

Глазунова Ольга Ивановна

педагог-психолог

Вовянко Ольга Александровна

воспитатель

МБДОУ «Детский сад комбинированного вида №11»

Алексеевского городского округа

г. Алексеевка, Белгородская область

КОРРЕКЦИОННО-РАЗВИВАЮЩАЯ ИГРА «КЕЙС-МОЗАИКА» КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ВОООБРАЖЕНИЯ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ

***Аннотация:** статья посвящена актуальной проблеме – развитию воображения у детей дошкольного возраста. Воображение и фантазия – это важная сторона жизни ребенка. Усвоить какую-либо программу без воображения почти невозможно. Она является высшей и необходимой способностью человека. Эта задача связана с развитием творчества детей в разных формах мозаики: придумывании творческих сюжетов, оживление контурных фигур, японской мозаике и т. д., через которые можно эффективно способствовать развитию детского воображения. Использование игры «кейс-мозаика» способствует развитию когнитивных процессов – восприятие, память, мышление, воображение, внимание и эстетический вкус, а также умений у детей, необходимых для обучения в школе, формирует положительные эмоции у ребенка, веру в себя.*

***Ключевые слова:** мозаика, воображение, конструктивное или творческое воображение, кейс-мозаика.*

Глазунова Ольга Ивановна, наблюдая за решением домашних заданий своих собственных детей-школьников, заметила, что современные олимпиадные задачи по математике, а также школьные учебники по математике и информатике в начальной школе включают в себя задания, для успешного выполнения которых необходимо развитое воображение. Воображение является одной из основ способности к творчеству человека, служит условием для развития креативности

учащихся. А поскольку дошкольное образование является пред школьной ступенью, а игра эффективным инструментом обучения и развития детей дошкольного возраста, то авторы статьи задумались над решением проблемы по развитию воображения старших дошкольников.

Наблюдения Ольги Александровны и результат мониторинга Ольги Ивановны дошкольников о том, в какие игры им нравится играть показал, что многим детям нравится майнкрафт – игра, при взгляде на которую у взрослого возникает недоумение, а у детей живой интерес. Создатели игры позиционируют ее как игру, вырабатывающую усидчивость и развивающую сообразительность, но не все дети знают меру в передвижении кубиков и путешествуя по вымышленному миру. Игра увлекает детей, превращая их в геймеров, с трудом отвлекающихся от мониторов для выполнения бытовых задач в реальном мире. Поэтому возникла идея реализовать развитие воображения детей через «живую» аппликацию из геометрических фигур. На протяжении ряда лет Глазунова Ольга Ивановна и Вовянко Ольга Александровна работали над проблемой по созданию условий и выбору наиболее эффективных технологий для развития воображения у детей старшего дошкольного возраста, Ольга Ивановна разрабатывала программу «Развиваем воображение через кейс-мозаику» Было получено в результате диагностики развития воображения у старших дошкольников в начале года количество детей с высоким уровнем развития воображения составило в 19%, со средним – 56%, с низким – 25%.

Авторами был сделан вывод о необходимости проведения работы по развитию воображения дошкольников с помощью разработанной программы.

В апреле 2021 года в процессе диагностики были получены следующие результаты:

– с высоким уровнем развития воображения (85%). Дети научились проявлять творческое воображение и фантазию, они активно приступали к рисованию, создавали творческие рисунки, поделки, сочиняли интересные истории, придумывали свои изображения для выкладок, могли увидеть в других рисунках или поделках что-то оригинальное;

– со средним уровнем развития воображения (10%). Дети стали более свободно и творчески рисовать, однако их рисунки все еще не отличались достаточной оригинальностью, для развития воображения необходимо и дальше проводить работу с использованием кейс-мозаики;

– с низким уровнем развития воображения – 5%.

В апреле 2022 года в процессе диагностики были получены следующие результаты:

– с высоким уровнем развития воображения (87%). Дети научились проявлять творческое воображение и фантазию, создавали креативные рисунки, поделки, сочиняли увлекательные истории, придумывали свои изображения для выкладок, могли увидеть в других рисунках или поделках других что-то оригинальное;

– со средним уровнем развития воображения (11%). Дети стали более свободно и творчески рисовать, однако их рисунки все еще не отличались достаточной оригинальностью, для развития воображения необходимо и дальше проводить работу с использованием техники правополушарного рисования;

– с низким уровнем развития воображения – 2%.

Авторами была замечена положительная динамика развития воображения, что доказывает эффективность использования разработки. *Кейс – мозаика* – это игра и изобразительное творчество, обладающий развивающим потенциалом, который реализуется за счёт вовлечения ребёнка в уникальный процесс, игры и изобразительного творчества. С помощью фантазийных фигурок на игровом поле ребёнок создаёт свой образ мира и по ходу игры «работает» с этим образом.

Кейс-мозаика позволяет определить не только эмоциональное состояние, но и получить представление о межличностных взаимоотношениях играющего.

Игра развивает когнитивные процессы: восприятие, память, мышление, воображение, внимание, речь, креативность мышления, самостоятельность, прививает формы общения и сотрудничества, эстетический вкус.

Формирование воображения – одна из важных педагогических задач в современности. Решение ее должно начаться уже в дошкольном возрасте, ведь

способность к воображению – это особенность человека, она дает возможность не только использовать действительность, но и изменять ее. У дошкольников эту задачу возможно решить посредством игры мозаика-кейс: придумывании творческих сюжетов, оживление контурных фигур, японская мозаика и т. д. через которые можно эффективно способствовать развитию детского воображения.

Воображение представляет собой важный психический процесс, присущий только человеку. С помощью воображения человек может изменять окружающий мир и самого себя, совершать научные открытия и создавать произведения искусства. Все – от первых сказок, которые мы слышим в детстве, и до величайших открытий – первоначально обязано силе воображения человека.

Проблемами развития воображения занимались не только отечественные педагоги и психологи (Н.Н. Поддъяков, О.М. Дьяченко, Л.С. Выготский, Б.М. Теплов, В.В. Давыдов, Е.И. Игнатьев, А.В. Запорожец, С.Л. Рубинштейн, К.Д. Ушинский, В.Н. Шацкая, Л.П. Печко, Д.Б. Эльконин, Е.А. Флерина и др.).

Существует продуктивное или творческое воображение – отличается тем, что в нем действительность сознательно конструируется человеком, а не просто механически копируется или воссоздается. При этом в образе эта действительность творчески преобразуется. Этот вид воображения лежит в основе художественной, литературной, музыкальной, конструкторской и научной деятельности.

Развивая воображение старших дошкольников посредством игры мозаика-кейс, дети развивали навык создания изображений (*развитие конструирующих сюжетов и образов*); развивали навык создания фантастических объектов и животных (*развитие продуктивного воображения*); формировали желание обыгрывать свои изображения, оценивать их; стремились дополнять изображения (*в свободное время*); развивали воображение и творчество.

Структура занятия, используемая в игре, была следующей:

Введение в тему. Сюрпризный момент. Рассказывание сказки или истории, вызывающей желание создать сюжет в рисунке или поделке.

Подготовительный этап. Демонстрация техники создания изображений.

Выполнение выкладок.

Обсуждение работ.

Выполнение упражнений для развития воображения.



Свободные игры детей с рисунками и поделками. Нами разработанная развивающая магнитная игра «Кейс-мозаика», от которой маленький первооткрыватель будет в восторге. Элементы мозаики удобны по размеру для детских рук,



хорошо фиксируются на игровом поле и свободно перемещаются, делая игру живой и интерактивной.

Это увлекательное пособие отвлечет детей от гаджетов. Создавая сюжеты, композиции, выполняя задания, ребенок развивает логику, координацию, творческое мышление, ориентировку в пространстве, навыки счета, навык коммуникации, мелкую моторику, тактильные ощущения, тренирует усидчивость, внимание и обучающие навыки. В процессе игры ребенок учится считать, различать цвета, геометрические формы, сравнивать, копировать, анализировать.

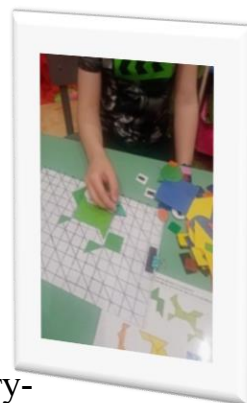


Данная игра содержит: магнитно-маркерное полотно, которое и является «холстом» и игровым полем для детских сюжетов; набор геометрических фигур разного цвета, размера;) набор картинок-шаблонов с пустой серединой, для ее заполнения подходящими геометрическими фигурами;

набор геометрических фигур разных фактур (мягкие, пушистые, колючие) для создания зверюшек, например. Набор карточек с заданиями, которые можно пополнять; тематические наборы: дикие животные, домашние животные, космос, город, с помощью которых ребенок самостоятельно или с помощью взрослых может сделать композицию на «холсте» и дополнить маркерным рисунком, например: дороги, пешеходные переходы, звезды, инопланетяне, жилище для животных, корм для животных и т. п., а также сочинить рассказ по выложенному сюжету; два графических листа, на которых можно выполнять закрашивание по

клеткам по образцу или выкладывать картинку из фигур, выкладывание узоров (японская мозаика) и др. по образцу либо без него; маркеры, губка.

Занятие с использованием игры «мозаика-кейс» мы часто начинали с рассказывания интересной истории или чтения рассказа. Например, на занятии «На льдине» мы прочитали рассказ Б. Житкова, в котором говорилось о том, что люди оторвались на льдине, и их унесло в море. После чтения рассказа мы приступили к выкладыванию льдины и рыбаков.



На своих занятиях мы проводили игры для развития воображения. Например, когда предлагали детям выложить игрушку, говорили: «Это не просто игрушка. Наверное, это чья-то любимая игрушка. Что интересно чувствует эта игрушка, когда с ней никто не играет? А может эта игрушка оживает, когда никого нет, и все дети уходят домой?». Дети отвечали, рассказывали свои истории, которые затем воплощали в «кейс-мозаике».

Творческие игры, приемы оживления изображений развивали воображение и творческие способности дошкольников. Работы у детей получались творческие, оригинальные, дети учились передавать сюжет, создавать пропорциональные изображения. Дети не только делали выкладки, но и сочиняли по своим рисункам интересные истории, рассказывали сказки.



Работу проводили и с родителями. Был проведен мастер-класс для родителей «Развитие воображения старших дошкольников посредством игры «кейс-мозаики», консультации «Как развивать воображение детей в домашних условиях», «Игры для развития воображения и творчества».

Для оценки сформированности уровня развития воображения использовались:

«Экспресс-диагностика» Н.Н. Павлова, Л.Г. Руденко); диагностика творческого воображения методом свободного рисования. Методика «Нарисуй что-

нибудь» (Р.С. Немов); диагностика творческого воображения «На что это похоже?» (Н.В. Гатанова, Е.Г. Тунина).

«Диагностика воображения дошкольников» на примере методик В. Синельникова и В. Кудрявцева, которые предназначены для детей 4 – 6 лет, а именно «Солнце в комнате», «Складная картинка», «Как спасти зайку».

Использование игры «кейс-мозаика» способствовало развитию когнитивных процессов – восприятию, памяти, мышления, воображения, вниманию и эстетического вкуса, а также умений у детей, необходимых для обучения в школе, формированию положительных эмоций у ребенка, веру в себя.

Список литературы

1. Варга А. Системная семейная психотерапия. – М.: Когито-Центр, 2009.
2. Гиппенрейтер Ю.Б. Общаться с ребёнком как? – М.: ЧеРо, 2002.
3. Гиппенрейтер Ю.Б. Продолжаем общаться с ребёнком так? – Астрель, 2008.
4. Краюшкина О.В. Применение инновационной технологии мозартикотерапия: методическое пособие.
5. Осорина М.В. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых. – СПб.: Речь, 2004.
6. Рой Мартин. Искусство эмоционального баланса. Будущее земли. – СПб.: 2009.
7. Хухлаева О. Хочу быть успешным: методическое пособие. – М.: Чистые пруды, 2008.
8. Шевченко Ю.С. Радостное взросление. – СПб.: Речь, 2006.