

# Развитие творческого воображения у дошкольников средствами игры

## Development of creative imagination in preschoolers by means of play

УДК 373.24

DOI: 10.12737/2500-3305-2024-9-2-24-29

### **Овчинникова А.Ж.**

Д-р пед. наук, профессор кафедры дошкольного и начального образования  
ФГБОУ ВО «Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского»

### **Ovchinnikova A.Zh.**

Doctor of Pedagogical Sciences, Professor of Preschool and Primary Education,  
Lipetsk State Pedagogical University named after P.P. Semenov-Tyan-Shansky

### **Рада В.М.**

Студент кафедры дошкольного и начального образования  
ФГБОУ ВО «Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского»

### **Rada V.M.**

Student of the Department of Preschool and Primary Education, Lipetsk State Pedagogical  
University named after P.P. Semenov-Tyan-Shansky

### **Аннотация**

В статье описываются тенденции развития творческого воображения у детей среднего дошкольного возраста; даётся авторское определение данного феномена; определяются критерии, показатели, методики и уровни развитости творческого воображения у дошкольников; предлагаются приёмы развития творческого воображения у дошкольников, используемые в игре; приводятся сравнительные результаты эмпирического исследования.

**Ключевые слова:** творческое воображение, дети дошкольного среднего возраста, игра, критерии, уровни, развитие.

### **Abstract**

The article describes the trends in the development of creative imagination in children of middle preschool age; the author's definition of this phenomenon is given; criteria, indicators, methods and levels of development of creative imagination in preschoolers are determined; the methods of developing creative imagination in preschoolers used in the game are proposed; comparative results of empirical research are given.

**Keywords:** creative imagination, preschool children, play, criteria, levels, development.

В современном дошкольном образовании предъявляются требования к развитию творческой личности, обладающей гибким продуктивным мышлением, креативностью, способностью творчески преобразовывать мир. Этот процесс связывается с развитием ИТ-технологий, использование которых предполагает нестандартный подход к решению

проблемы, поиск новых, необычных путей. Поэтому развитие воображения у дошкольников средствами игры является актуальным и важным.

Обращение к дошкольному возрасту неслучайно. Дошкольное детство – это сенситивный период для появления психических и физических новообразований, которые являются основой для дальнейшей жизнедеятельности ребёнка. В статье мы акцентируем внимание на детей среднего дошкольного возраста, у которых, по сравнению с детьми младшего дошкольного возраста, появляются новые черты оригинальности, ассоциативности, яркости в изображении образов [7; 8]. Важным становится изучение условий развития творческого воображения ребёнка, раскрытие факторов, оказывающих влияние на данный процесс и, как следствие, создание благоприятных условий для его дальнейшего развития средствами игры

В философской и психолого-педагогической литературе определяются несколько тенденций к пониманию феномена творческого воображения у детей.

Как показывают работы Л.С. Выготского, О.М. Дьяченко, Е.И. Игнатъева, Н.С. Лейтеса, Я.А. Пономарева, С.Л. Рубинштейна, Д.Б. Эльконина и др. творческое воображение выступает условием преобразования имеющихся у дошкольников знаний; оно содействует саморазвитию личности и в существенной степени предопределяет успешность любой деятельности.

В исследованиях отечественных психологов П.П. Блонского, Л.С. Выготского, П.Я. Гальперина, В.В. Давыдова, В.П. Зинченко, А.Э. Симановского данный феномен характеризуется в контексте целостной структуры личности с четырёх основных позиций: 1) как психический процесс, заключающийся в создании новых образов; 2) как сам образ; 3) как способность сознания синтезировать, творчески преобразовывать и перерабатывать уже имеющиеся восприятия и представления. Так, Л.Э. Голосовкер рассматривает воображение как первоначальный и высший познающий и комбинирующий разум человека, разум его мифотворческого периода [2]; Л.С. Рубинштейн – как своеобразный тип синтеза чувственного и рационального, особенность которого и заключается в его субъективности [9]; 4) как определённая деятельность [3].

Общим во всех позициях является создание новых образов на основе прошлого опыта не по имеющемуся образцу, а самостоятельно; своеобразное отхождение от действительности на основе памяти или внутреннего плана действий.

Мы рассматриваем воображение как психический процесс, заключающийся в создании новых и оригинальных образов дошкольников путём переработки данных восприятий и представлений. Следует отметить, что новизна образов у дошкольников проявляется субъективно по отношению к нему.

Развитие творческого воображения у детей дошкольного возраста получило освещение в исследованиях таких учёных, как Л.А. Венгер, Н.Е. Веракса, Л.С. Выготский, В.В. Давыдов, Л.Э. Голосовкер, О.М. Дьяченко, В.А. Крутецкий, Е.Е. Сапогова. Возможность построения нового, воображаемого образа мира ребёнком они трактуют по-разному, подчёркивая влияние игры на развитие творческого воображения дошкольников.

Исследуя данную проблему, в 2024 г. с детьми среднего дошкольного возраста было проведено исследование в МДОУ №96. г. Липецка. Было обследовано 25 респондентов.

С целью определения уровней развитости творческого воображения, детям были предложены методики Э.П. Торренса и Г.А. Урунтаевой, на основе которых были определены следующие критерии: оригинальность, семантическая гибкость, образная адаптивная гибкость и соответствующие им показатели и шкала оценок, представленные в табл. 1.

Таблица 1

Критерии, показатели и методики развитости творческого воображения детей среднего дошкольного возраста

Критерии	Показатели	Методика
Оригинальность	способность придумывать новые идеи, концепции, решения или подходы, которые отличаются от уже существующих	«Закончи рисунок» Э.П. Торренс 1-3 балла
Семантическая гибкость	Способность видеть объект под новым углом зрения, обнаруживать его новое использование, в деятельности	«Сочини сказку» Г.А. Урунтаева 1-9 баллов
Образная адаптивная гибкость	Способность изменить восприятие объекта таким образом, чтобы видеть его новые скрытые от наблюдения стороны	«Закончи рисунок» Э.П. Торренс; Представь и изобрази характер музыкального образа в интонациях, движениях и жестах» (на основе педагогической диагностики по программе «Развитие» 1-3 балла)

На основе представленных выше критериев, соответствующих им показателей и шкал оценок, были выявлены и охарактеризованы три уровня развитости творческого воображения у детей.

*Высокий уровень* (от 7 до 9 баллов) – ребёнок легко придумывает новые идеи, использует те варианты, которые не были использованы им ранее, способен видеть новые способы использования предметов, изменять способ его представления, не нуждаясь в помощи взрослого.

*Средний уровень* (от 4 до 6 баллов) – ребёнок способен придумать новые идеи использования предметов, однако на это он затрачивает достаточное количество времени, может повторяться в приёмах использования предмета, способен видеть новые способы использования предметов и изменять способ их представления с небольшой помощью взрослого.

*Низкий уровень* (менее 4 баллов) – ребёнок затрудняется в придумывании новых идей использования предметов, не может обнаружить новые способы использования предмета, использует уже знакомые ранее способы представления предмета, не внося новых элементов.

Анализ результатов исследования показал, что на высоком уровне находятся 4,0% детей; на среднем уровне – 60,0% детей, на низком – 36,0% детей. Наибольшее количество респондентов представлено на среднем уровне. Достаточно высокий процент испытуемых расположен на низком уровне. Наиболее сложными для детей являлись задания, где необходимо было самостоятельно придумать продолжение сказки и описать образ, возникающий у них во время прослушивания музыки. Дети затруднялись выразить полученные ими впечатления в словесной формулировке и в рисунке.

С целью развития творческого воображения у детей среднего дошкольного возраста в интерактивных играх были использованы определённые приёмы.

Приведём некоторые из них.

1. *Приём агглютинации или склеивания* связан с изменением предмета в какое-либо новое явление [6; 9]. Например, изучая сказочные образы русалки, Соловья-разбойника, кентавра дети создавали образы, где сливались образы человека и животного. Данный приём был использован при проведении игры «Что бы было, если...».

Оборудование: два бумажных кубика. На одном изображены цветы (ромашка, роза, подсолнух, одуванчик, колокольчик, лилия); на другом – звери (кошка, собака, слон, жираф, лиса, волк), бумага, цветные карандаши.

Ход игры. Детям предлагалось по очереди подкинуть два кубика. Появившийся рисунок на верхней грани являлся основой для создания нового образа. Например, на колокольчик и жираф. Детям предлагалось представить, что было бы, если в волшебной стране появились необычные колокольчики-жирафы. Как бы они выглядели? Давай попробуем нарисовать их. Чем бы они питались? Как общались между собой? Чем бы им нравилось заниматься? Далее им предлагалось нарисовать фантастический образ. В конце игры проходило обсуждение созданных детьми образов.

2. *Приёмы преувеличения (гиперболизации) и преуменьшения (литоты)* [1; 6; 9]. Например, при описании или создании образов великана, или Мальчика с пальчика.

Реализация данного приёма осуществлялась в игре «Маленький я, большой я». Оборудование: «волшебная палочка», конструктор разного размера (большой и маленький).

Ход игры. Детям сказали, что они попали в волшебную страну. В ней все совсем не так, как у нас. Одно прикосновение волшебной палочки может сделать человека большим великаном и маленьким гномом. В сказочном городе случилась беда. Все их дома (детали конструктора разного размера) разбросало ветром, не осталось ни одной улицы. Сейчас, каждого коснётся волшебная палочка, и он станет либо маленьким (крошечным, малюсеньким) и будет собирать маленькие дома (в речи проговаривались все слова синонимы к данному слову) либо большим (гигантским, огромным) и будет собирать большие дома. Детям объяснялось, что маленькие и большие должны договориться, как они будут строить улицы, чтобы всем было удобно. В конце происходило обсуждение впечатлений детей, как они чувствовали себя «большим» и «маленьким».

3. *Приём акцентирования внимания на части предмета*, его выделение из общего [1; 5]. Дети создают героев, которым присущи карикатурные черты, например, обжора изображается с большим животом, а болтун – с длинным языком.

4. *Приём схематизация* [6; 7; 9] позволяет детям создать образы на основе сходства и различия объектов. При реализации этого приёма мы часто используем в игре инфографику.

5. *Приём типизации* [1;4] основан на выделении схожих черт из нескольких образов, их объединение позволяет создать неповторимый новый образ, в котором содержатся черты этих объектов.

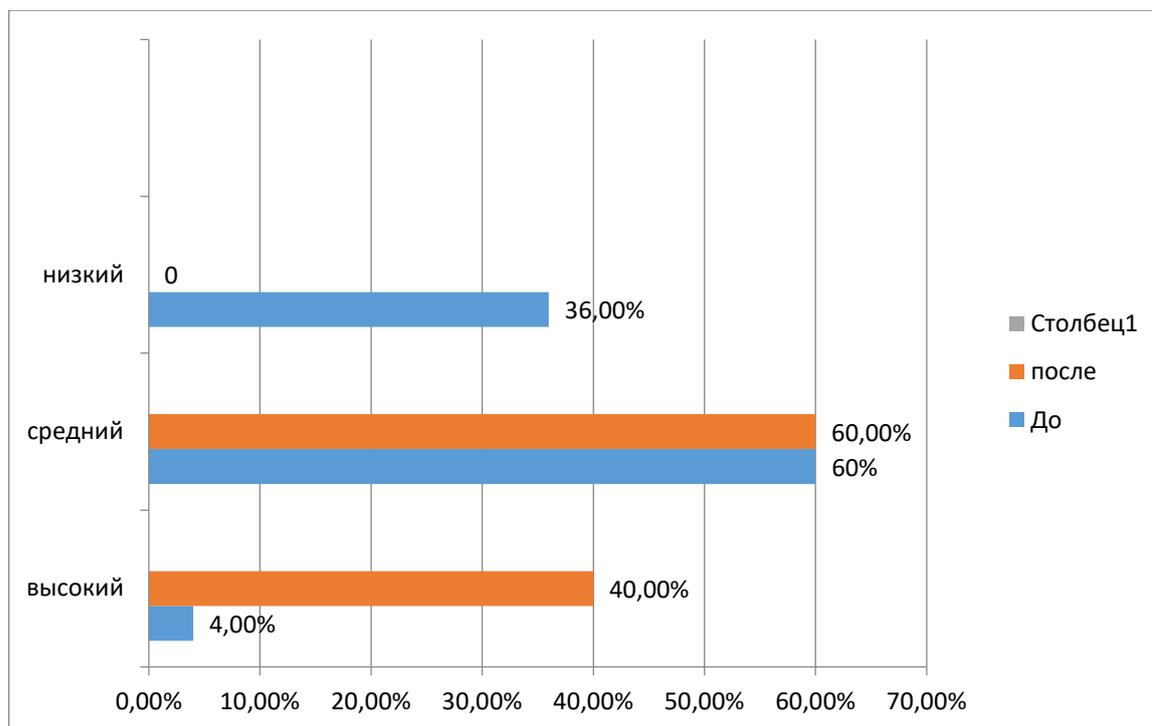
6. *Приём аналогии* [6; 9] связан с созданием новых образов на основе ассоциаций с определёнными объектами, сходными по цвету и форме. Так, по аналогии с птицами дети придумывают современные летательные аппараты. С целью использования данного приёма, детям предлагалась игра «Такой же, как...». Оборудование: колонка, композиции из цикла «Времена года» П. Чайковского, бумага, цветные карандаши. *Ход игры*: Дети слушали композиции, а далее на основе впечатлений от прочитанного выбирали цвета (ограничение может быть в два, три цвета), объяснить свой выбор, а затем при повторном прослушивании изобразить всё, что им придёт в голову. Данная игра в начале игры вызывала некоторые трудности, однако постепенно дети активизировались.

Игры проводились с детьми в течение трех недель, два раза в неделю. Их содержание могло изменяться, однако общая идея оставалась неизменной. После проведения нескольких игр дети стали активнее принимать участие в рассуждениях, с интересом пытались передать возникший в голове образ, возникло больше ассоциаций, появились яркие неповторимые образы.

Контрольный этап исследования проводился по тем же критериям, показателям и методикам. Результаты исследования показали, что на высоком уровне находилось 60% детей, на среднем, 40% детей, результаты на низком уровне не были обнаружены.

Дети практически не испытывали трудностей при повторном выполнении заданий. После проведённых игр, они стали лучше формулировать свои мысли, чётче передавать

образы и на бумаге, появились яркие ассоциации, оригинальное описание и выражение идеи. Сравнительные результаты исследования представлены на рис. 1.



**Рис. 1.** Сравнительные результаты развития творческого воображения у детей до и после проведения игр

Сравнительный анализ показал значительные качественные изменения после применения игр. На высоком уровне результаты выросли на 36%; на среднем уровне – не изменились, на низком уровне – уменьшились на 36%.

С целью проверки достоверности результатов исследования применялся Критерий  $\varphi^*$  – угловое преобразование Фишера (критерий Фишера). Ответ:  $\varphi^*_{эмп} = 6.831$ . Полученное эмпирическое значение  $\varphi^*$  находится в зоне значимости.  $H_0$  отвергается. Следовательно, информационные игры являются эффективным средством развития творческого воображения у детей дошкольного среднего возраста.

Таким образом, развитие творческого воображения способствует созданию новых оригинальных сочетаний и комбинаций. На основе приёмов агглютинации, ассоциативности, типизации, аналогии оно позволяет выявить существенные связи изучаемых объектов и способствует возникновению ярких неповторимых образов, воздействуя на творческую активность и самовыражение личности ребёнка.

Использование информационных игр является эффективным средством развития творческого воображения у детей среднего дошкольного возраста.

## Литература

1. Выготский, Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте / Л.С. Выготский. – СПб: Перспектива, 2020. – 124 с.
2. Голосовкер, Я.Э. Имагинативная эстетика / Я.Э. Голосовкер. – Символ, 1993. – №29. – С.73-130.
3. Крутецкий, В.А. Психология / В.А. Крутецкий. – М.: Просвещение, 1974.– 335 с.
4. Маклаков А.Г. Общая психология: учебное пособие для студентов вузов и слушателей курсов психологических дисциплин / А.Г. Маклаков. –СПб.: Питер, 2012. –582 с.

5. Методы развития воображения. [Электронный ресурс]. URL: <http://studwood.ru/585132/psihologiya>.
6. Приемы творческого воображения. [Электронный ресурс]. URL: **Ошибка! Недопустимый объект гиперссылки..**
7. Приемы творческого воображения. [Электронный ресурс]. URL: **Ошибка! Недопустимый объект гиперссылки..**
8. Программа воспитания и обучения в детском саду / Под ред. М.А. Васильевой, В.В.Гербовой, Т.С. Комаровой. – М.: Издательский дом «Воспитание дошкольника», 2004.
9. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии /С.Л. Рубинштейн. – СПб: Издательство «Питер», 2000. – 712 с.