



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

Колледж ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»

**СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ВООБРАЖЕНИЯ У  
ДЕТЕЙ СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

Выпускная квалификационная работа  
Специальность 44.02.01 Дошкольное образование

Форма обучения очная

Работа рекомендована к защите  
« 20 » мая 2023 г.  
Заместитель директора по УР  
Д. Расецкаева Расецкаева Д.О.

Выполнила:  
студентка группы ОФ-318-195-3-1  
Борисова Светлана Владимировна  
Научный руководитель:  
преподаватель колледжа  
Гаврикова Мария Евгеньевна

Челябинск  
2023

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ВООБРАЖЕНИЯ У ДЕТЕЙ СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР .....	7
1.1 Психолого-педагогические аспекты развития воображения в дошкольном возрасте.....	7
1.2 Особенности развития воображения детей среднего дошкольного возраста в игровой деятельности.....	13
1.3 Сюжетно-ролевая игра как средство развития воображения у детей среднего дошкольного возраста .....	19
Выводы по первой главе.....	23
ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ВООБРАЖЕНИЯ У ДЕТЕЙ СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР .....	25
2.1 Диагностика развития воображения в сюжетно-ролевой игре у детей среднего дошкольного возраста.....	25
2.2 Создание педагогических условий по развитию воображения в сюжетно-ролевой игре.....	38
2.3 Анализ результатов работы по развитию воображения посредством сюжетно ролевых игр у детей среднего дошкольного возраста.....	40
Выводы по второй главе.....	49
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	50
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК .....	52
ПРИЛОЖЕНИЕ.....	57

## ВВЕДЕНИЕ

Актуальность вопросов развития воображения дошкольников состоит в том, что данный психический процесс представляет собой обязательный компонент любой формы творческой деятельности ребенка, а также его поведения в целом. Воображение представляет собой особое свойство психики человека, которое стоит отдельно от других психических процессов, занимает промежуточное положение между восприятием, мышлением и памятью. Практически вся человеческая культура, материальная и духовная, является продуктом воображения и творческой деятельности людей. Именно воображение позволяет человеку творить, разумно планировать свою деятельность и управлять ею.

Изучением вопросов процесса воображения занимаются в настоящее время многие психологи и педагоги. Большой интерес у исследователей вызывают вопросы индивидуальных особенностей развития воображения, проявлений индивидуальности ребенка в творческой деятельности. В отечественной психологии развитие воображения зачастую связывают с развитием игровой деятельности ребенка (А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, и др.), с овладением дошкольником творческими видами деятельности: конструктивной, музыкальной, изобразительной, художественно-литературной. [34]

Именно способность к воображению нуждается в особом попечении в плане развития. Воображение интенсивно развивается в детском возрасте. И если в этот период целенаправленно не заниматься его развитием, в будущем происходит активное снижение этой функции. В связи с этим возможности воображения оскудевают, а это ведет к обеднению личности, снижению творческих возможностей.

Особая роль в развитии детей в период дошкольного детства принадлежит игре. Игра занимает весьма важное место в жизни дошкольника, являясь преобладающим видом его деятельности.

Особое значение имеет сюжетно-ролевая игра, в которой ребенок воспроизводит то, что ему близко и интересно из окружающей предметной и социальной жизни. Сюжетно-ролевая игра требует от ребенка хорошо развитого воображения, которое выводит его за пределы сиюминутного существования, напоминает ему о прошлом, открывает будущее. Именно воображение лежит в основе проявления дошкольником игрового творчества.

Как доказано исследованиями именно в игре естественно и неизбежно происходит формирование психологических новообразований, подготавливающих организм ребенка к следующему возрастному периоду, происходит становление его индивидуально-личностных особенностей. В игре возникает и начинает формироваться произвольность, соподчинение мотивов, умение руководствоваться в поведении нравственными нормами. Но, вместе с тем, игра дает самые широкие возможности для развития детского воображения и творческой инициативы ребенка, а, как показывает практика, умение переключиться и найти нестандартный подход в ситуации во многом определяет психологическую адекватность взаимодействия личности с миром. [31]

В рамках данной проблемы была определена тема нашего исследования: «Сюжетно-ролевая игра как средство развития воображения у детей среднего дошкольного возраста»

Цель исследования – теоретически обосновать проблему исследования и выявить возможность использования сюжетно-ролевой игры как средства развития воображения детей среднего дошкольного возраста.

Объект исследования – процесс развития воображения у детей среднего дошкольного возраста.

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

В соответствии с целью, были поставлены задачи исследования:

1. Изучить психолого-педагогические аспекты развития воображения у детей в дошкольном возрасте;
2. Изучить особенности развития воображения детей среднего дошкольного возраста;
3. Определить роль сюжетно-ролевой игры в развитии воображения детей среднего дошкольного возраста.
4. Выявить уровень развития воображения детей среднего дошкольного возраста.
5. Разработать картотеку сюжетно-ролевых игр для детей среднего дошкольного возраста, способствующих развитию воображения.
6. Изучить влияние сюжетно-ролевой игры на развитие воображения детей среднего дошкольного возраста.

Гипотеза исследования: развитие воображения у детей среднего дошкольного возраста будет эффективным в том случае, если:

- будет разработана и внедрена картотека сюжетно-ролевых игр для детей среднего дошкольного возраста.
- будут разработаны рекомендации для педагога по организации сюжетно-ролевых игр.

Методы исследования: анализ психолого-педагогической и научной методической литературы по проблеме исследования; диагностика проведения исследования.

База исследования: Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 452 г. Челябинска». В исследовании принимали участие дети среднего дошкольного возраста количественным составом 10 человек.

Практическая значимость исследования. Проведена диагностика развития творческих способностей детей в сюжетно-ролевых играх. Выработаны методические рекомендации по развитию творческих способностей дошкольников средствами сюжетно-ролевой игры. Разработана картотека сюжетно-ролевых игр, которая направлена на

развитие и проявление воображения в решении проблемных и игровых ситуаций, создание в игре новых персонажей с инициативы детей. Так же, картотека игр учит ребенка поведению в культурно общественных местах, развивает самостоятельность и способствует становлению личности. В нее входят задачи роли, игровые действия, игровой материал и предварительную работу и развивает у детей все психологические качества ребенка – внимание, память, воображение и другие, а также в нее входит создание необходимой предметно-пространственной среды, способствующей развитию сюжетно-ролевых игр.

Структура работы обусловлена предметом, целью и задачами исследования. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка источников и литературы, приложений. Введение раскрывает актуальность, объект, предмет, цель, задачи и методы исследования. В первой главе рассматриваются теоретические основы развития воображения посредством сюжетно-ролевых игр: анализируются работы отечественных и зарубежных писателей по теме работы, определяются психолого-педагогические аспекты развития воображения в дошкольном возрасте и его особенности. Во второй главе рассматривается развитие воображения детей посредством сюжетно-ролевой игры, а именно проведение методик и их анализ, разработка картотеки сюжетно-ролевой игры, способствующих развитию воображения.

В заключении подводятся итоги исследования, формируются окончательные выводы по рассматриваемой теме. Список литературы составляет 37 источников.

# ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ВООБРАЖЕНИЯ У ДЕТЕЙ СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР

## 1.1 Психолого-педагогические аспекты развития воображения в дошкольном возрасте

Воображение одно из главных качеств, которое должно включаться в развитие ребенка. Оно играет важную роль не только в детском возрасте, но и в последующие годы развития ребенка.

Ученые в области педагогики и психологии отмечают значимость исследования проблемы развития воображения.

По мнению А.Я. Дудецкого, термин «воображение» имеет более сорока различных определений, но в то же время вопрос о его значительном отличии от других психических процессов все еще остается открытым. Понятие «воображение» не имеет четких границ, в этом и заключается основная сложность его определения. Традиционно воображение объясняется, как способность создавать новые образы. В то же время в научной литературе встречаются различные ее определения. Рассмотрим некоторые из них более подробно. [26]

«Психолог Л.С. Выготский отмечал, что воображение не повторяет в тех же сочетаниях и в тех же формах отдельных впечатлений, которые накоплены прежде, а строит какие-то новые ряды из прежде накопленных впечатлений. Иначе говоря, принесение нового в самое течение наших впечатлений и изменение этих впечатлений так, что в результате этой деятельности возникает некоторый новый, ранее не существовавший образ, составляет, как известно самую основу той деятельности, которую мы называем воображением». [2]

Психологи В.И. Слободчиков и Е.И. Исаев определяли воображение как умение строить новые образы. Они утверждали, что процесс

воображения выражается в образовании в сознании человека ранее не существовавших образов и мыслей, которые в последующем могут стать основой для создания новых предметов и действий.

В атласе по психологии М.В. Гамеза и И.А. Домашенко определяли воображение как «психический процесс, заключающийся в создании новых образов (представлений) путем переработки материала и представлении, полученных в предшествующем опыте».

«Основываясь на взгляды И. Канта, Э.В. Ильенков считал, что воображение, универсальная способность человека, рассматривал это, как всеобщее свойство человеческого сознания, поскольку именно в воображении наиболее рельефно проявляется его сущностная созидательная, конструктивная направленность, сообщающая импульс творческого становления всему ансамблю психических функций общественного человека». [26]

По мнению Л.С. Рубинштейна «воображение связано с нашей способностью и необходимостью творить новое. Воображение - это скелет от прошлого опыта, преобразование его. Воображение - это преобразование данного, осуществляемое в образной форме».

Так же Л.С. Рубинштейн полагал, что без воображения невозможно осуществление всякого человеческого труда. В отсутствии воображения прогресс был бы не возможен ни в науке, ни в технике, ни в искусстве. [8]

Воображение — это психический процесс, в котором реальность отражается в определенной форме создания чего-то объективно или субъективно инновационного, и происходит это не только на основе воспринимаемых образов, сохраненных в памяти, но и на основе знаний, приобретенных в процессе общения.

Воображение формируется и развивается у человека, в течение всей его жизни, как и другие психические процессы и принадлежит к числу главных психических новообразований дошкольного детства. [11]



Как показывают психологические исследования, следствия развития воображения у дошкольников весьма разнообразны. Это не только высокие творческие достижения в изобретательской и музыкально-исполнительской деятельности, но и полноценная готовность к школьному обучению и даже высокие эффекты психолого-коррекционной и оздоровительной работы с детьми». [30]

Исследования педагогов и психологов Д. Б. Эльконина, Л. С. Выготского и др. показали, что основы развития личности человека складывается в детстве. В этот период происходит бурное развитие всех психических процессов, одним из которых является воображение. Благодаря воображению человек творит, разумно планирует свою деятельность и управляет ею. Почти вся человеческая культура является продуктом воображения и творчества людей. Воображение выводит человека за пределы его сиюминутного существования, напоминает ему о прошлом, открывает будущее. Обладая богатым воображением, человек может «жить» в разном времени, что не может себе позволить никакое другое существо в мире. [9]

Воображение взаимосвязано со всеми психическими процессами. Оно является основой наглядно-образного мышления, позволяющего человеку ориентироваться в ситуации и решать задачи без непосредственного вмешательства практических действий. От восприятия воображение отличается тем, что его образы не всегда соответствуют реальности, в них есть элементы фантазии, вымысла. Если воображение рисует сознанию такие картины, которым ничего или мало что соответствует в действительности, то оно носит название фантазии. [3]

Воображение может быть четырех основных видов: активное, пассивное, продуктивное и репродуктивное. Активное воображение характеризуется тем, что, пользуясь им, человек по собственному желанию, усилием воли вызывает у себя соответствующие образы. Образы

пассивного воображения возникают спонтанно, помимо воли и желания человека.

Первоначально у ребенка появляется воссоздающее воображение, на основе которого с накоплением жизненного опыта и развитием мышления формируется творческое воображение. Воссоздающее воображение у ребенка надо развивать, предлагая ему мысленно представить себе то, о чем ему рассказывают, читают, или же в какой последовательности он будет выполнять задание.

Особенно важно развивать творческое воображение, а для этого побуждать ребенка к поиску решения задачи, подталкивать к маленьким открытиям, просто учить фантазировать. Например, летом на прогулке педагог предлагает детям рассказать, каким был куст сирени весной, а затем мысленно вообразить, как он будет выглядеть осенью, зимой. [12]

Воссоздающее воображение разворачивается на основе описания, рассказа, схемы, чертежа, символа, знака. В этом случае человек наполняет исходный материал имеющимися в его распоряжении образами. Например, чтение художественного произведения предполагает работу воссоздающего воображения читателя, на основе чертежа инженер представляет готовую машину, археолог по найденной детали— орудие труда древнего человека и т. д. [29]

Творческое воображение предполагает создание образа, вещи, признака, не имеющих себе аналогов. При этом необходимо различать объективную и субъективную новизну результата. Если образы и идеи оригинальны и не повторяют что-либо, имеющееся в опыте других людей, то это объективно новое и для данного человека, и для других людей. Если же образы, идеи повторяют ранее созданные, но являются новыми, оригинальными для данного лица (он не знал о существовании аналогичных результатов), то результат творческого воображения будет лишь субъективно новым. [4]

Продуктивное воображение отличается тем, что в нем действительность сознательно конструируется человеком, а не просто механически копируется или воссоздается. Но при этом в образе она все же творчески преобразуется. В репродуктивном воображении ставится задача воспроизвести реальность в том виде, какова она есть, и хотя здесь также присутствует элемент фантазии, такое воображение больше напоминает восприятие или память, чем творчество. С феноменом воображения в практической деятельности людей прежде всего связан процесс художественного творчества.

Но есть и другие виды воображения. Это — сновидения, галлюцинации, грезы и мечты. Сновидения можно отнести к разряду пассивных и произвольных форм воображения. Подлинная их роль в жизни человека до сих пор не установлена, хотя известно, что в сновидениях человека находят выражение и удовлетворение многие жизненно важные потребности, которые в силу ряда причин не могут получить реализации в жизни. [14]

В жизни человека воображение выполняет ряд специфических функций:

- первая из них состоит в том, чтобы представлять действительность в образах и иметь возможность пользоваться ими, решая задачи. Эта функция воображения связана с мышлением и органически в него включена.

- вторая функция воображения состоит в регулировании эмоциональных состояний.

- третья функция связана с участием воображения в произвольной регуляции познавательных процессов и состояний человека, в частности восприятия, внимания, памяти, речи, эмоций.

- четвертая функция воображения состоит в формировании внутреннего плана действий - способности выполнять их в уме, манипулируя образами.

- пятая функция - это планирование и программирование деятельности, составление таких программ, оценка их привлекательности, процесса реализации. [5]

Процесс развития воображения начинается в дошкольном возрасте. Воображение дошкольника отличается от воображения взрослого. За кажущимся его богатством скрывается бедность, смутность, схематичность и стереотипность образов. Ведь в основе образов воображения лежит перекомбинирование материала, хранящегося в памяти. А у дошкольников знаний и представлений еще недостаточно. Видимое богатство воображения связано с низкой критичностью детского мышления, когда дети не знают, как бывает, а как не бывает. Отсутствие такого знания – недостаток и достоинство детского воображения. Дошкольник легко объединяет разные представления и не критически относится к полученным комбинациям, что особенно заметно в младшем дошкольном возрасте. [13]

Дошкольник не создает ничего принципиально нового с точки зрения общественной культуры. Характеристика новизны образов имеет значение только для самого ребенка: было ли подобное в его собственном опыте. До достижения 5-6 лет, почти на протяжении всего дошкольного возраста, у них отсутствует замысел или он крайне неустойчив, легко разрушается. А подчас, замысел рождается только после действия. Ребенок не задумывается о возможностях практической реализации образов, которые он создает. Его привлекает сам процесс комбинирования, создания новых ситуаций, персонажей, событий, имеющих яркую эмоциональную окрашенность.

В 4-5 лет у детей возрастают творческие проявления в деятельности, прежде всего в игре, ручном труде, рассказывании и пересказе. В возрасте 5 лет появляются мечты о будущем. Они ситуативные, нередко неустойчивы, обусловлены событиями, вызвавшими у детей эмоциональный отклик. [15]

Воображение дошкольника остается в основном произвольным. Предметом фантазии становится то, что сильно взволновало, увлекло его, поразило: прочитанная сказка, увиденный мультфильм. В 5-7 лет внешняя опора подсказывает замысел, и ребенок произвольно планирует его реализацию и подбирает необходимые средства. Рост произвольности воображения проявляется у дошкольников в развитии умения создавать замысел и планировать его достижение. У старших дошкольников игровые замыслы относительно устойчивы и дети часто осуществляют их до конца. [32]

Таким образом, воображение превращается в особую интеллектуальную деятельность, направленную на преобразование окружающего мира. Опорой для создания образа служит не только реальный объект, но и представления, выраженные в слове. Начинается бурный рост речевых форм воображения, когда ребенок сочиняет сказки, перевертыши, продолжающие истории. Дошкольник «открывается» в воображении от конкретной ситуации. У него возникает чувство свободы, независимости от нее. Он как бы поднимается над ситуацией и видит ее глазами не только разных людей, но и животных, предметов.

## 1.2 Особенности развития воображения детей среднего дошкольного возраста в игровой деятельности

Важную роль в развитии детей дошкольного возраста играет воображение: оно необходимо не только для творческой деятельности, но и игровой. Развитие детского воображения связывают с окончанием периода раннего детства, когда ребенок впервые демонстрирует способность замещать одни предметы другими и использовать одни предметы в роли других. В играх детей дошкольного возраста, где символические замены совершаются довольно часто, воображение получает дальнейшее развитие.

Значение воображения в психическом развитии велико, оно способствует лучшему познанию окружающего мира, развитию личности ребёнка, формированию развитому наглядно – образного мышления. [16]

Достаточно сложным является вопрос о богатстве или бедности детского воображения. Существует мнение, что воображение ребёнка гораздо богаче, чем взрослого человека. Действительно, дети фантазируют по самым различным поводам: они сочиняют истории, выдумывают фантастические сюжеты, приписывают камням или деревьям человеческие переживания и отношения, разговаривают с вещами и прочее. [1]

Однако все элементы, входящие в детские фантазии, так или иначе заимствованы ими из их опыта: из сказок, рассказанных взрослыми, из случайно услышанных слов или увиденных фильмов, из того, с чем они встречались в своей реальной жизни. Новое объединение и перекомбинация знакомых образов, перенос свойств и событий с одних персонажей на другие создают фантастическую картину, совершенно не похожую на реальность.

Ребёнок может вообразить меньше, чем взрослый. Его фантазии ограничены бедными представлениями о жизни и примитивным жизненным опытом. Значит, воображение ребёнка никак не богаче, а во многом даже беднее, чем у взрослого.

Выготский Л. В. отмечает – «Воображение у ребенка, не богаче, но беднее, чем воображение взрослого человека; в процессе развития ребенка развивается и воображение, достигая своей зрелости только у взрослого человека. Вот почему продукты настоящего творческого воображения во всех областях творческой деятельности принадлежат только уже созревшей фантазии. По мере приближения к зрелости начинает созревать и воображение». [10]

И всё-таки воображение играет в жизни ребёнка значительно большую роль, чем в жизни взрослого. Оно проявляется гораздо чаще и допускает значительно более лёгкий «отлёт» от действительности. И

главное - дети верят в то, что придумывают. Воображаемый и реальный мир не отделены у них столь чёткой границей, как у взрослых.

Многие взрослые, в особенности родители, могут считать воображение «побегом от реальности в мир грёз», и всячески препятствовать развитию воображения у ребенка, полагая, что оно может помешать ребенку проходить процесс социализации и адаптации. Но, как было замечено выше, воображение только способствует самовыражению ребенка, развитию нестандартного мышления, умению оригинально справляться с затруднительными жизненными ситуациями. В какой-то мере воображение является способом преодоления страхов. И хотя воображение всегда есть определенный отход от действительности, в любом случае источник воображения – объективная реальность. [17]

При классификации видов, воображение исходит из двух основных характеристик: степени проявления волевых усилий (произвольное, преднамеренное или произвольное, не преднамеренное) и степени активности (активное и пассивное).

Активное, или произвольное воображение – это осознанная, целеустремленная работа человека с мыслительными образами. Именно оно является тем инструментом, который позволяет человеку разумному сначала представить преобразование реальности, а потом воплотить его в жизнь.

Активное воображение начинает формироваться в детстве, когда у ребенка появляется первая осознанная деятельность. Активное воображение формирует образы по желанию субъекта, связанные с какими-то нереализованными потребностями человека. Оно направлено в будущее и связано с волевым решением творческих и личностных проблем. [32]

Пассивное воображение формирует образы спонтанно, «само собой». Эти образы не предназначены для их воплощения в жизнь. Оно может проявляться в гипнотических состояниях, при сновидениях, в грезах и

бредовых состояниях. Чаще всего этот вид воображения ориентирован на психологическое вытеснение негативных эмоций или сохранение положительных, т.е. играет роль психологической самозащиты. Человек как бы компенсирует ту часть своего повседневного бытия, которая оказалась нереализованной по каким-то причинам (из-за собственной нерешительности, противодействия оппонентов, отсутствия необходимой информации). Пассивное воображение в большинстве случаев заменяет человеку необходимость действовать. [19]

В возрасте 4 -5 лет ребенок нацелен, в первую очередь, на усвоение норм, а также правил и образцов деятельности, поэтому целый ряд исследователей отмечает снижение уровня продуктивного воображения у детей. На данном этапе, основным способом создания образов воображения, как и у детей, более младшего возраста, является опредметчивание. [35]

Урунтаева Г. А. отмечает – в 4-5 лет, в связи с развитием речи начинается бурный рост словесных форм воображения, когда ребёнок сочиняет сказки, дразнилки, считалки и т.д. Опорой для создания образа теперь служит не только реальный объект, но и представления, выраженные в слове. Ребёнок переходит от внешне выраженных действий к словесно выраженным преобразованиям. Он «открывается» в воображении от конкретной ситуации, ощущая свободу, независимость от неё, видит её глазами разных людей, животных, предметов. [18]

В возрасте 5 лет появляются ситуативные, нередко неустойчивые мечты о будущем, обусловленные эмоциональными событиями в жизни детей. Так воображение из деятельности, нуждающейся во внешней опоре, превращается в самостоятельную внутреннюю деятельность.

От 3 до 5 лет «подрастают» произвольные формы воображения. Образы воображения могут появляться либо как реакция на внешний стимул (например, по просьбе окружающих), либо инициироваться самим ребенком. При этом воображаемые ситуации носят зачастую



целенаправленный характер, с конечной целью и заранее продуманным сценарием. [20]

В сознании среднего дошкольника мирно уживаются конкретные знания и строящиеся на их основе увлекательные фантастические образы. В этом возрасте существенно меняется представление ребенка о себе, его образ «Я». Примерно до пяти лет в образе «Я» ребенка присутствуют только те качества, которые, по мнению малыша, у него имеются. Дети среднего дошкольного возраста отличаются самостоятельностью, активностью, любознательностью, наглядно – образным мышлением, развитой речью. В этом возрасте ребёнок начинает составлять в уме план предстоящих действий. [33]

Дети до 5 лет ещё не умеют руководить воображением, новые образы возникают непреднамеренно, но в этом возрасте дети могут выстроить последовательность игры в соответствии с сюжетом, они с удовольствием разнообразно конструируют из строительного материала.

В игре складывается воображение ребенка. Оно избавляет его, как и взрослого человека, от внутреннего одиночества. Человека «с воображением» интересует все – окружающий мир, люди, и, что особо значимо, он сам. Растущий человек со сформированным воображением не нуждается во внешних источниках ярких эмоциональных переживаний. В связи с этим игра выступает некоторым ключом к решению многих психологических и педагогических проблем. Это делает ее особо значимой для дошкольника, ставит на особое место в вопросах его развития. [28]

Еще Л.С. Выготский подчеркивал особую связь игры как ведущей деятельности в дошкольном возрасте с развитием воображения – центральным психическим новообразованием этого возраста. Главное место в вопросах развития воображения дошкольника принадлежит ролевой игре. Игровые действия происходят в мнимой ситуации, реальные предметы используются в качестве других, воображаемых.

Так дети приобретают способность к творческому воображению. В концепции детской игры Д.Б. Эльконина мы видим, что ролевая игра выступает отражением усиливающейся связи с обществом, присущей дошкольнику. В ней выражается такое стремление ребенка к участию в жизни взрослых, которое не может быть реализовано непосредственно, из-за сложности и временной недоступности орудий труда. [24]

Воображение детей дошкольного возраста развивается в особых условиях игровой деятельности, среди которых в своих исследованиях Л.С. Выготский, О.М. Дьяченко, В.Т. Кудрявцев, Л.Ю. Субботина, Д.Б. Эльконин выделяют:

1. Все начинается с простых игр и задач, которые со временем усложняются. В этом отражается сам творческий процесс, который требует максимального напряжения сил.

2. Самостоятельное выполнение заданий. Взрослый не должен помогать ребенку и тем более решать задания вместо него. Следует дать ребенку подумать, стимулировать его к поиску решения, показать веру в его силы.

3. Свобода выбора деятельности, чередования дел, продолжительности занятий, выбора способов выполнения этой деятельности. Это позволит ребенку работать в комфортном темпе и не переутомляться.

4. Создание непринужденной, комфортной психологической обстановки, для чего нужно стимулировать ребенка, проявлять сочувствие к его неудачам, терпеливо относиться, не осуждать. [29]

Играя, ребенок развивается физически, научается преодолевать трудности. Формируется и развивается инициативность ребенка, сообразительность и находчивость. В игре средних дошкольников игровые действия должны быть более сложными, нежели в играх младших дошкольников. Они должны включать выполнение какой-либо роли (волк, покупатель, продавец, отгадчик и другие) в определенной ситуации игры.

В этом случае ребенок будет действовать в соответствии с характерными особенностями изображаемого образа, имеющимися в детском воображении.

В играх у ребенка формируются и развиваются психические качества: внимание, память, наблюдательность, сообразительность. Дети учатся использовать полученные ранее знания в многообразных игровых условиях. Активизируются их умственные процессы. В них происходит и художественное воспитание ребенка, совершенствуются движения, выразительность речи, развивается творческая фантазия, эмоциональная выразительность проигрываемого образа. [20]

Таким образом, воображение в жизни ребенка играет важную роль. Оно помогает ребенку преодолеть страхи, найти решения из какой-либо ситуации, познать окружающий мир и так далее. За счет воображения ребенок открывает свою личность и находит для себя интересы в какой-либо деятельности.

### 1.3 Сюжетно-ролевая игра как средство развития воображения у детей среднего дошкольного возраста

Сюжетно ролевая игра является одним из самых любимых видов игровой деятельности детей дошкольного возраста. Это связано с тем, что играя дети испытывают удовольствие от ощущения внутренней свободы, так как в процессе игры они могут управлять предметами как взрослые, совершать схожие со взрослыми поступки. Вся игровая ситуация происходит в воображаемых условиях.

В игре умственная активность детей всегда связана с работой воображения: нужно найти себе роль, представить себе, как действует человек, которому хочется подражать, что он говорит. Воображение проявляется и развивается также в поиске

средств для выполнения задуманного. Так в игре развиваются творческие способности.

Но сюжетно-ролевая игра обогащает развитие воображения только в том случае, если она обретает развитые формы, богатое содержание, сложный сюжет. Обедненная игра такую функцию выполнить в полной мере не может. [20]

О. М. Дьяченко отмечает, что специально развитие воображения в игре дошкольника практически не изучалось. Но при исследовании самой игры выявлялись значимые для развития воображения моменты. Автор выделяет две линии анализа игры, где она - основной источник развития воображения дошкольника.

Первая линия связана с развитием самих особенностей игры (Д. Б. Элькнин, Н. Я. Михайленко). В работах этих авторов были показаны возможности развития воображения ребенка по мере овладения им предметной и сюжетно ролевой игрой. Вместе с игровым действием развиваются и зачатки воображения, которое определяется возможностью вхождения в элементарную игровую ситуацию с вариативным использованием сначала отдельных предметов, а затем цепочек ролевых действий. Кроме того, Д. Б. Элькнин утверждает, что в игре зарождаются наиболее значительные стороны продуктивного воображения: его направленность на решение самых различных задач и возможность в специфической форме раскрывать существенные характеристики реальности.

Зарождаясь в игре и развиваясь вместе с ней, воображение, в свою очередь, определяет развитие игровой деятельности. [21]

Вторая линия анализа игры связана с возможностями интериоризации воображения, перехода его в план представлений (Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев).

В игре происходит становление воображения как собственно внутренней, психической деятельности ребенка. Отрыв воображения от

предмета и его переход во внутренний план особенно явно прослеживается в рубежных играх, одной из форм которых, по мнению А. Н. Леонтьева, является игра - фантазирование.

В игре зарождаются другие виды деятельности, имеющие существенное значение для развития воображения ребенка. Как указывает Л. С. Выготский, игра «служит подготовительной ступенью художественного творчества ребенка». Из нее выделяют отдельные, более или менее самостоятельные виды детского творчества (рисование, драматизация, сочинения). Он полагал, что любой вид детского творчества схож с игрой по своему характеру (одномоментность творческого акта, отсутствие длительной работы над произведениями) и по связанности с эмоциями ребенка. Но при общем происхождении от игры каждый вид продуктивной деятельности имеет свои специфические особенности, которые заключаются в том, что их выполнение позволяет прямо ставить перед ребенком творческую задачу (придумать, сочинить, сделать самостоятельно).

Это позволяет наиболее полно актуализировать воображение и всецело проявить творческий потенциал ребенка. [6]

Что бы понять как развивается воображение в игровой деятельности в среднем дошкольном возрасте нужно знать как оно появляется и развивается, начиная с раннего возраста детей.

В игровой деятельности детей раннего возраста зарождаются творческие элементы. Ребенок на фоне интереса к новому виду активности быстро начинает отступать от образцов действий, задаваемых взрослым, вносить в них свои нюансы, варьировать, апробировать разные схемы их выполнения, а также осуществлять самостоятельные действия. Но воображение имеет репродуктивный характер. На третьем году жизни потребность в игровой деятельности становится самостоятельной потребностью ребенка, хотя нуждается в поддержке и поощрении взрослого. Основным содержанием игры в раннем детстве является

развернутая ориентировка в предметной стороне человеческой деятельности. Эта ориентировка начинается с подражания действиям взрослого и развивается по пути самостоятельного творческого настроения образов действий с предметами, пока еще с опорой на реальные объекты.

У детей более старшего возраста, а именно среднего, воображение может опираться и на такие предметы, которые вовсе не похожи на замещаемые. [23]

Постепенно необходимость во внешних опорах исчезает. Происходит интериоризация - переход к игровому действию с предметом, которого в действительности нет, к игровому преобразованию предмета, приданию ему нового смысла и представлению действий с ним в уме, без реального действия. Это и есть зарождение воображения как особого психического процесса.

Формируясь в игре, воображение переходит и в другие виды деятельности дошкольника. Наиболее ярко оно проявляется в рисовании и в сочинении сказок, стихов. Здесь, так же как в игре, дети вначале опираются на непосредственно воспринимаемые предметы или возникающие под их рукой штрихи на бумаге. [27]

Сочиняя сказки, стихи, дети воспроизводят знакомые образы и нередко просто повторяют запомнившиеся фразы, строки. При этом дошкольники трех-четырех лет обычно не осознают, что воспроизводят уже известное. В подобных случаях детские сочинения целиком строятся на памяти, не включая работу воображения. Однако часто ребенок комбинирует образы, вводит новые, необычные их сочетания.

Образы воображения у детей могут носить своеобразный характер, так как они могут быть близки к эйдетическим образам, которые при всей яркости и отчетливости обладают особенностью процессуальных образов - они сами непроизвольно меняются в каждый новый момент. Эйдетические образы особенно интенсивно наступают на сознание ребенка, когда нет

свободного восприятия, ночью, например, при погашенном свете. Это может быть причиной детских страхов. [7]

В то же время у ребенка развивается произвольное воображение, когда он планирует свою деятельность, оригинальный замысел и ориентирует себя на результат. При этом ребенок научается пользоваться произвольно возникающими образами. Сочиняемые детьми сказки и истории становятся достаточно последовательными и оригинальными. При этом часто ребенок доводит сюжет до логического конца.

В среднем дошкольном возрасте в игровой деятельности воображение проявляется не только в самой игре. Перед тем как начать играть ребенок выбирает игру и частично ход ее событий, он знает какая у него роль и что он должен делать. Например, выбирая роль мамы, ребенок делает уборку дома, варит или присматривает за своим ребенком. В данной ситуации воображение проявляется в развитии событий и проблемной ситуации.

В сюжетно-ролевой игре нет ограниченных правил в выборе роли или игровых ситуаций, поэтому если у ребенка хорошо развито воображение он может взять роль мамы, которая будет работать в больнице и лечить людей. [22]

Вывод к первой главе.

Сюжетно-ролевая игра оказывает достаточно сильное стимулирующее воздействие на развитие воображения у детей среднего дошкольного возраста. Выполнение определенной роли и логичное развитие сюжета игры, побуждает ребенка комбинировать известные события, создавать новые и интересные их сочетания, преобразовывать и дополнять за счет собственного жизненного опыта и впечатлений.

Воображение формируется и развивается у человека, в течение всей его жизни, как и другие психические процессы и принадлежит к числу главных психических новообразований дошкольного детства.

В сознании среднего дошкольника мирно уживаются конкретные знания и строящиеся на их основе увлекательные фантастические образы. В этом возрасте существенно меняется представление ребенка о себе, его образ «Я». Примерно до пяти лет в образе «Я» ребенка присутствуют только те качества, которые, по мнению малыша, у него имеются. Дети среднего дошкольного возраста отличаются самостоятельностью, активностью, любознательностью, наглядно – образным мышлением, развитой речью. В этом возрасте ребёнок начинает составлять в уме план предстоящих действий.



## ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ВОООБРАЖЕНИЯ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР

### 2.1 Диагностика развития воображения в сюжетно-ролевой игре у детей среднего дошкольного возраста

На основании теоретического анализа проблемы развития воображения у детей среднего дошкольного возраста, была определена цель констатирующей части исследования – выявление уровня развития воображения у детей среднего дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре.

На констатирующем этапе проводилось три диагностики для выявления и понятия на сколько развито воображение детей среднего дошкольного возраста. Базой исследования являлся МБДОУ «ДС № 452 г. Челябинска».

В таблице 1 представлены 3 диагностики на выявление уровня воображения детей среднего дошкольного возраста.

Таблица 1 – Диагностики на выявление воображения у детей среднего дошкольного возраста

Показатели	Диагностические методики
Формирование игровых навыков в игре	Методика сюжетно-ролевой игры по Д. Б. Эльконину
Способность переноса свойств знакомого предмета в новую ситуацию	Методика 2. «Как спасти зайку» (В.Т. Кудрявцев)
Формирование воображения посредством придумывания новой игры	Методика «Придумай игру» Немов Р.С

Диагностика сюжетно-ролевой игры по Д.Б. Эльконину была направлена и показала уровень развития воображения детей.

Показатели развития сюжетно-ролевой игры по Д.Б. Эльконину.

1. Распределение ролей
2. Основное содержание игры
3. Ролевое поведение
4. Игровые действия
5. Использование атрибутики и предметов-заместителей
6. Использование ролевой речи
7. Выполнение правил

1. Распределение ролей.

Первый уровень - отсутствие распределения ролей; роль выполняет тот, кто «завладел» ключевым атрибутом (надел белый халат - врач, взял поварешку - повар).

Второй уровень - распределение ролей под руководством взрослого, который задает наводящие вопросы: «Какие роли есть в игре? Кто будет играть роль Белочки? Кто хочет быть Лисичкой?» и т. д.

Третий уровень - самостоятельное распределение ролей при отсутствии конфликтных ситуаций (например, когда одну роль желают играть 2 и более человек). При наличии конфликта игровая группа либо распадается, либо дети обращаются за помощью к воспитателю.

Четвертый уровень - самостоятельное распределение ролей, разрешение конфликтных ситуаций.

2. Основное содержание игры

Первый уровень - действие с определенным предметом, направленное на другого («мама» кормит дочку-куклу, неважно, как и чем).

Второй уровень - действие с предметом в соответствии с реальностью.

Третий уровень - выполнение действий, определяемых ролью (если ребенок играет роль повара, то он не будет никого кормить).

Четвертый уровень - выполнение действий, связанных с отношением к другим людям. Здесь важно, к примеру, не чем «мама» кормит ребенка, а «добрая» она или «строгая».

### 3. Ролевое поведение

Первый уровень - роль определяется игровыми действиями, не называется.

Второй уровень - роль называется, выполнение роли сводится к реализации действий.

Третий уровень - роли ясно выделены до начала игры, роль определяет и направляет поведение ребенка.

Четвертый уровень - ролевое поведение наблюдается на всем протяжении игры.

### 4. Игровые действия

Первый уровень - игра заключается в однообразном повторении 1-го игрового действия (например, кормление).

Второй уровень - расширение спектра игровых действий (приготовление пищи, кормление, укладывание спать), игровые действия жестко фиксированы.

Третий уровень - игровые действия многообразны, логичны.

Четвертый уровень - игровые действия имеют четкую последовательность, разнообразны, динамичны в зависимости от сюжета.

### 5. Использование атрибутики и предметов-заместителей

Первый уровень - использование атрибутики при подсказке взрослого.

Второй уровень - самостоятельное прямое использование атрибутики (игрушечная посуда, муляжи продуктов, флакончики от лекарств и т. д.).

Третий уровень - широкое использование атрибутивных предметов, в том числе в качестве заместителей (игрушечная тарелка как прицеп к грузовику, кубики как продукты и т. д.).

Четвертый уровень - использование многофункциональных предметов (лоскутки, бумага, палочки и т. д.) и при необходимости изготовление небольшого количества ключевых атрибутивных предметов. Предметное оформление игры занимает минимальное время (если, например, нет посуды, могут быть использованы листы бумаги, ладошки или просто ее обозначение жестом).

#### 6. Использование ролевой речи

Первый уровень - отсутствие ролевой речи, обращение к играющим по имени.

Второй уровень - наличие ролевого обращения: обращение к играющим по названию роли («дочка», «больной» и т. д.). Если спросить играющего ребенка: «Ты кто?», назовет свое имя.

Третий уровень - наличие ролевой речи, периодический переход на прямое обращение.

Четвертый уровень - развернутая ролевая речь на всем протяжении игры. Если спросить играющего ребенка: «Ты кто?», назовет свою роль.

#### 7. Выполнение правил

Первый уровень - отсутствие правил.

Второй уровень - правила явно не выделены, но в конфликтных ситуациях правила побеждают.

Третий уровень - правила выделены, соблюдаются, но могут нарушаться в эмоциональной ситуации.

Четвертый уровень - соблюдение заранее оговоренных правил на всем протяжении игры.

#### Организация обследования

Для изучения уровня сформированности игровых навыков у дошкольников организуется ролевая игра в группе из 6-10 дошкольников одного возраста. Тема игры задается взрослым, который и осуществляет диагностическое наблюдение.

Взрослый не вмешивается в процесс игры, оказывая минимальную помощь в случае необходимости. Тему игры можно выбирать любую, главное — чтобы в ней было достаточно ролей для всех детей. Наиболее оптимальными здесь могут быть такие игры, как «Путешествие», «День рождения у белочки (зайчика)» и др., не имеющие четко заданной ситуации и позволяющие включать в сюжет игры разные роли. Например, путешествуя, один из детей может заболеть и ему нужно будет обратиться к врачу. Использование узкоспециализированных тематических игр («Больница», «Строители» и т. д.) нецелесообразно из-за жесткой заданности (иногда даже заученности).

Начать игру можно примерно так: «Ребята, давайте мы с вами поиграем в день рождения. Кто из вас скажет, что это за праздник и как он обычно проходит? (ответы детей). А сейчас мы начинаем игру». В случае необходимости взрослый оказывает минимальную помощь в организации игрового процесса. [25]

Большинство детей имеют средний уровень. У детей возникают разнообразные игровые замыслы. Они при их реализации комбинируют знакомые события. С особым интересом дети отображают в играх взаимодействие и общение людей. Все игровые эпизоды взаимосвязаны по смыслу. Игровые задачи они всегда ставят самостоятельно. Хорошо сформированы предметные способы решения игровых задач, они легко их варьируют в зависимости от возникшей ситуации. Также хорошо сформированы и ролевые способы решения игровых задач. При выполнении роли используют разнообразные ролевые действия, передают настроение, характер человека, т.е. ролевые действия эмоционально-выразительные. Легко, чаще по собственной инициативе, вступают в ролевую беседу со взрослыми и сверстниками. Вступая во взаимодействие, ребенок ставит и принимает игровые задачи, умеет тактично от некоторых отказываться. Наиболее характерно длительное взаимодействие, хотя по ходу игры ребенок может вступать и в кратковременное взаимодействие.

Но так-же есть дети, которые не совсем знают как вести себя в проблемной ситуации, распределении ролей и других проблемах. Они часто переходят на личность собеседника. Можно сделать вывод что у детей плохо развито воображение. Рассмотрим итоги диагностики в таблице 2.

Таблица 2 – Итоги диагностики Сюжетно-ролевой игры по Д. Б.

Эльконица

№	Имя ребенка	Распределение ролей	Содержание игры	Ролевое поведение	Игровые действия	Использование атрибутики	Ролевая речь	Выполнение правил	Результат
1	Алиса Ж.	Третий	Третий	Третий	Четвертый	Четвертый	Третьей	Четвертый	Средний уровень
2	Денис К.	Третий	Четвертый	Третий	Второй	Третий	Второй	Третий	Низкий уровень
3	Тима П.	Третий	Третий	Третий	Третий	Четвертый	Третьей	Четвертый	Средний уровень
4	Ева В	Четвертый	Четвертый	Четвертый	Четвертый	Третий	Четвертый	Четвертый	Средний уровень
5	Арина Б.	Четвертый	Третий	Четвертый	Третий	Третий	Третьей	Третий	Средний уровень
6	Кирилл Г.	Третий	Четвертый	Второй	Третий	Третий	Четвертый	Второй	Низкий уровень
7	Костя Р.	Третий	Третий	Четвертый	Четвертый	Третий	Третьей	Четвертый	Средний уровень
8	Алиса Ф.	Четвертый	Второй	Третий	Третий	Третий	Третьей	Второй	Низкий уровень
9	Марина К.	Третий	Четвертый	Третий	Четвертый	Третий	Четвертый	Третий	Средний уровень
10	Вова С.	Третий	Второй	Третий	Четвертый	Третий	Второй	Четвертый	Низкий уровень

Таким образом, чтобы дети чувствовали себя комфортно, не переходили на личность и не нарушали правила сюжетно-ролевых игр нужно не только соблюдать правила сюжетно-ролевой игры, но и решать всевозможные игровые ситуации с помощью воображения отталкиваясь от сюжета игры, и она будет реализовывать все функции физического и психического развития ребёнка, становления индивидуальности и формирования детского коллектива.

Методика «Как спасти зайку» В. Т. Кудрявцева направлена на исследование творческой инициативы детей, способности к поиску творческих решений, позволила оценить способность к превращению задачи на выбор в задачу на преобразование как проявление творческой инициативы и показала уровень развития воображения детей.

Цель. Оценка способности и превращение задачи на выбор в задачу на преобразование в условиях переноса свойств знакомого предмета в новую ситуацию.

Материал. Фигурка зайчика, блюдце, ведерко, деревянная палочка, сдутый воздушный шарик, лист бумаги.

Детям предлагалась следующая инструкция: перед ребенком на столе ставят игрушку зайчика, тарелочку, небольшое ведро, деревянную палочку, сдутый шарик и листочек бумаги. Педагог, берет в руки зайчика и говорит: «Это зайчик, он хочет с тобой познакомиться. С ним случилась интересная история. Как-то раз зайчонок решил проплыть на корабле по морю и отплыл далеко от бережка. И вдруг начался сильный ветер, появились большие волны, и кораблик стал переворачиваться. Давай поможем зайке, чтобы он не утонул. Вот для этого лежат на столе предметы (педагог показывает ребенку предметы, лежавшие на столе). Что ты выберешь, чтобы помочь зайчику?»

После того, как ребенок сделал выбор необходимых с его точки зрения предметов, его просят обосновать почему.

Детские ответы сопоставили с тремя основными типами решений данной ситуации, выделенными автором. Три основных типа детских решений.

1 тип. Дети выбирали возможное средство спасения, стремясь использовать альтернативные предметы в готовом виде, перенести в новую ситуацию без всякой «корректировки» (палочкой, подцепить зайку).

2 тип. Дети преобразовывают объект в форму символического замещения (палочка фигурировала на правах «заместителя» бревна или лодочку, куда предлагалось посадить зайку).

3 тип. У детей была установка на преобразование предметного материала. Исходная задача на выбор самостоятельно переосмысливалась ими и превращалась в задачу на преобразование. (Надуть шарик, сделать из листа бумажный кораблик).

По инструкции ребенку предлагалось именно выбирать, а вовсе не преобразовывать. Экспериментатор сознательно избегал слов «превратить», «переделать», носителей «преобразовательской инициативы». Также нами учитывались уровни ответов детей при решении задач.

Пять уровней ответов детей при решении задач на инициативность.

1 уровень. Отказ от выбора. Не принимает задание (не знаю) или утверждает, что задачу решить нельзя, т. е. не видит в предлагаемом материале средства для ее решения.

2 уровень. Простое ситуативное решение. Ребенок не выходит за рамки простого выбора, пытаясь, использовать предметы в готовом виде, механически перенести их внешние эмпирические свойства в новую ситуацию. К этому же уровню относятся ответы так называемого произвольного типа, когда дети считают, например, что один из предметов волшебный или сказочный и поэтому может делать, что хочет, дети механически снимают проблему вместо того, чтобы решать ее.



В этом случае действия предмета безотносительны к его специфическим свойствам.

3 уровень. Решения с элементами простейшего символизма. Ребенок использует элемент волшебства, сказочности, но при этом учитывает и специфику предмета.

4 уровень. Надситуативные решения. У детей имеет место установка на преобразование наличного предметного материала. Исходная задача на выбор самостоятельно и инициативно превращается ими в задачу на преобразование. Такой тип решения связан с целостным преобразованием ситуации.

5 уровень. Сложные надситуативные решения. Ребенок не ограничивается преобразованием предмета, а идет дальше: дополнительно преобразовывает предмет или строит целостную ситуацию путем преобразования нескольких предметов. [36]

По итогам диагностики можно сделать вывод что большинство детей имеют первый тип, когда ребенок выбирал возможное средство спасения, стремясь использовать альтернативные предметы в готовом виде, перенести в новую ситуацию без всякой «корректировки», а так же имеют первый и второй уровни решения задач на инициативность, когда дети могут отказаться в спасении зайки или использует предметы в готовом виде, механически перенося их внешние эмпирические свойства в новую ситуацию. Результаты приведены в таблице 3.

Таблица 3 – Итоги диагностики на выявление воображения детей среднего дошкольного возраста по В. Т. Кудрявцева

Имя ребенка	Уровень решения	Тип решения
Алиса Ж.	2 уровень	2 тип
Денис К.	1 уровень	1 тип
Тима П.	1 уровень	1 тип
Ева В.	2 уровень	2 тип
Арина Б.	1 уровень	1 тип

*Продолжение таблицы 3*

Кирилл Г.	1 уровень	1 тип
Костя Р.	2 уровень	1 тип
Алиса Ф.	2 уровень	2 тип
Марина К.	2 уровень	2 тип
Вова С.	1 уровень	1 тип

Таким образом, чтобы дети не ограничивались преобразованием предметов, а шли дальше и строили целостную картину по спасению зайки нужно решать всевозможные игровые ситуации с помощью воображения отталкиваясь от сюжета игры.

Методика «Придумай игру» Немов Р.С

Цель: определение уровня воображения детей среднего дошкольного возраста.

Ребенок получает задание за 5 минут придумать игру и рассказать о ней, отвечая на следующие вопросы:

- как называется игра?
- в чем она состоит?
- сколько человек необходимо для игры?
- какие роли получают участники в игре?
- как будет проходить игра?
- каковы правила игры?
- чем должна будет закончиться игра?
- как будут оцениваться результаты игры и успехи участников?

Диапазон оценки

В ответах ребенка должна оцениваться не речь, а содержание придуманной игры. Необходимо задавать ребенку наводящие вопросы, которые не должны подсказывать ответ.

Критерии оценки уровня воображения:

1. Оригинальность и новизна

2. Продуманность условий
3. Наличие в игре различных ролей
4. Наличие определенных правил
5. Точность критериев оценки успешности игры

Оценивается критерий от 0 до 2 баллов - от полного отсутствия критерия до присутствия и отчетливой выраженности признака.

По каждому из этих критериев ребенок получает от 0 до 2 баллов.

0 баллов – полное отсутствие определенного признака,

1 балл – наличие, но слабая выраженность в игре данного признака,

2 балл – отчетливая выраженность в игре соответствующего признака.

Выводы по уровню воображения:

10 баллов – очень высокий

8-9 баллов – высокий

4-7 баллов – средний

2-3 балла – низкий

0-1 балл – очень низкий

По итогам диагностики было выявлено что большинство детей имеют низкий уровень воображения, а именно игры повторяются между детьми, правила игры не озвучены или отсутствуют, место проведение игры не соответствует ее правилам и проигрывания. Результат диагностики можно увидеть в таблице 4.

Таблица 4 – Итоги диагностики по выявлению воображения у детей среднего дошкольного возраста по Немов Р.С

Имя ребенка	1 уровень	2 уровень	3 уровень	4 уровень	5 уровень	Результат
Алиса Ж.	1	0	2	1	0	Средний уровень
Денис К.	0	0	1	1	0	Низкий уровень
Тима П.	0	0	1	1	0	Низкий уровень
Ева В.	1	0	2	1	0	Средний уровень

*Продолжение таблицы 4*

Арина Б.	0	1	0	1	0	Низкий уровень
Кирилл Г.	0	0	1	0	1	Низкий уровень
Костя Р.	1	0	1	0	0	Низкий уровень
Алиса Ф.	1	1	1	1	0	Средний уровень
Марина К.	1	1	0	1	1	Средний уровень
Вова С.	0	1	1	0	0	Низкий уровень

Таким образом, на констатирующем этапе анализ методик на выявление развития воображения детей среднего дошкольного возраста в игре показал, что большинство детей имеют низкий уровень развития воображения. Результаты приведены в таблице 5.

Таблица 5 – Общий результат уровня развития воображения по методикам «Как спасти зайку», «Придумай игру» и диагностики сюжетно-ролевой игры по Д.Б. Эльконину

Имя ребенка	Диагностика по Д. Б. Эльконину	Методика «Как спасти зайку» В. Т. Кудрявцева	Методика «Придумай игру» Немов Р.С	Общий результат
Алиса Ж.	Средний уровень	Средний уровень	Средний уровень	Средний уровень
Денис К.	Низкий уровень	Низкий уровень	Низкий уровень	Низкий уровень
Тима П.	Средний уровень	Низкий уровень	Низкий уровень	Низкий уровень
Ева В.	Средний уровень	Средний уровень	Средний уровень	Средний уровень
Арина Б.	Средний уровень	Низкий уровень	Низкий уровень	Низкий уровень
Кирилл Г.	Низкий уровень	Низкий уровень	Низкий уровень	Низкий уровень

*Продолжение таблицы 5*

Костя Р.	Средний уровень	Низкий уровень	Низкий уровень	Низкий уровень
Алиса Ф.	Низкий уровень	Средний уровень	Средний уровень	Средний уровень
Марина к.	Средний уровень	Средний уровень	Средний уровень	Средний уровень
Вова С.	Низкий уровень	Низкий уровень	Низкий уровень	Низкий уровень

Для наглядности рассмотрим общий результат развития воображения у детей среднего дошкольного возраста в диаграмме 1.



Рисунок 1 – Диаграмма уровня развития воображения посредством сюжетно ролевой игры у детей среднего дошкольного возраста.

В исследовании принимали участие десять детей среднего дошкольного возраста из них шесть человек имеют низкий уровень воображения, а четверо средний.

## 2.2 Создание педагогических условий по развитию воображения в сюжетно-ролевой игре

На констатирующем этапе были выделены проблемы детей в развитии воображения в играх, чтобы решить эти проблемы и поспособствовать развитию воображения в игре, в формирующем этапе была предложена картотека сюжетно-ролевых игр, которая будет направлена на развитие детей среднего дошкольного возраста и способствовать развитию воображения.

С выявленными проблемами в ходе диагностик, мы разработали картотеку, которая поможет решить такие проблемы как распределение ролей, проявление воображения в решении проблемных и игровых ситуаций, создание в игре новых персонажей с инициативы детей. (Приложение № 1)

Цель: Разнообразить и развить воображение детей среднего дошкольного возраста с помощью сюжетно-ролевых игр.

Задачи:

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

Картотека сюжетно-ролевых игр включает в себя задачи, роли, игровые действия, игровой материал и предварительную работу и развивает у детей все психологические качества ребенка – внимание, память, воображение и другие, а также в нее входит создание необходимой предметно-пространственной среды, способствующей развитию сюжетно-ролевых игр.

Картотека состоит из 15 сюжетно-ролевых игр, таких как:

1. «Дочки матери»,
2. «Больница»,
3. «Автомастерская»
4. «Зоопарк»
5. «Магазин»
6. «Салон красоты»
7. «Детский сад»
8. «Автобус»
9. «Строим дом»
10. «Ветеринарная лечебница»
11. «Школа»
12. «Аптека»
13. «Цирк»
14. «Кафе»
15. «Магазин цветов»

Так же, картотека игр учит ребенка поведению в культурно общественных местах, развивает самостоятельность и способствует становлению личности.

В зависимости от разработанной картотеки сюжетно-ролевых игр были подобраны рекомендации по организации и проведению сюжетно-ролевых игр. (приложение № 2)

Ролевая игра – это высшая форма развития детской игры, в дошкольном и младшем школьном возрасте она выступает в роли ведущей деятельности. Ребенок растет и развивается, вместе с ним развивается игра – от простейших быденных сюжетов ребенок переходит к более сложным, охватывающим все сферы деятельности человека. [37]

Картотека сюжетно-ролевых игр – это ключ не только к развитию воображения ребенка, но и помощь в дальнейшей жизни. В игре ребенок учиться заботиться о младших и старших, любить животных и природу,

выходить из проблемных ситуаций решая их правильно выбранным путем. Все это подталкивает ребенка к взрослой жизни.

Данная картотека призвана помочь воспитателям в организации сюжетно-ролевых играх среднего дошкольного возраста в группе и может дополняться новыми играми.

### 2.3 Анализ результатов работы по развитию воображения посредством сюжетно-ролевых игр у детей среднего дошкольного возраста

На формирующем этапе эксперимента нами была проведена работа по разработке и внедрению картотеки сюжетно-ролевых игр. Эффективность проведенной работы проверялась на контрольном этапе эксперимента.

На этом этапе проводится повторное диагностирование уровня развития воображения посредством сюжетно-ролевой игры у детей среднего дошкольного возраста.

Задачи:

1. Провести повторное диагностирование.
2. Обработать и проанализировать полученные результаты.

По окончании формирующего этапа по внедрению картотеки сюжетно-ролевых игр был проведен контрольный этап исследования по воздействию сюжетно-ролевых игр на развитие и формирование воображения детей среднего дошкольного возраста.

Повторное диагностирование проводилось по трем методикам: диагностика сюжетно-ролевой игры по Д.Б. Эльконину, Методика «Как спасти зайку» В. Т. Кудрявцева, «Придумай игру» Немов Р.С..

Следует отметить, что дети, которые прежде обладали низким уровнем развития воображения стали придумывать новые сюжеты, пользовались новыми атрибутами, выдумывали новые задачи спасения Зайки. Дети с средним развитием воображения стали придумывать



оригинальные игры, новые сложные сюжеты в игре, не ограничивались преобразованием предмета, а шли дальше: дополнительно преобразовывали предмет или строили целостную ситуацию путем преобразования нескольких предметов.

По итогам диагностики сюжетно-ролевой игры по Д.Б. Эльконину на констатирующем этапе, которая была направлена и показала уровень развития воображения детей показала, что большинство детей имеют средний и низкий уровни развития воображения. Рассмотрим таблицу 6.

Таблица 6 – Диагностика сюжетно-ролевой игры по Д. Б. Эльконина на констатирующем этапе проведения

№	Имя ребенка	Распределение ролей	Содержание игры	Ролевое поведение	Игровые действия	Использование атрибутики	Ролевая речь	Выполнение правил	Результат
1	Алиса Ж.	Третий	Третий	Третий	Четвертый	Четвертый	Третий	Четвертый	Средний уровень
2	Денис К.	Третий	Четвертый	Третий	Второй	Третий	Второй	Третий	Низкий уровень
3	Тима П.	Третий	Третий	Третий	Третий	Четвертый	Третий	Четвертый	Средний уровень
4	Ева В.	Четвертый	Четвертый	Четвертый	Четвертый	Третий	Четвертый	Четвертый	Средний уровень
5	Арина Б.	Четвертый	Третий	Четвертый	Третий	Третий	Третий	Третий	Средний уровень
6	Кирилл Г.	Третий	Четвертый	Второй	Третий	Третий	Четвертый	Второй	Низкий уровень
7	Костя Р.	Третий	Третий	Четвертый	Четвертый	Третий	Третий	Четвертый	Средний уровень
8	Алиса Ф.	Четвертый	Второй	Третий	Третий	Третий	Третий	Второй	Низкий уровень

Продолжение таблицы 6

9	Ма ри на К.	Третий	Четвер тый	Третий	Четвер тый	Третий	Четвер тый	Третий	Средний уровень
1 0	Во ва С.	Третий	Второй	Третий	Четвер тый	Третий	Второй	Четвер тый	Низкий уровень

После внедрения картотеки сюжетно-игровых игр можно увидеть, что уровень развития воображения детей среднего дошкольного возраста изменился. Результаты приведены в таблице 7.

Таблица 7 - Диагностика сюжетно-ролевой игры по Д. Б. Эльконина на контрольном этапе проведения

№	Имя ребенка	Распре деление ролей	Содерж ание игры	Ролево е поведе ние	Игровы е действ ия	Исполь зовани е атрибу тики	Ролевая речь	Выполне ние правил	Результ ат
1	Алиса Ж.	Четвер тый	Четвер тый	Четвер тый	Четвер тый	Четвер тый	Четвер тый	Четвер тый	Высокий уровень
2	Денис К.	Четвер тый	Третий	Третий	Третий	Четвер тый	Третий	Третий	Низкий уровень
3	Тима П.	Четвер тый	Четвер тый	Четвер тый	Четвер тый	Четвер тый	Четвер тый	Четвер тый	Высокий уровень
4	Ева В.	Четвер тый	Четвер тый	Четвер тый	Четвер тый	Четвер тый	Четвер тый	Четвер тый	Высокий уровень
5	Арина Б.	Четвер тый	Четвер тый	Четвер тый	Четвер тый	Четвер тый	Четвер тый	Четвер тый	Высокий уровень
6	Кирилл Г.	Третий	Четвер тый	Третий	Четвер тый	Третий	Четвер тый	Третий	Средний уровень
7	Костя Р.	Четвер тый	Четвер тый	Четвер тый	Четвер тый	Четвер тый	Четвер тый	Четвер тый	Высокий уровень

Продолжение таблицы 7

8	Алиса Ф.	Четвертый	Третий	Третий	Четвертый	Третий	Четвертый	Третий	Средний уровень
9	Марина К.	Четвертый	Четвертый	Четвертый	Четвертый	Четвертый	Четвертый	Четвертый	Высокий уровень
10	Вова С.	Четвертый	Третий	Третий	Четвертый	Третий	Третий	Четвертый	Средний уровень

Итог повторного исследования диагностики сюжетно-ролевой игры по Д.Б. Эльконину показал, что дети стали соблюдать правила на протяжении всей игры, использовали всю атрибутику, которая прилагалась, сообща распределяли роли, не переходили на личность во время игры, создавали более сложный сюжет. Интерес детей на протяжении всей игры был настолько сильный, что они могли играть в нее до 60 минут.

По итогам диагностики «Как спасти зайку» на констатирующем этапе можно сделать вывод, что большинство детей имеют первый тип, когда ребенок выбирал возможное средство спасения, стремясь использовать альтернативные предметы в готовом виде, перенести в новую ситуацию без всякой «корректировки», а также имеют первый и второй уровни решения задач на инициативность, когда дети могут отказаться в спасении зайки или использует предметы в готовом виде, перенося их внешние свойства в новую ситуацию. Рассмотрим таблицу 8.

Таблица 8 – Диагностика «Как спасти зайку» на констатирующем этапе проведения

Имя ребенка	Уровень решения	Тип решения
Алиса Ж.	2 уровень	2 тип
Денис К.	1 уровень	1 тип
Тима П.	1 уровень	1 тип

*Продолжение таблицы 8*

Ева В.	2 уровень	2 тип
Арина Б.	1 уровень	1 тип
Кирилл Г.	1 уровень	1 тип
Костя Р.	2 уровень	1 тип
Алиса Ф.	2 уровень	2 тип
Марина К.	2 уровень	2 тип
Вова С.	1 уровень	1 тип

После внедрения картотеки сюжетно-ролевых игр можно увидеть, что результаты уровня и типа решения детей среднего дошкольного возраста изменились. Результаты приведены в таблице 9.

Таблица 9 – Диагностика «Как спасти зайку» на контрольном этапе проведения

Имя ребенка	Уровень решения	Тип решения
Алиса Ж.	5 уровень	3 тип
Денис К.	2 уровень	2 тип
Тима П.	3 уровень	2 тип
Ева В.	5 уровень	3 тип
Арина Б.	4 уровень	2 тип
Кирилл Г.	3 уровень	2 тип
Костя Р.	4 уровень	2 тип
Алиса Ф.	3 уровень	2 тип
Марина К.	4 уровень	3 тип
Вова С.	3 уровень	2 тип

Итог повторного исследования диагностики показал, что большинство детей стали не ограничиваться преобразованием предмета, а идти дальше, строить целостную ситуацию путем преобразования

нескольких предметов, преобразовывать задачи в ситуации и решать их более сложным путем. Помощь воспитателя в повторном исследовании почти не предлагалась, дети справлялись с задачей самостоятельно.

По итогам диагностики «Придумай игру» на констатирующем этапе было выявлено что большинство детей имеют низкий уровень воображения, а именно игры повторяются между детьми, правила игры не озвучены или отсутствуют, место проведение игры не соответствует ее правилам и проигрывания. Рассмотрим таблицу 10.

Таблица 10 – Диагностика «Придумай игру» на констатирующем этапе проведения

Имя ребенка	1 уровень	2 уровень	3 уровень	4 уровень	5 уровень	Результат
Алиса Ж.	1	0	2	1	0	Средний уровень
Денис К.	0	0	1	1	0	Низкий уровень
Тима П.	0	0	1	1	0	Низкий уровень
Ева В.	1	0	2	1	0	Средний уровень
Арина Б.	0	1	0	1	0	Низкий уровень
Кирилл Г.	0	0	1	0	1	Низкий уровень
Костя Р.	1	0	1	0	0	Низкий уровень
Алиса Ф.	1	1	1	1	0	Средний уровень
Марина К.	1	1	0	1	1	Средний уровень
Вова С.	0	1	1	0	0	Низкий уровень

После внедрения картотеки сюжетно-ролевых игр можно увидеть, что уровень воображения создания игры изменились. Результаты приведены в таблице 11.

Таблица 11 – Диагностика «Придумай игру» на контрольном этапе проведения

Имя ребенка	1 уровень	2 уровень	3 уровень	4 уровень	5 уровень	Результат
Алиса Ж.	2	1	2	2	1	Высокий уровень
Денис К.	1	1	2	2	1	Средний уровень
Тима П.	1	1	2	2	1	Средний уровень
Ева В.	2	1	2	2	1	Высокий уровень
Арина Б.	1	2	1	2	1	Средний уровень
Кирилл Г.	1	2	2	1	2	Высокий уровень
Костя Р.	2	1	2	1	1	Средний уровень
Алиса Ф.	2	2	2	2	1	Высокий уровень
Марина К.	2	2	1	2	2	Высокий уровень
Вова С.	1	2	2	1	1	Средний уровень

Итог повторного исследования диагностики показал, что дети отталкиваясь не только от игр, в которые играли, но и исходя из своего воображения придумывали новые сюжеты и оригинальность игры, продумывали условия игры, а именно где можно в нее поиграть, что для нее нужно и т.д., расширяли список ролей в своей игре, придумывали и соблюдали игровые правила, а так же оценивали свою игру.

Констатирующий этап показал, что большинство дети среднего дошкольного возраста имеют низкий уровень воображения.

После повторного проведения методик на контрольном этапе уровень воображения детей стал выше. У детей появился интерес к игре и ее сюжету. Рассмотрим результаты диагностик на воображение в таблице 12.

Таблица 12 - Диагностики на выявление воображения у детей среднего дошкольного возраста на контрольном этапе проведения

Имя ребенка	Диагностика по Д. Б. Эльконину	Методика «Как спасти зайку» В. Т. Кудрявцева	Методика «Придумай игру» Немов Р.С	Общий результат
Алиса Ж.	Высокий уровень	Высокий уровень	Высокий уровень	Высокий уровень
Денис К.	Низкий уровень	Низкий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
Тима П.	Высокий уровень	Средний уровень	Средний уровень	Средний уровень
Ева В.	Высокий уровень	Высокий уровень	Высокий уровень	Высокий уровень
Арина Б.	Высокий уровень	Средний уровень	Средний уровень	Средний уровень
Кирилл Г.	Средний уровень	Средний уровень	Высокий уровень	Средний уровень
Костя Р.	Высокий уровень	Высокий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Алиса Ф.	Средний уровень	Средний уровень	Высокий уровень	Средний уровень
Марина К.	Высокий уровень	Средний уровень	Высокий уровень	Высокий уровень
Вова С.	Средний уровень	Средний уровень	Средний уровень	Средний уровень

Что бы рассмотреть уровень воображения детей до и после внедрения картотеки сюжетно-ролевых игр, обратимся к рисунку 2. На констатирующем этапе 60% детей имеют низкий уровень и только 40% из них – средний. После внедрения картотеки уровень воображения изменился. 10 % детей имеют низкий уровень, 50 % имеют средний и 40 % из них имеют высокий уровень воображения. Что говорит о том, что картотека сюжетно-ролевых игр может помочь в развитие воображения в среднем дошкольном возрасте. Рассмотрим рисунок 2.

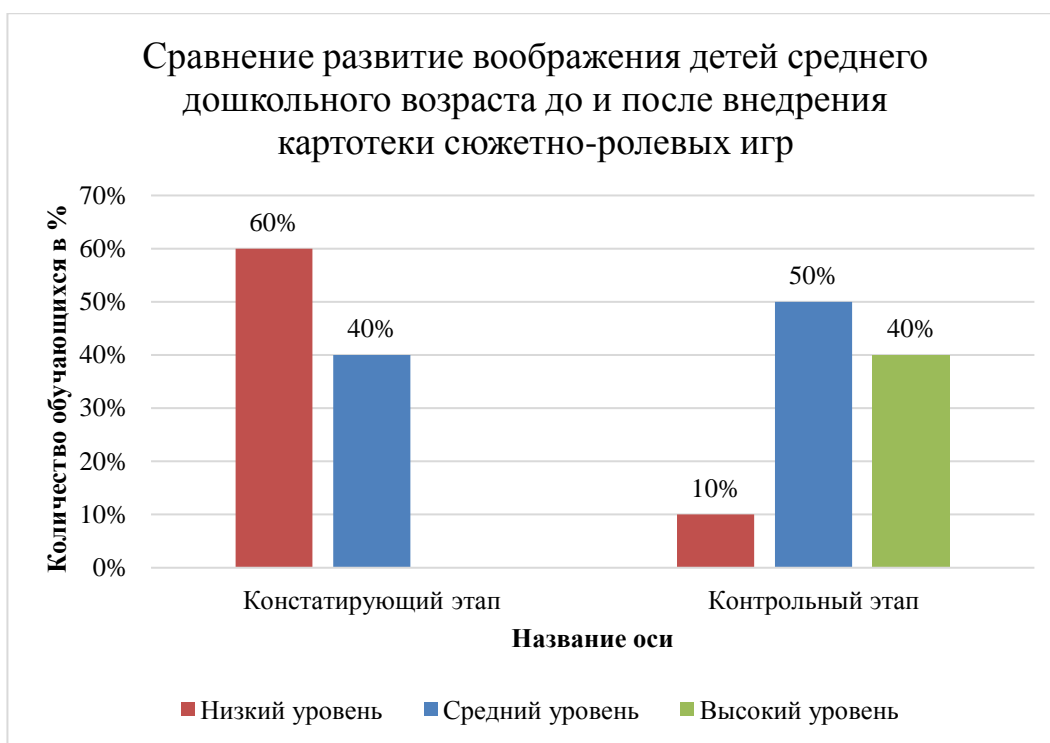


Рисунок 2 - Общий уровень развития воображения на формирующем и контрольном этапе.

Наблюдение за игровой деятельностью детей позволило выявить следующие изменения: у детей наблюдалось значительное изменение отношения к игре, дети при организации игры использовали сюжеты из предложенных игр более активно, по длительности игра детей могла достигать 1 час и более, а ранее не достигала и 30 мин т.к. сюжет игры не имел продолжения, и дети переходили к другим играм, в сюжетах игр детей появились новые персонажи, в ходе игры дети активно комбинировали сюжеты, говоря «...А давайте представим, что ...Баба-Яга полетела на вертолете и встретила там Айболита, который не хотел лечить зверей...».

Так же видно, что играя в ролевою игру, вживаясь в какой-то образ, ребенок воспроизводит свои впечатления, переосмысливает и раскрывает их. Понимая, что игровая ситуация воображаема, дети тем не менее испытывают вполне реальные чувства и переживания и тем самым обогащают свой внутренний мир.



Вывод ко второй главе.

Организация и проведение исследования предполагала анализ изменений в ходе работы с экспериментальной группой детей среднего дошкольного возраста, изменений произошедших в развитии воображения дошкольников в результате проведения с ними сюжетно-ролевых игр, которые были разработаны на развитие воображения.

Результаты проведенных диагностик позволили сделать следующие выводы: при сравнении исходного уровня развития воображения и после внедрения картотеки сюжетно-ролевых игр, а именно уровня воображения детей среднего дошкольного возраста на конечном этапе исследования значительно изменились. Дети стали больше проявлять интерес к сюжетно-игровым играм, создавать новых персонажей для игр и даже сами игры.

На формирующем этапе эксперимента была проведена работа по развитию воображения детей среднего дошкольного возраста экспериментальной группы, которая включала в себя целенаправленное использование картотеки сюжетно ролевых игр.

Таким образом, повторное проведение методик выявило, что уровень развития воображения детей среднего дошкольного возраста на контрольном этапе эксперимента, оказался значительно выше, чем был на констатирующем этапе эксперимента. Можно сделать вывод, о том, что сюжетно-ролевые игры способствуют развитию воображения.

Цель ВКР достигнута.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Дошкольный возраст имеет богатейшие возможности для развития воображения. К сожалению, эти возможности необратимо теряются с течением времени, поэтому необходимо использовать максимально эффективно в среднем дошкольном возрасте.

Успешное развитие воображение возможно при создании определенных условий, благоприятных формированию воображения детей.

Таковыми условиями являются: создание обстановки, которая определяет развитие ребенка; самостоятельное решение ребенком задач, требующих максимального напряжения, когда ребенок добирается до максимума своих возможностей; предоставление ребенку свободу в выборе деятельности, чередовании дел; умная доброжелательная помощь взрослых; комфортная психологическая обстановка, поощрение взрослыми стремления ребенка к творчеству.

Сюжетно-ролевые игры предоставляют большую ценность в развитии воображения детей среднего дошкольного возраста. Воображение ребенка формируется в активной деятельности, которая определяет его интересы, отношения к действительности, особенности взаимоотношений с окружающими людьми.

В результате проведенного исследования удалось показать эффективность целенаправленного применения сюжетно-ролевых игр для развития воображения детей среднего дошкольного возраста, т.е. гипотеза выпускной квалификационной работы была подтверждена, цель исследования достигнута.

В ходе работы была проанализирована психолого-педагогическая литература по развитию воображения, было раскрыто значение сюжетно-ролевых игр в развитии воображения и его особенности для детей среднего дошкольного возраста, были проведены диагностики уровня развития воображения детей среднего дошкольного возраста и оценена

эффективность использования сюжетно-ролевых игр развития воображения. Все задачи, которые были поставлены были решены.

Таким образом, сюжетно-ролевая игра играет большую роль в развитии воображения для детей среднего дошкольного возраста и способствует его развитию.

## БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Андреева, Ю.И. Растим гения. Развиваем нестандартное мышление и воображение, улучшаем память и речь: учебное пособие / Ю.М. Андреева. – М.: Вектор, 2009.; ISBN 978-5-9684-1210-2
2. Атлас по психологии: Информ.- метод. пособие по курсу "Психология человека" / М. В. Гамезо, И. А. Домашенко. - 2. изд., доп. и испр. - Москва : Рос. пед. агентство, 1998. - 271 с. : ил., табл., портр.; 21 см.; ISBN 5-86825-072-9
3. Безруких, М.М., Ступеньки к школе. Развиваем воображение и творческое мышление [Текст]: методические рекомендации / М. М. Безруких, Т. А. Филлипова. – М.: Дрофа, 2011.; ISBN 978-5-358-06986-2
4. Брушлинский, А. В. Субъект: мышление, учение, воображение : избранные психологические труды / А. В. Брушлинский ; Российская академия образования, Московский психолого-социальный институт. - 3-е изд. / стер. - Москва : Изд-во Московского психолого-социального ин-та ; Воронеж : МОДЭК, 2008. - 406 с.; 21 см. - (Психологи России).; ISBN 978-5-9770-0364-3 (МПСИ)
5. Боровик, О.В. Развитие воображения [Текст]: методические рекомендации / О.В. Боровик. – М. : ООО «ЦГЛ «Рон», 2000.
6. Венгер, Л.А., Мухина В.С. Психология [Текст]: учебное пособие / Л. А. Венгер, В. С. Мухина. – М.: Просвещение, 1998.; ISBN 5-09-000760-8
7. Возрастная психология: Развитие человека от рождения до поздней зрелости: Учеб. пособие для студентов высш. спец. учеб. заведений / И. Ю. Кулагина, В. Н. Коллюцкий. - Москва : Твор. центр Сфера, 2001. - 463, [1] с.; 21 см.; ISBN 5-89144-162-4
8. Волков, Б.С. Детская психология: Психическое развитие ребенка до поступления в школу [Текст]: учебное пособие / Б. С. Волков.- М.: Пед. О-во России, 2000.; ISBN 978-5-388-00653-0Выготский, Л.С. Воображение

и его развитие в детском возрасте. / Л.С. Выготский - М.: Сфера, 2005.; ISBN 5-09-003428-1

9. Выготский, Л.С. Воображение и его развитие в детском возрасте. / Л.С. Выготский - М.: Сфера, 2005.; ISBN 5-09-003428-1

10. Выготский, Л.С. Воображение и творчество в дошкольном возрасте. / Л.С. Выготский.- СПб.: Союз, 2007.

11. Гоноболин, Ф.Н. Психология [Текст]: учебное пособие / Ф. Н. Гоноболин. – М.: Просвещение, 2003.

12. Дошкольная психология: Учеб. пособие [для студентов сред. пед. учеб. заведений] / Г. А. Урунатаева. - 2-е изд. - Москва : Изд. центр "Академия", 1997. - 334,[1] с.; 21 см. - (Педагогическое образование).; ISBN 5-7695-0149-9 (В пер.): Б. ц.

13. Дубровина, И.В. Психология [Текст]: учебник для студ. сред. пед. учеб. заведений / И.В. Дубровина, Е.Е. Данилова, А.М. Прихожан; Под ред. И.В.Дубровиной. – М.: изд. центр «Академия», 2009.

14. Дудецкий, А.Я. Теоретические основы воображения и творчества [Текст]: методическое пособие для педагогов ДОУ / А.Я. Дудецкий. – М.: Логос, 2010.

15. Дьяченко, О.М. Воображение дошкольника [Текст]: учебник для вузов / О.М. Дьяченко. - М.: Педагогика, 2015.

16. Ефимкина, Р.П. Детская указания / Р.П. Ефимкина. – М.: Новосибирск: Научно-учебный центр психологии НГУ, 2005.

17. Жукова, О.П. Развиваем память, внимание, воображение [Текст]: методические указания / О.П. Жукова. - Астрель, Астрель-СПб - Москва, 2012.

18. . Колесниченко, Т.В. Развитие творческого воображения [Текст] / Т.В. Колесниченко // Школьные технологии. – 2012.

19. Коршунова, Л.С. Воображение и рациональность. Опыт методологического анализа познавательной функции воображения [Текст]: методические указания / Л.С. Коршунова, Б.И. Пружинин. – М. 1989.

20. Кудрявцев, В.Т. Воображение ребенка: природа и развитие (статья вторая) [Текст] / В.Т. Кудрявцев // Психологический журнал. – 2001.- Т.22, №6.
21. Кудрявцев, В.Т. Игра и развитие воображения ребенка: очевидное и неочевидное [Текст] / В.Т. Кудрявцев // Журнал практического психолога. – 2005.- №6.
22. Лелеко, А.А. методические указания / А.А. Лелеко, Т.А. Квартник. – М.: Эксмо, 2012.
23. Марцинковская, Т.Д. Детская практическая психология [Текст]: учебник / Т.Д. Марцинковская. – М.: Гардарики, - 2000.
24. Матюхина, М.В. Возрастная и педагогическая психология [Текст]: учеб. пособие для студентов пед. ин - тов. по спец. № 2121 «Педагогика и методика нач. обучения» / М. В. Матюхина, Т. С. Михальчик, Н. Ф. Прокина и др.; Под ред. М. В. Гамезо и др. – М.: Просвещение, 1984.
25. Михайлов, С.М. Развиваем воображение [Текст]: учебное пособие / С.М. Михайлов. – М.: Детский мир, 2013.
26. Мухина, В.С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество [Текст]: учебник для студ. вузов. - 4-е изд. / В.С. Мухина. стереотип. - М.: изд. центр «Академия», 2009.
27. Никифорова, О.Н. Познавательные процессы и способности в обучении [Текст]: учебное пособие / О.Н. Никифорова. – М.: Просвещение, 1990.
28. Николаенко, В. М. Психология и педагогика : Учеб. пособие для студентов вузов / [Николаенко, В. М. и др.]. - Москва : ИНФРА-М ; Новосибирск : НГАЭиУ, 2001. - 173. [1] : ил.; 20 см. - (Высшее образование / Новосиб. гос. акад. экономики и упр. Сиб. гос. ун-т путей сообщ.); ISBN 5-86225-773-X (ИНФРА-М)

29. Полуянов, Д.В. Воображение и способности [Текст]: учеб. Пособие для студентов пед. ин - тов. / Д.В. Полуянов. – М.: Знание, 2004.

30. Психология и педагогика : Учеб. пособие для студентов вузов / [Николаенко, В. М. и др.]. - Москва : ИНФРА-М ; Новосибирск : НГАЭиУ, 2001. - 173. [1] : ил.; 20 см. - (Высшее образование / Новосиб. гос. акад. экономики и упр. Сиб. гос. ун-т путей сообщ.); ISBN 5-86225-773-Х (ИНФРА-М)

31. Скоробогатов, В. А. Феномен воображения: Философия для педагогики и психологии : Учеб. пособие / В. А. Скоробогатов, Л. И. Коновалов. - [2. изд., испр. и доп.]. - СПб. : Союз, 2002 (ГИПК Лениздат). - 182 с.; 20 см.; ISBN 5-94033-121-1 (в обл.)

32. Субботина, Л.Ю. Развитие воображения детей. Популярное пособие для родителей и педагогов [Текст]: учебное пособие / Л.Ю. Субботина. – Ярославль.: «Академия развития», 2012.

33. Субъект: мышление, учение, воображение : избранные психологические труды / А. В. Брушлинский ; Российская академия образования, Московский психолого-социальный институт. - 3-е изд. / стер. - Москва : Изд-во Московского психолого-социального ин-та ; Воронеж : МОДЭК, 2008. - 406 с.; 21 см. - (Психологи России); ISBN 978-5-9770-0364-3 (МПСИ)

34. Урунатаева, Г. А. Дошкольная психология: Учеб. пособие [для студентов сред. пед. учеб. заведений] / Г. А. Урунатаева. - 2-е изд. - Москва : Изд. центр "Академия", 1997. - 334,[1] с.; 21 см. - (Педагогическое образование); ISBN 5-7695-0149-9 (В пер.): Б. ц.

35. Феномен воображения: Философия для педагогики и психологии : Учеб. пособие / В. А. Скоробогатов, Л. И. Коновалов. - [2. изд., испр. и доп.]. - СПб. : Союз, 2002 (ГИПК Лениздат). - 182 с.; 20 см.; ISBN 5-94033-121-1 (в обл.)

36. Шайтанова Л. Развиваем воображение [Текст]: учебное пособие / Л. Шайталова. – М.: «Стрекоза», 2010.

37. Э. В. Ильенков: личность и творчество : [Идеальн. Воображение. Самосознание. Культура] / Отв. ред. В. А. Лекторский. - Москва : Яз. рус. культуры, 1999. - 261 с., [4] л. портр.; 24 см. - (Язык. Семиотика. Культура / Ин-т философии РАН).



## ПРИЛОЖЕНИЕ

### Приложение 1

Название игры	Задачи	Роли	Игровые действия	Игровой материал	Предварительная работа
1. «Дочки матери»	<p>1. Побуждать детей творчески воспроизводить в играх быт семьи.</p> <p>2. Совершенствовать умение самостоятельно создавать для задуманного сюжета игровую обстановку и проявлять воображение в игровых ситуациях.</p> <p>3. Раскрывать нравственную сущность деятельности взрослых людей: ответственное отношение к своим обязанностям, взаимопомощь и коллективный характер труда.</p>	<p>Мама, папа, дочь/сын, врач, водитель автобуса, парикмахер, бабушка, дедушка, гости.</p>	<p>Мама делает дела по дому (стирает, готовит, убирает и т.д), дочка в это время может помочь маме или заниматься своими делами (рисовать, играть в куклы и т.д), папа чинит машину вместе с сыном, сын помогает подавать инструменты. Затем мама готовит кушать и вся семья садится за стол.</p> <p>Дети собираются в школу/детский сад и родители их провожают на автобус. Мама собирается и идет к парикмахеру или по своим делам (на выбор ребенка). Папа собирается и идет на работу – он по профессии врач.</p> <p>В это время в школе/детском саду дети занимаются самостоятельной деятельностью, если они затрудняются в выборе то воспитатель помогает им.</p> <p>Родители заканчивают с работой и забирают детей с автобуса. Они кушают и ложатся спать.</p>	<p>Предметы домашнего обихода (стулья, посуда, кровать и т.д), автобус (из стульев), уголок врача, уголок парикмахера.</p>	<p>Перед тем как начать проводить сюжетно-ролевую игру стоит подготовить места для обыгрывания игровых ситуаций, а именно – парикмахерская, автобус, кухня, спальня, торжественный стол и т.д.</p> <p>Чтение книг на тему «Семья».</p> <p>Провести беседу на тему «Моя семья».</p> <p>Игровое упражнение «Хорошо-плохо».</p>
2.	1. Вызвать у	Больной,	Больной поступает в	Халаты, шапки,	Экскурсия в

«Больница»	детей интерес к профессиям врача, медсестры. 2. Воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.	медсестра, врач, санитарка, родные люди (мама, папа, сестра, брат, друзья)	приемный покой. Медсестра регистрирует его, проводит в палату. Врач осматривает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, измеряет давление, смотрит горло, делает назначение. Медсестра выдает лекарства больным, измеряет температуру, в процедурном кабинете делает уколы, перевязки, обрабатывает раны и т.д. Санитарка убирает в палате, меняет белье. Больных посещают родные, друзья.	карандаш и бумага для рецептов, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.	медицинский кабинет детского сада. Наблюдение за работой врача (смотрит горло, задает вопросы). Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» и проведение беседы по сказке. Экскурсия к детской поликлинике. Чтение литературных произведений: Я. Забила «Ясочка простудилась», Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?». Рассмотрение медицинских инструментов (шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.) Беседа с детьми о работе врача, медсестры. Рассмотрение иллюстраций о работе врача, медсестры. Лепка «Подарок для больной Ясочки». Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением
------------	--	--	--	--	--

					родителей (халаты, шапки, рецепты, мед. карточки, талоны и т.д.) Игровое упражнение «Раньше – позже»
3. «Зоопарк»	1. Расширять знания детей о диких животных. 2. Воспитывать доброту, отзывчивость, чуткое, внимательное отношение к животным, культуру поведения в общественных местах.	Строители, водитель, грузчики, работники зоопарка, ветеринарный врач, кассир, экскурсовод, посетители.	Строители строят зоопарк. Водитель привозит животных. Грузчики разгружают, ставят клетки с животными на место. Работники зоопарка ухаживают за животными (кормят, поят, убирают в клетках). Ветеринарный врач осматривает животных (измеряет температуру, прослушивает фонендоскопом), лечит больных. Кассир продает билеты. Экскурсовод проводит экскурсию, рассказывает о животных, говорит о мерах безопасности. Посетители покупают билеты, слушают экскурсовода, смотрят животных.	Крупный строительный материал, дикие животные (игрушки), посуда для кормления животных, инвентарь для уборки (ведра, метлы, совки), халаты, шапки, санитарная сумка (фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, шприц, мази, таблетки, порошки), касса, билеты, деньги.	Чтение литературных произведений о животных. Рассмотрение иллюстраций о диких животных. Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в аудиозаписи. Рассмотрение с детьми иллюстраций к сказке К. Чуковского «Доктор Айболит». Рассказы детей «Как мы ходили в зоопарк». Рассказ воспитателя о работе ветеринарного врача в зоопарке. Беседа с детьми о правилах безопасного поведения в зоопарке. Рисование «Что я видел в зоопарке». Коллективная лепка «Зоопарк» Изготовление с детьми

					атрибутов к игре. Игровое упражнение «Где живет?»
4. «Магазин»	1. Вызвать у детей интерес к профессии продавца. 2. Формировать навыки культуры поведения в общественных местах. 3. Воспитывать дружеские взаимоотношения.	Водитель, грузчики, продавцы, директор, покупатель, уборщица.	Водитель привозит на машине товар, грузчики разгружают, продавцы разлаживают товар на полках. Директор следит за порядком в магазине, заботится о том, чтобы в магазин во время завозился товар, звонит на базу, заказывает товар. Приходят покупатели. Продавцы предлагают товар, показывают, взвешивают. Покупатель оплачивает покупку в кассе, получает чек. Кассир получает деньги, пробивает чек, дает покупателю сдачу, чек. Уборщица убирает помещение.	Весы, касса, халаты, шапочки, сумки, кошельки, ценники, товары по отделам, машина для перевозки товаров, оборудование для уборки.	Экскурсия в магазин. Наблюдение за разгрузкой товара в овощном магазине. Беседа с детьми о проведенных экскурсиях. Чтение литературных произведений: Б. Воронько «Сказка о необычных покупках» и др. Этическая беседа о поведении в общественных местах. Составление детьми рассказов на тему «Что мы умеем?»: «Как купить хлеб в булочной?», «Как перейти дорогу, чтобы попасть в магазин?», «Где продают тетради, карандаши?» и т.д. Изготовление с детьми атрибутов к игре (конфеты, деньги, кошельки, пластиковые карты, ценники и т.д.).

					Игровое упражнение «Что умеет делать?»
5. «Салон красоты»	1. Расширить и закрепить знания детей о работе в «Салоне красоты», вызвать желание выглядеть красиво. 2. Воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу.	Парикмахер, мастер маникюра, мастер косметического кабинета, кассир, уборщица, посетители.	Парикмахер моет волосы, причесывает, делает стрижки, красит волосы, бреет, освежает одеколоном. Мастер маникюра делает маникюр, покрывает ногти лаком, дает рекомендации по уходу за руками. Мастер косметического кабинета делает массаж лица, протирает лосьоном, смазывает кремом, красит глаза, губы и др. Кассир выбивает чеки. Уборщица подметает, меняет использованные полотенца, салфетки. Посетители вежливо здороваются с работниками салона, просят оказать услугу, советуются с мастерами, платят в кассу, благодарят за услуги.	Зеркало, набор расчесок, бритва, ножницы, машинка для стрижки волос, фен для сушки, лак для волос, одеколон, лак для ногтей, детская косметика, альбом с образцами причесок, краска для волос, халаты, пелеринки, полотенца, касса, чеки, деньги, швабра, ведро.	Посещение детьми парикмахерской с родителями. Рассказы детей о том, что они делали в парикмахерской. Рассказ воспитателя о культуре поведения в общественных местах. Рассматривание альбома с образцами причесок. Рассматривание буклетов с образцами косметических средств. Дидактическая игра «Причешем куклу красиво». Дидактическая игра «Золушка собирается на бал». Прогулка к ближайшей парикмахерской. Изготовление атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, пелеринки, полотенца, салфетки и др.) Игровое упражнение «Что будет если?»
6. «Детский сад»	1. Ознакомление детей с трудом взрослых,	Повар, врач, няня, воспитатель,	Воспитатель предлагает детям поиграть в детский	Куклы, игрушечная посуда,	Проведение экскурсии по детскому саду.

	<p>работающих в детском саду.</p> <p>2. Развивать способности взять на себя роль и отыграть ее.</p>	<p>музыкальный работник.</p>	<p>сад. По желанию назначаем детей на роли Воспитателя, Няни, Музыкального руководителя, врача. В качестве воспитанников выступают куклы, зверюшки. В ходе игры следят за взаимоотношениями с детьми, помогают им найти выход из сложных ситуаций.</p>	<p>музыкальные инструменты, уголок врача, предметы-заместители.</p>	<p>Чтение сказок «как Марина в садик ходила», «Приключение в детском саду» и т.д.</p> <p>Дидактическая игра «Детский сад»</p> <p>Игровое упражнение «Раньше – позже»</p>
<p>7. Автобус</p>	<p>1. Закрепление знаний и умений о труде водителя и кондуктора, на основе которых ребята смогут развить сюжетную, творческую игру.</p> <p>2. Знакомство с правилами поведения в автобусе.</p> <p>3. Развитие интереса и воображения в игре.</p> <p>4. Формирование положительных взаимоотношений между детьми.</p> <p>5. Воспитание у детей уважения к труду водителя и кондуктора.</p>	<p>Водитель, кондуктор, контролер, милиционер-регулирующий</p>	<p>Для игры воспитатель делает автобус, сдвигая стульчики и ставя их так, как расположены сиденья в автобусе. Все сооружение можно огородить кирпичиками из большого строительного набора, оставив спереди и сзади по двери для посадки и высадки пассажиров. В заднем конце автобуса педагог делает место кондуктора, в переднем место водителя. Перед водителем — руль, который прикрепляется либо к большому деревянному цилиндру из строительного набора, либо к спинке стула. Детям для игры раздаются кошельки, деньги, сумки, куклы. Попроси и водителя занять свое место, кондуктор (воспитатель) вежливо предлагает</p>	<p>Стулья, конструктор, руль, кошельки, билеты, деньги.</p>	<p>Экскурсия «Наблюдение за автобусом».</p> <p>Беседа на тему «Автобус».</p> <p>Художественно-эстетическое развитие – рисуем автобус.</p> <p>Дидактическая игра «Собираем автобус»</p> <p>Игровое упражнение «Раз, два, три беги ко мне»</p>

			<p>пассажирам войти в автобус и помогает им удобно разместиться. Так, пассажирам с детьми он предлагает занять передние места, а тем, кому не хватило сидячих мест, советует держаться, чтобы не упасть во время езды, и т. д. Размещая пассажиров, кондуктор попутно объясняет им свои действия («У вас на руках сын. Держать его тяжело. Вам надо присесть. Уступите, пожалуйста, место, а то мальчика держать тяжело. Дедушке тоже надо уступить место. Он старый, ему трудно стоять. А вы сильный, вы уступите место дедушке и держитесь рукой тут, а то можно упасть, когда автобус быстро едет», и т. д.). Затем кондуктор раздает пассажирам билеты и попутно выясняет, кто из них куда едет и дает сигнал к отправлению. В пути он объявляет остановки («Библиотека», «Больница», «Школа» и т. д.), помогает выйти из автобуса и войти в него пожилым людям, инвалидам, дает билеты вновь вошедшим, следит за порядком в автобусе. В следующий раз</p>	
--	--	--	--	--

			<p>роль кондуктора воспитатель может поручить уже кому-нибудь из детей. Если кондуктор забывает объявлять остановки или во время отправлять автобус, воспитатель напоминает об этом, при чем, не нарушая хода игры: «Какая остановка? Мне надо в аптеку. Пожалуйста, скажите мне, когда выйди» или «Вы забыли дать мне билет. Дайте, пожалуйста, билет» и т. д.</p> <p>Некоторое время спустя педагог может ввести в игру роль контролера, проверяющего у всех ли есть билеты, и роль милиционера-регулирующего, который то разрешает, то запрещает движение автобуса.</p>		
8. Строим дом	<p>1. Познакомить детей со строительными профессиями, обратить внимание на роль техники, облегчающей труд строителей.</p> <p>2. Научить детей сооружать постройку несложной конструкции.</p> <p>3. Воспитать дружеские взаимоотношения в коллективе.</p>	Строитель, водитель, крановщик, шахтер	<p>Дети договариваются о постройке дома. Распределяются роли между детьми: одни – Строители, они строят дом; другие – Водители, они подвозят строительный материал на стройку, один из детей – Крановщик. В ходе строительства следует обращать внимание на взаимоотношения между детьми. Дом готов, и туда могут вселяться новые</p>	Конструктор, игрушечный кран, машинки	Показ изображений со стройки и проведение беседы. Игровое упражнение «Цепочка»



	4. Расширить знания детей об особенностях труда строителей, расширить словарный запас детей: ввести понятия «постройка», «каменщик», «подъемный кран», «строитель», «крановщик», «плотник», «сварщик», «строительный материал».		жители. Дети самостоятельно играют.		
9. Ветеринарная лечебница	1. Вызвать у детей интерес к профессии ветеринарного врача. 2. Воспитывать чуткое, внимательное отношение к животным, доброту, отзывчивость, культуру общения.	Ветеринарный врач, медсестра, санитарка, работник ветеринарной аптеки, люди с больными животными.	В ветеринарную лечебницу приводят и приносят больных животных. Ветеринарный врач принимает больных, внимательно выслушивает жалобы их хозяина, задает вопросы, осматривает больное животное, прослушивает фонендоскопом, измеряет температуру, делает назначение. Медсестра выписывает рецепт. Животное относят в процедурный кабинет. Медсестра делает уколы, обрабатывает и перевязывает раны, смазывает мазью и т.д. Санитарка убирает кабинет, меняет полотенце. После приема хозяин больного животного идет в ветеринарную аптеку и покупает	Животные, халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.	Экскурсия в медицинский кабинет д/с. Наблюдение за работой врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы) Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. Рассмотрение с детьми иллюстраций к сказке К. Чуковского «Доктор Айболит». Чтение лит. произведений: Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?». Рассмотрение медицинских инструментов:

			назначенное врачом лекарство для дальнейшего лечения дома.		фонендоскоп, шпатель, термометр, пинцет и др. Дидактическая игра «Ясочка простудилась». Беседа с детьми о работе ветеринарного врача. Рисование «Мое любимое животное» Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты и т.д.) Игровое упражнение «Мои друзья»
10. Школа	<p>1. Расширять знания детей о школе.</p> <p>2. Помогать детям в овладении выразительными средствами реализации роли (интонация, мимика, жесты).</p> <p>3. Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку.</p> <p>4. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p> <p>5. Помогать детям усвоить некоторые моральные</p>	Учитель, техничка, ученики, директор	Учитель ведет уроки, ученики отвечают на вопросы, рассказывают, считают. Директор (завуч) присутствует на уроке, делает записи в своей тетради (воспитатель в роли директора может вызвать к себе в кабинет учителя, дать советы), завуч составляет расписание уроков. Техничка следит за чистотой в помещении, дает звонок. Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, парк),	Портфели, книги, тетради, ручки, карандаши, указка, карты, школьная доска, стол и стул учителя, глобус, журнал для учителя, повязки для дежурных.	Беседа о школьных принадлежностях с использованием иллюстрированного материала. Загадки о школе, школьных принадлежностях. Чтение детям произведений С.Маршака «Первое сентября», Алексина «Первый день», В. Воронковой «Подружки идут в школу», Э. Мошковской «Мы играем в школу». Заучивание стихотворений А. Александровой «В школу», В.

	<p>нормы. 6. Воспитывать справедливые отношения. Упрочить формы вежливого обращения. Воспитывать дружбу, умение жить и работать в коллективе.</p>		<p>правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.</p>		<p>Берестов «Считалочка». Встреча с выпускниками детского сада (организация досуга). Изготовление атрибутов к игре (портфели, тетради, книжки-малышки, расписание...) Игровое упражнение «Раньше – позже»</p>
11. Аптека	<p>1. Вызвать у детей интерес к профессии фармацевта. 2. Воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.</p>	<p>Водитель, аптекарь и помощники, посетители</p>	<p>Водитель привозит в аптеку лекарства. Работники аптеки раскладывают их на полки. Люди приходят в аптеку за лекарствами. В рецептурном отделе отпускают лекарства по рецептам врачей. Здесь делают микстуры, мази, капли. Некоторые посетители говорят о своих проблемах и спрашивают, какое лекарство лучше купить, аптекарь советует. В фитоотделе продают лекарственные травы, сборы, коктейли.</p>	<p>Халаты, шапки, рецепты, мед. инструменты (пинцет, шпатель, пипетка, фонендоскоп, тонометр, градусник, шприц и т.д.), вата, бинт, мази, таблетки, порошки, лек. травы.</p>	<p>Рассматривание набора открыток «Лекарственные растения». Рассматривание лекарственных растений на участке детского сада, на лугу, в лесу. Загадки о лекарственных растениях. Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, микстуры.) Игровое упражнение «Хорошо плохо»</p>
12. Цирк	<p>1. Закреплять представления детей об учреждениях культуры, правилах поведения в общественных местах.</p>	<p>Билетер, продавец, клоун, акробат, дрессировщик</p>	<p>Покупка билетов, приход в цирк. Покупка атрибутов. Подготовка артистов к представлению, составление программы. Цирковое представление с антрактом.</p>	<p>Афиши, билеты, программки, элементы костюмов, атрибуты (носки, колпаки, свистульки, мыльные</p>	<p>Рассматривание иллюстраций о цирке. Беседа по личным впечатлениям детей о посещении цирка. Чтение произведений</p>

	2. Закреплять знания о цирке и его работниках.		Фотографирование.	пузыри, «ушки»), гирлянды, флажки, атрибуты для цирковых артистов (канаты, обручи, шары, булавы), косметические наборы, спецодежда для билетёров, работников буфета и др.	«Девочка на шаре» В. Драгунского, «Цирк» С.Маршак, «Друзья мои кошки» Ю. Куклачёв. Изготовление атрибутов для игры (билеты, программки, афиши, гирлянды, флажки и т.д.) Игровое упражнение «Волшебные картинка»
13. Кафе	Расширять у детей представления о труде работников столовых, кафе. Развивать интерес и уважение к профессиям повара, официанта. Знакомство с правилами поведения в общественных местах	Повар, официант, посетители, уборщик	В столовой стоят столы и стулья для посетителей. Повара готовят вкусную еду на кухне, варят пельмени, пекут пирожки, варят борщ, супы, жарят котлеты. В столовой кормят шоферов, рабочих, строителей, моряков, учеников в школе. На столах стоят салфетки, вазочки с цветами. Официанты подают еду посетителям, вежливо с ними разговаривают, дают книжечку с меню, чтобы выбрать еду по желанию посетителя. Посетители платят за обед в кассу, им выдают чек. В кафе люди приходят не только поесть, но и послушать музыку. Отмечаем день рождения, танцуем, поем караоке. Официанты вежливы	Колпак белый (2 шт.), фартук (2 шт.), посуда кухонная детская, посуда столовая детская, посуда чайная детская, плита, муляжи продуктов, овощей, фруктов, меню, подносы детские, трубочки для коктейля, коробочки из-под соков, йогуртов.	Беседа на тему «Был ли ты в кафе». Чтение сказки «Муха цекотуха» Игровое упражнение «Кто кем будет»

			с посетителями, приносят еду, сладкую воду. На столах красивая посуда, цветы. Музыканты красиво играют и поют. Посетители, уходя, благодарят за доставленное удовольствие.		
14. Магазин цветов	1. Обучать детей развивать сюжет игры. 2. Закрепить знания о разнообразии цветов. 3. Формировать навыки культурного поведения в общественных местах.	Продавец, покупатель, водитель, грузчик	Воспитатель предлагает детям разместить в удобном месте цветочный магазин. Дети самостоятельно распределяют роли продавцов, кассиров. Дети приходят в магазин за цветами, рассматривают их, выбирают букеты, советуются с продавцами, расплачиваются в кассе. Водитель привозит новые цветы, грузчик их выгружает. В ходе игры педагогу необходимо обращать внимание на взаимоотношения между продавцами и покупателями.	Цветы, машинка, предметы заместители	Беседа на тему «Цветочный магазин», рисование цветов. Можно сделать цветы для игры самим. Игровое упражнение «Изобретатель»
15. Автомас- стерская	1. Организовать развивающую среду для активной самостоятельной творческой игры детей на тему автомобильной мастерской. 2. Пробудить игровое	Администратор, клиенты, диагностик, автослесарь, сверщик, продавец, автомойщик, официант, заправщик.	Администратор Подбирает на работу кадры, организует работу сотрудников, беседует с клиентами Клиенты (водители и пассажиры) Приезжают на автомобиле, делают заказ, благодарят за работу	Машинки (желательно которые могут разбираться), конструктор, губки/салфетки, атрибуты для автокафе, атрибуты для магазина автозапчастей.	Рассматривание тематических альбомов «Автомас-терская». Беседа о работе автомас-терской Конструктивные игры «Построй автомобиль», «Угадай, какой

	<p>творчество детей, желание вносить в игру новое.</p> <p>3. Упражнять детей в придумывании новых сюжетов, ролевых диалогов, элементов игровой обстановки.</p> <p>4. Учить использовать в игре разнообразные постройки и предметы, связанные с автомобильной мастерской.</p> <p>5. Учить детей самостоятельно договариваться друг с другом об общем игровом замысле.</p> <p>6. Стимулировать дошкольников к созданию и использованию в игре игрушек самоделок (самодельные талоны на бензин, бутафорские продукты для кафе, водительские удостоверения, макеты диагностических приборов и др.)</p> <p>7. Поощрять умение детей общаться по поводу игры (называть свою</p>		<p>Диагностик Принимает заказы, проводит техосмотр, сообщает о результатах автослесарю Автослесарь На основе диагностики автомобиля, ремонтирует автомобиль Сварщик Изготавливает детали для автомобилей, поставляет детали в автомагазин Продавец автозапчастей Продает необходимые запчасти для ремонта автомобилей и инструмент Автомойщик Моеет машины Заправщик на бензоколонке Принимает заказ, заправляет машины бензином Кассир Принимает плату за товар или услугу, даёт сдачу, выдаёт чек Официант Принимает заказ, передают повару, принимают готовые блюда, разносят посетителям Повар Принимает заказ от официантов, готовят заказанные блюда, отдают официантам Посетители автокафе Делают заказ, оплачивают услугу, употребляют заказанную пищу, благодарят</p>		<p>автомобиль я построил» и др.</p> <p>Игровые задания в уголке ИЗО «Почини (дорисуй) сломанный автомобиль», «Мастерская по покраске автомобилей», «Придумай необычную раскраску автомобиля» Беседа с детьми: «Для чего нужен автосервис», «Что такое гараж», «Какие профессии вы знаете?» Игровое упражнение «Путаница»</p>
--	---	--	--	--	--

	роль, определять словесно изображаемые события).		официантов		
--	---	--	------------	--	--

### Рекомендации по организации сюжетно-ролевых игр и усложнению их сюжетов

- Планирование сюжетно-ролевых игр организовать так, чтобы в нем отражались не только темы игр, но и предварительная работа.
- Обеспечивать условия для самостоятельной, индивидуальной игры (режиссерской), поддерживать эмоциональное и положительное состояние ребенка.
- Формировать у детей более сложные игровые умения, поведение в соответствии с разными ролями партнеров, менять игровую роль.
- В случае необходимости помочь ребенку подключиться к игре сверстников, находя для себя подходящую по смыслу роль.
- Побуждать детей к ведению разных ролевых диалогов: к совместной игре с воспитателем, а в конце средней группы - в совместной игре со сверстниками.
- Побуждать детей к ведению разных ролевых диалогов: к совместной игре с воспитателем, а в конце средней группы - в совместной игре со сверстниками.
- Воспитатель включается в совместную игру в качестве партнера.
- В этой совместной деятельности воспитателю необходимо слушать и слышать пожелания детей, ведь осуществляется диалог между равноправными участниками педагогического процесса.
- В ходе игры воспитатель не придерживается жесткого плана, а импровизирует, принимая предложения партнера – ребенка относительно дальнейших событий.
- Учить детей разворачивать совместную игру в небольших подгруппах, учитывая сюжетные замыслы партнеров.



- Учить детей соотносить свою игровую роль с множеством других ролей для развертывания интересного сюжета.
- Педагог должен как можно чаще ставить ребенка в позицию «взрослого». Это способствует развитию самостоятельности у детей.
- Обогащать содержание сюжетных игр детей на основе впечатлений о жизни, труде людей, их отношений с помощью наблюдений, экскурсий, бесед о различных профессиях, сопровождаемых рассматриванием картинок и соответствующих иллюстраций, чтения книг по теме игры, обсуждения сюжета, поступков героев.
  - Вводить в уже знакомую игру новые роли, уточнять обязанности.
  - Поощрять у детей в игре проявление инициативы, доброжелательности, самостоятельности.
  - Использовать минимальное количество игрушек, чтобы манипуляции с ними не отвлекали внимание ребенка от ролевого взаимодействия.
  - Создавать игровую среду в соответствии с возрастными особенностями, учитывая уровень развития детей, игровая среда должна быть динамичной.
  - Атрибуты сюжетно-ролевой игры должны быть расположены в доступном для детей месте.
  - Вносить новые атрибуты, уточнять их значения, варианты применения.
  - Приобщать родителей к ознакомлению детей с профессиями, созданию атрибутов.
  - Обсуждать ход и результаты игры (цель: помочь детям осознать свои действия и поступки в сюжетно-ролевой игре).
  - Развивать эмоциональную выразительность движений, жестов, мимики в передаче образа.

- Поощрять у детей в игре проявление инициативы, доброжелательности, самостоятельности.

Руководя игрой, воспитатель не должен подавлять инициативы, самостоятельности ребенка. Важно, чтобы в игре ребенок фантазировал, строил, творил.