний
Обучающийся5	3	низкий	3	низкий
Обучающийся6	4	средний	4	средний
Обучающийся7	8	высокий	8	высокий
Обучающийся8	6	средний	6	средний
Обучающийся9	3	низкий	3	низкий
Обучающийся10	2	низкий	2	низкий
Обучающийся11	5	средний	5	средний
Обучающийся12	5	средний	7	высокий
Обучающийся13	6	средний	6	средний
Обучающийся14	5	средний	5	средний
Обучающийся15	3	низкий	3	низкий
Обучающийся16	6	средний	6	средний
Обучающийся17	6	средний	6	средний
Обучающийся18	5	средний	7	высокий
Обучающийся19	5	средний	5	средний
Обучающийся20	6	средний	6	средний
Обучающийся21	5	средний	5	средний
Обучающийся22	4	средний	4	средний
Обучающийся 23	3	низкий	3	низкий
Обучающийся24	5	средний	5	средний
Обучающийся25	4	средний	4	средний

Приложение 3.Методика «Нарисуй что-нибудь» Немова Р.С.

Цель – выявить уровень развития творческого воображения у младших школьников.

Ребенку дается лист бумаги, набор фломастеров и предлагается придумать и нарисовать что-либо необычное. На выполнение задания отводится 4 мин. Далее оценивается качество рисунка по приведенным ниже критериям, и на основе такой оценки делается вывод об особенностях воображения ребенка.

Оценка рисунка ребенка производится в баллах по следующим критериям:

10 баллов – ребенок за отведенное время придумал и нарисовал нечто оригинальное, необычное, явно свидетельствующее о незаурядной фантазии, о богатом воображении. Рисунок оказывает большое впечатление на зрителя, его образы и детали тщательно проработаны.

8-9 баллов – ребенок придумал и нарисовал что-то достаточно оригинальное, с фантазией, эмоциональное и красочное, хотя изображение не является совершенно новым. Детали картины проработаны неплохо.

5-7 баллов – ребенок придумал и нарисовал нечто такое, что в целом является не новым, но несет в себе явные элементы творческой фантазии, оказывает на зрителя определенное эмоциональное впечатление. Детали и образы рисунка проработаны средне.

3-4 балла – ребенок нарисовал нечто очень простое, неоригинальное, причем на рисунке слабо просматривается фантазия и не очень хорошо проработаны детали.

0-2 балла – за отведенное время ребенок так и не сумел ничего придумать и нарисовал лишь отдельные штрихи и линии.

Выводы об уровне развития:

8-10 баллов– высокий. Младшие школьники могут создавать многослойные истории с разнообразными персонажами и конфликтами.

5-7 баллов – средний. Идеи могут быть базовыми, с простыми

конфликтами и решениями, часто следуют знакомым шаблонам.

0-4 балла – низкий. Обучающиеся имеют часто плоские и однообразные, без значительных конфликтов или развития идеи.

Приложение 4. Таблица 8 – Сводная таблица результатов по второй диагностике. «Нарисуй что-нибудь», Немова Р.С., на выявление уровня воображения младших школьников

Участники	Результат по констатирующему этапу	Уровень развития	Результат по контрольному этапу	Уровень развития
Обучающийся1	8	высокий	8	высокий
Обучающийся2	5	средний	5	средний
Обучающийся3	4	низкий	5	средний
Обучающийся4	6	средний	8	высокий
Обучающийся5	3	низкий	3	низкий
Обучающийся6	4	низкий	6	средний
Обучающийся7	8	высокий	8	высокий
Обучающийся8	6	средний	6	средний
Обучающийся9	3	низкий	6	средний
Обучающийся10	2	низкий	2	низкий
Обучающийся11	5	средний	5	средний
Обучающийся12	5	средний	5	средний
Обучающийся13	6	средний	6	средний
Обучающийся14	5	средний	5	средний
Обучающийся15	3	низкий	3	низкий
Обучающийся16	6	средний	8	средний
Обучающийся17	6	средний	8	высокий
Обучающийся18	5	средний	5	средний
Обучающийся19	5	средний	5	средний
Обучающийся20	8	высокий	8	высокий
Обучающийся21	5	средний	5	средний
Обучающийся22	4	низкий	6	средний
Обучающийся 23	3	низкий	3	низкий
Обучающийся24	5	средний	5	средний
Обучающийся25	4	низкий	5	средний

Приложение 5. Методика «Где чьё место?» Кравцовой Е.Е. представляет собой игровую методику для педагогов и родителей

Цель методики – оценить уровень развития воображения, при жёстко заданной предметной ситуации.

Для проведения этой методики-игры подойдет любая сюжетная картинка, правда, с некоторыми особенностями. Пример такой картинки на рисунке 7.



Рисунок 7 – Сюжетная картинка для методики «Где чьё место?», Кравцовой Е.Е., по выявлению уровня развития воображения.

Также для картинки отдельно вырезаются кружки-вставки, как на рисунке 8.



Рисунок 8 – Вырезки сюжетной картинки для методики «Где чьё место?», Кравцовой Е.Е., по выявлению уровня развития воображения.

Инструкция: «Внимательно рассмотри рисунок и поставь кружочки в «необычные» места. Объясни, почему они там оказались».

Оценка: в зависимости от уровня развития воображения младшие школьники могут по-разному решать эту задачу.

Выводы об уровне развития:

3 балла – высокий уровень. Обучающиеся младшего школьного возраста без труда расставляют кружочки на «чужие» места и объясняют свои шаги.

2 балла – средний уровень. Особых проблем при выполнении этого задания младшие школьники испытывать не будут. Они легко поставят кружочки с персонажами на «чужие» места, однако объяснение будет вызывать у них трудности. Некоторые даже начнут ставить фигурки на их места, как только экспериментатор попросит рассказать, почему тот или иной персонаж очутился на неподходящем месте. Рассказы обучающихся, с этим уровнем развития воображения, как правило, имеют под собой реальную почву, по крайней мере малыши стараются это доказать. «В прошлом году на даче я как кошка залезла на дерево (помещает кошку на папа мне рассказывал, что собаки очень любят купаться (ставит собаку в пруд). По телевизору показывали, что собака подружилась с птичкой и пустила ее к себе жить (ставит птичку в конуру)» и т.п.

1 балл – низкий уровень. Обучающиеся испытывают трудности, выполняя задание. Они, как правило, ставят фигурки на их «законные» места, а все объяснения сводят к следующему: собака в конуре потому, что она должна быть там.

Приложение 6. Таблица 8 – Сводная таблица результатов по третьей диагностике. «Где чьё место?», Кравцова Е.Е., на выявление уровня воображения младших школьников

Участники	Результат по констатирующему этапу	Уровень развития	Результат по контрольному этапу	Уровень развития
Обучающийся1	3	высокий	3	высокий
Обучающийся2	2	средний	2	средний
Обучающийся3	1	низкий	2	средний
Обучающийся4	3	высокий	3	высокий
Обучающийся5	1	низкий	1	низкий
Обучающийся6	1	низкий	1	низкий
Обучающийся7	3	высокий	3	высокий
Обучающийся8	2	средний	2	средний
Обучающийся9	2	средний	2	средний
Обучающийся10	2	средний	2	средний
Обучающийся11	2	средний	2	средний
Обучающийся12	2	средний	2	средний
Обучающийся13	3	высокий	3	высокий
Обучающийся14	2	средний	2	средний
Обучающийся15	1	низкий	2	средний
Обучающийся16	2	средний	2	средний
Обучающийся17	3	высокий	3	высокий
Обучающийся18	2	средний	2	средний
Обучающийся19	2	средний	2	средний
Обучающийся20	3	высокий	3	высокий
Обучающийся21	2	средний	2	средний
Обучающийся22	1	низкий	1	низкий
Обучающийся23	1	низкий	1	низкий
Обучающийся24	2	средний	2	средний
Обучающийся25	2	средний	2	средний

Приложение 7 . Таблица 9 – Дидактические игры и упражнения, входящие в картотеку, разработанной в рамках выпускной квалификационной работы

Название игр и упражнений	Цель игр и упражнений	Суть игр и упражнений
«Чьи детёныши?»	Цель: формирование воображения, развитие мотивации младших школьников в урочное время.	Участники делятся на три группы: первая детёныши, вторая – животные, третья – зрители. Представители первой группы получают картинки с изображением кошки, собаки, лошади, коровы и т. д. Представители второй группы получают картинки с изображением котенка, щенка, жеребенка, теленка и др. на лужайке, говорит учитель, весь день бегали и резвились малыши. Вечером пришли мамы и не могут отыскать своих детёнышей. Помогите им ребята! Участники собираются в группы «мама – детёныш». Зрители оценивают правильность выполнения задания.
«Кто как голос подает?»	Цель развивать воображение младших школьников.	Учитель задаёт вопросы обучающимся, но младшие школьники отвечают не предложениями, а издают звуки тех или иных животных. Учитель: «Сейчас будет не обычное задание, вы побудете зверятами прямо из леса. Я буду задавать вопрос, а вы мне отвечайте как настоящие животные! Отвечайте как волки. «На какой планете вы живёте? (младшие школьники воют). «Эта планета красивая?». «Какая погода на вашей планете?». Здорово! Вы справились.

		У меня есть ещё вопросы, но теперь отвечайте как лисы. «Как вас зовут?». «Сколько вам лет?». «Как зовут твоих родителей?». Молодцы, а сейчас вы стали медвежатами. «Есть ли у вас друзья?». «А вы ходите в школу?». «Что вы сейчас изучаете?». Отлично! Сейчас вы снова дети и находитесь в обычной школе для людей».
«Закорючки»	Цель: развитие воображения младших школьников.	Ученики рисуют друг для друга произвольные закорючки, а потом меняются листочками. Кто превратит закорючку в осмысленный рисунок, тот и победит.
«Клякса»	Цель: развитие уровня воображения обучающихся начальных классов.	На листах бумаги нарисованы кляксы. Дети должны подумать, на что похожа клякса и дорисовать её. Выигрывает тот, кто назовет, что кляксы напоминают бактерии и нарисует больше всего различным «мордочек».
«Небылицы»	Цель: развитие уровня фантазии у детей.	Необходимо нарисовать вместе с детьми или каждый по отдельности животное, механизм, растение или предмет, которого не существует на самом деле, и рассказать о его свойствах и назначении
«Разноцветные салфетки»	Цель: повышение уровня воображения у детей в начальной школе.	Учитель достает из стаканчика бумажную салфетку, на которой нарисованы цветы и говорит ребенку: «Посмотрите, это лужок, на нем растут цветочки. Это красный цветочек, а это синий. Где еще цветочки? Это какой цветочек? А это? Понюхайте». Учитель с детьми старательно нюхают цветочки, обсуждают их

		запах. В следующий раз голубая салфетка может стать речкой или озером, по которому будут плавать кораблики-скорлупки, а желтая - песочком, на котором будут греться под солнышком маленькие игрушки.
«Бабочки»	Цель: повышение уровня воображение младших школьников.	Для этой игры нужно приготовить небольшой цветной плотный лист бумаги или картона и несколько маленьких разноцветных листочков из тонкой бумаги. Необходимо положить маленькие листочки на картон и показать обучающимся: «Посмотрите, это лужок, а это бабочки сидят на травке. Посидели, посидели, крылышками взмахнули и полетели». Учитель дует на листочки так, чтобы они разлетелись в разные стороны. Затем предлагает ребенку поймать бабочек и посадить их на лужок.
«Море и небо»	Цель игры: развитие воображения, обучение детей выражению эмоций.	В игру можно играть как с одним ребенком, так и с группой до 8 человек. Дети встают в круг и берутся за руки. Учитель спрашивает у детей о том, какая бывает погода на море. После чего дети изображают: 1) с помощью рук - море (волны, штиль, шторм); 2) с помощью лица и ладошек - небо (как солнышко светит и как оно прячется за тучки). Затем детям раздаются листы бумаги А4, разделенные на шесть квадратов. В каждом квадрате дети должны нарисовать море с разной

		погодой (во время шторма, с молниями, в снег, с радугой, с торнадо, в штиль, с корабликом в хорошую погоду и т.п. по выбору детей). Затем каждый ребенок рассказывает про то, что он нарисовал и про то, какая у него любимая погода.
«Природное явление»	Цель: развитие воображения на уроках окружающего мира.	Учитель: «Придумайте одно или несколько новых природных явлений, которые могли бы происходить на Земле или какой-либо другой планете. Опишите условия возникновения, механизмы протекания и последствия этих явлений.»
«Фантастическое животное»	Цель: повышение уровня фантазии и креативности у обучающихся.	Учитель: «Придумайте животное, которого на самом деле не бывает, никогда не было и которого до вас никто не придумывал - которого нет ни в книжках, ни в сказках, ни в мультфильмах и нарисуйте его Придумайте ему фантастическое имя. Опишите, как оно выглядит, двигается, питается, размножается. Где живет это животное? С кем дружит? Есть ли у него враги?
«Гусеница из камней»	Цель: развитие творческого потенциала обучающихся.	Для осуществления этого творческого замысла вам понадобятся краски, кисточки, гладкие морские камушки. Сложите камушки в один ряд, самый большой будет головой, самый маленький — хвостом. Разрисуйте гусеницу. Из камней можно сложить фигуру

		человека, животного, цветок, домик. Пофантазируйте вместе!
«Космические путешествия»	Цель: развитие воображения на уроках окружающего мира в начальной школе, путём дидактической игры.	Заранее необходимо вырезать из бумаги несколько кругов разного размера, разложите их в произвольном порядке. Предложить детям представить, что круги — это планеты, на каждой из которых есть свои обитатели. Попросить обучающихся придумать названия планет, заселить их различными существами. Мягко направлять воображение школьников, например, выскажите предположение о том, что на одной планете должны жить только добрые создания, на другой — злые, на третьей — грустные и т. п. Пусть дети проявят фантазию и нарисует жителей каждой планеты. Вырезанные из бумаги, они могут «летать» друг к другу в гости, попадать в различные приключения, завоевывать чужие планеты.
«Волшебные превращения»	Цель: развитие воображения и образной памяти	Задача учителя (ученика) — жестами, мимикой, звуками изобразить животное или какой-нибудь предмет. Обучающиеся должны угадать, что было показано, и рассказать, как они догадались.
Конструирование	Цель: развитие мелкой моторики, образного мышления, воображения и других психических процессов	Конструкторы должны быть у современного ребенка, причем самые разнообразные. Из одного конструктора можно построить домик для мишки или гараж для машинки и т.п. Из другого конструктора получится

		прекрасная полянка из цветочков или коврик для собачки. Танграм, блоки Дьенеша, кубики Никитина, палочки Куизенера – это тоже своего рода конструкторы, из которых получатся животные, растения, дорожки, домики. Вообще в методике Макото Шичиды конструкторам уделяется особое внимание.
Лепка пластилина	из Цель: развитие воображения и мелкой моторики рук.	Из пластилина можно лепить все — посуду для куклы, буквы, животных. Можно сотворить персонажей любимой сказки и оживить ее — провести кукольное представление. Возможно, все чудеса пластилинового мира сначала будут неуклюжие, но со временем ребенок научится создавать все более сложные фигурки.
«Что будет, если?...»	Цель: развитие воображения на различных уроках окружающего мира.	Игра хороша тем, что ее можно проводить в любом месте: дома, на прогулке, в транспорте. Это игра-размышление на самые разные темы. Принимаются все варианты ответов. Старайтесь развернуть тему до предела, задавая ребенку наводящие вопросы. Примеры заданий: Что будет, если... ... человек перестанет есть? ... не выключить кипящий чайник? ... оставить холодильник открытым? ... носить тесную обувь? ... не чистить зубы? ... забить мяч в окно? ... съесть десять порций мороженого сразу? ... дразнить соседскую собаку? ... ходить задом? ... не спать? ... посадить цветы в песке? ... сесть на ежика? ... человек научится летать?

«Какого вкуса небо?»	Цель: развитие образного мышления, кенестических ощущений.	Большую часть информации о мире человек получает с помощью зрения. Это научно доказанный факт. Все остальные органы восприятия (слух, обоняние, вкус, осязание) находятся как бы в «аутсайдерах». Это упражнение помогает «реанимировать» все те чувства, которые притупляются. Спросите: «Какого вкуса небо? Какой формы радость? Какой на ощупь страх?»
«Гирлянда»	Цель: Учить строить цепочку из слов, связывая их по смыслу с помощью вопросов.	Ведущий предлагает стартовое слово. Например, ЛЯГУШКА. И задает детям вопрос о свойствах , действиях этого предмета. - Лягушка какая? Ребенок отвечает: - Зеленая. От этого слова вновь ставится вопрос. Например: - Зеленая кто (что)? Ребенок отвечает: - Трава. - Трава что делает? (растет) - Растет что (кто)? (ребенок) - Ребенок какой? (веселый) - Веселый кто бывает? (клоун) - Клоун что делает? (смеется) И т.д.
«Волшебный светофор»	Цель: развитие мышления, восприятия, воображения, образного представления.	У «Волшебного светофора» красный цвет означает подсистему объекта, желтый – систему, зеленый – надсистему. Таким образом рассматривается любой объект. Рассматриваемый предмет может висеть (лежать) перед ребенком, а может убираться после показа. Ход игры: Учитель показывает картинку с изображением животного. Учитель: «Если я подниму кружочек красного цвета – вы мне назовете части животного. Если я подниму круг зеленого цвета, вы мне скажите, частью чего является животное. А если я подниму круг желтого

		цвета, то вы мне скажите для чего оно или какую пользу приносит». Данная игра может использоваться при рассматривании картины по любой теме, в том числе и по теме «Животные»
«Бином фантазии»	Цель: развитие фантазии; обучение комбинировать слова; установление связи в предложениях.	Выбираются два объекта, отдаленные друг от друга смысловым значением. Используя предлоги, падежи и союзы нужно установить отношения между этими двумя объектами. Предлоги (в, над, через, около, у ...). Например: Подушка и крокодил. – подушка под крокодилом; – крокодил, прыгающий через подушку; – крокодил в подушке; – подушка, прыгающая через крокодила. После каждого словосочетания задаётся вопрос: Как это случилось? (Дети придумывают ситуацию, рассказ).
«Волшебные картинки»	Цель: развивать воображение, мышление, находя в нарисованных самими ребятами линиях образы (рисовать с закрытыми глазами)	Учитель: «Ребята, сейчас закройте глаза. Будет звучать приятная музыка. Под эту музыку вы будете рисовать на листе бумаги фломастером любые линии. Когда музыка закончится, посмотрите на свой рисунок и найдите в нем знакомые вам предметы, образы животных, людей и т.д. Закрасьте и дорисуйте им необходимые части».