

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №134»**

**Консультация
для педагогов**
*«Развитие творческих способностей
у детей дошкольного возраста».*

**Разработала:
воспитатель
Морозова Н.З.**

Дошкольный возраст – период интенсивного развития творческих возможностей. Яркость чувств и воображения ребенка, непосредственность восприятия им окружающего мира, активное познание мира создают предпосылки для формирования в этот период творческой деятельности.

Творить – означает созидать, создавать новое, то, что не существовало прежде.

Очень часто в обыденном сознании творческие способности отождествляются со способностями к различным видам художественной деятельности, с умением красиво рисовать, сочинять стихи, писать музыку и т.п. Что такое «творческие способности»?

Творческая деятельность – это такая деятельность человека, в результате которой создается нечто новое – будь это предмет внешнего мира или построение мышления, приводящее к новым знаниям о мире, или чувство, отражающее новое отношение к действительности»

Если внимательно рассмотреть поведение человека, его деятельность в любой области, то можно выделить два основных вида поступков. Одни действия человека можно назвать воспроизводящими или репродуктивными. Такой вид деятельности тесно связан с нашей памятью и его сущность заключается в том, что человек воспроизводит или повторяет уже ранее созданные и выработанные приемы поведения и действия.

Психологическая проблема развития творческих способностей, пожалуй, одна из самых сложных и, тем не менее, все исследователи согласны с тем, что история творчества лежит в детском возрасте. Начинать развитие ребенка надо как можно раньше, вот почему первые годы жизни – самое благоприятное время, когда педагогические воздействия на ребенка со стороны взрослых дадут самые богатые плоды, которые останутся на всю жизнь и которые при всем желании нельзя столь же успешно вырастить позже.

Воспитание творческих способностей детей будет эффективным лишь в том случае, если оно будет представлять собой целенаправленный процесс, в ходе которого решается ряд частных педагогических задач, направленных на достижение конечной цели.

Главной педагогической задачей по развитию творческого мышления в дошкольном возрасте является формирование ассоциативности, диалектичности и системности мышления. Развитие этих качеств делает мышление гибким, оригинальным и продуктивным.

«Ассоциация – это связь между отдельными представлениями, при которой одно из представлений вызывает другое. Благодаря развитию ассоциативности мышления происходит связывание каких-либо свойств, качеств, может быть и очень далеких.

Цели ассоциативного мышления (творческого синтеза):

- Создание новых оригинальных идей;
- Создание смысловых связей;

- Стимулирование воображения;
- Улучшение запоминания и вспоминания.

Умение использовать в решении поставленных задач ассоциативные связи позволяют быстро извлекать нужную информацию из памяти.

Ассоциативность очень легко приобретается в ролевой игре. Так же существуют специальные игры, способствующие развитию этого качества»

Вторым направлением формирования творческих способностей дошкольников развитие воображения.

«Воображение – это умение конструировать в уме из элементов жизненного опыта (впечатлений, представлений, знаний, переживаний) посредством новых их сочетаний что-либо новое, выходящее за пределы ранее воспринятого.»

Воображение является основой всякой творческой деятельности. Личность не может называться творческой без хорошо развитого воображения. Благодаря воображению человек творит, планирует свою деятельность и управляет ею. Почти вся материальная и духовная культура является продуктом воображения и творчества людей. Воображение выводит человека за пределы реальности, напоминает ему о прошлом, открывает будущее. В дошкольном возрасте «развитие познавательных интересов ребенка должно идти по двум основным направлениям:

- Постепенное обогащение опыта ребенка, насыщение этого опыта новыми знаниями о различных областях действительности. Это вызывает познавательную активность дошкольника. Чем больше перед ребенком открывается сторон окружающей действительности, тем шире возможности для возникновения и закрепления у них устойчивых познавательных интересов.
- Постепенное расширение и углубление познавательных интересов внутри одной и той же сферы действительности

Дошкольное детство является сензитивным периодом для развития творческих способностей. Чем богаче опыт ребенка, тем больше материал, которым располагает его воображение. Воображение является основой наглядно-образного мышления, позволяющего человеку ориентироваться в ситуации и решать задачи без практических действий.

Основными направлениями развития творческих способностей в дошкольном возрасте являются:

- Развитие продуктивного творческого воображения, которое характеризуется такими качествами как богатство продуцируемых образов и направленность.
- Развитие качеств мышления, которые формируют креативность. Такими качествами являются ассоциативность, диалектичность и системность мышления.

Одним из важнейших факторов развития творческих способностей детей является создание условий, способствующих формированию их творческих способностей.

Таким условиями являются:

- Предметная развивающая среда.
- Свобода выбора деятельности.
- Помощь взрослого, похвала и поощрение стремлений.
- Психологически комфортная обстановка.
- Специальные методики.

Правильно организованная творческая деятельность дошкольника способствует развитию у детей творческого потенциала:

- Гибкости мышления – способности изменять способы решения поставленных задач, выделять существенные из множества признаков;
- Самостоятельности и последовательности – умения увидеть и поставить новую проблему, новую задачу и затем решить ее самостоятельно. Творческий характер мышления выражается именно в такой самостоятельности;
- Системности и последовательности – умения управлять, контролировать процесс творческого мышления. С помощью системности все идеи сводятся в определенную систему и последовательно анализируются;
- Диалектичности мышления – способности ребенка соединять то, что кажется не соединяемым.

Рекомендации по развитию у детей творческих способностей (для воспитателей дошкольных учреждений и родителей)

1. Введение в программу дошкольного воспитания специальных занятий, направленных на развитие творческого воображения и мышления детей.
2. На специальных занятиях по рисованию, музыке, развитию речи давать детям задания творческого характера.
3. Управление взрослыми детской предметной и сюжетно-ролевой игрой с целью развития в ней воображения детей.
4. Использование специальных игр, развивающих творческие способности детей (приложения № 2 – 4).
5. Работа с родителями.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Диагностический материал по развитию творческих способностей детей старшего дошкольного возраста.

Методика № 1. «Солнце в комнате». (автор – В. Кудрявцев).

Основание. Реализм воображения.

Цель. Выявление способности ребенка к преобразованию нереального в реальное в контексте заданной ситуации путем устранения несоответствия.

Материал. Картинка с изображением комнаты, в которой находится человек и солнце, карандаш.

Инструкция к проведению. Психолог, показывая ребенку картинку: «Я даю тебе эту картинку. Посмотри внимательно и скажи, что на ней нарисовано». По перечислении деталей изображения (стол, стул, человек, лампа, солнышко и т.д.) психолог дает следующее задание: «Правильно. Однако как видишь, здесь солнышко нарисовано в комнате. Скажи, пожалуйста, так может быть или художник здесь что-то напутал? Попробуй исправить картинку так, чтобы она была правильной». (Пользоваться карандашом ребенку не обязательно, он может просто объяснить, что нужно сделать для исправления картинки).

Обработка данных. В ходе обследования психолог оценивает попытки ребенка исправить рисунок. Обработка данных осуществляется по пятибалльной системе:

1. Отсутствие ответа, непринятие задания («Не знаю, как исправить», «Картинку исправлять не нужно») – 1 балл.
2. Формальное устранение несоответствия (стереть, закрасить солнышко) – 2 балла.
3. Содержательное устранение несоответствия:
 - а) простой ответ (нарисовать в другом месте – «Солнышко на улице») – 3 балла.
 - б) сложный ответ (переделать рисунок – «Сделать из солнышка лампу») – 4 балла.
4. Конструктивный ответ (отделить несоответствующий элемент от других, сохранить его в контексте заданной ситуации («Картинку сделать», «Нарисовать окно», «Посадить солнышко в рамку» и т.д.)) – 5 баллов.

Методика № 2. «Складная картинка». (автор – Синельников).

Основание. Умение видеть целое раньше частей.

Цель. Определение умения сохранить целостный контекст изображения в ситуации его разрушения.

Материал. Складывающаяся картонная картинка с изображением утки, имеющая четыре сгиба (размер 10 x 15).

Инструкция к применению. Психолог, предъявляя ребенку картинку: «Сейчас я тебе дам эту картинку. Посмотри, пожалуйста, внимательно и скажи, что на ней нарисовано?» Выслушав ответ, психолог складывает

картинку и спрашивает: «Что станет с уткой, если мы сложим картинку вот так?» После ответа ребенка картинка расправляется, снова складывается, а ребенку задается тот же вопрос. Всего применяется пять вариантов складывания – «угол», «мостик», «домик», «труба», «гармошка».

Обработка данных. В ходе обследования ребенка психолог фиксирует общий смысл ответов при выполнении задания. Обработка данных осуществляется по трехбалльной системе. Каждому заданию соответствует одна позиция при сгибании рисунка. Максимальная оценка за каждое задание – 3 балла. Всего – 15 баллов. Выделяются следующие уровни ответов:

1. Отсутствие ответа, неприятие задания («Не знаю», «Ничего не станет», «Так не бывает») – 1 балл.

2. Ответ описательного типа, перечисление деталей рисунка, находящихся в поле зрения или вне его, т.е. утеря контекста изображения («Утки нет головы», «Утка сломалась», «Утка разделилась на части» и т.д.) – 2 балла.

3. Ответы комбинированного типа: сохранение целостности изображения при сгибании рисунка, включение нарисованного персонажа в новую ситуацию («Утка нырнула», «Утка заплыла за лодку»), построение новых композиций («Как будто сделали трубу и на ней нарисовали утку» и т.д.) – 3 балла.

Некоторые дети дают ответы, в которых сохранение целостности контекста изображения привязано не к какой-либо ситуации, а к конкретной форме, которую принимает картинка при складывании («Утка стала домиком», «Стала похожа на мостик» и т.д.). Подобные ответы относятся к комбинированному типу и также оцениваются в 3 балла.

Методика № 3. «Как спасти зайку». (автор – В.Кудрявцев).

Основание. Надситуативно-преобразовательный характер творческих решений.

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.

Инструкция к проведению. Перед ребенком на столе располагают фигурку зайчика, блюдце, ведерко, палочку, сдутый шарик и лист бумаги. Психолог, беря в руки зайчика: «Познакомься с этим зайчиком. Однажды с ним приключилась такая история. Решил зайчик поплавать на кораблике по морю и уплыл далеко-далеко от берега. А тут начался шторм, появились огромные волны, и стал зайка тонуть. Помочь зайке можем только мы с тобой. У нас несколько предметов (психолог обращает внимание ребенка на предметы, расположенные на столе). Что бы ты выбрал, чтобы спасти зайчика?»

Обработка данных. В ходе обследования фиксируется характер ответов и их обоснование. Данные оцениваются по трехбалльной системе.

Первый уровень. Ребенок выбирает блюдце или ведро, а также палочку при помощи которой можно зайку поднять со дна, не выходя за рамки простого выбора; ребенок пытается использовать предметы в готовом виде, механически перенести их свойства в новую ситуацию. Оценка – 1 балл.

Второй уровень. Решение с элементом простейшего символизма, когда ребенок предлагает использовать палочку в качестве бревна, на котором зайка сможет доплыть до берега. В этом случае ребенок вновь не выходит за пределы ситуации выбора. Оценка – 2 балла.

Третий уровень. Для спасения зайки предлагается использовать сдутый воздушный шарик или лист бумаги. Для этой цели нужно надуть шарик («Зайка на шарике может улететь») или сделать из листа кораблик. У детей, находящихся на этом уровне, имеет место установка на преобразование наличного предметного материала. Исходная задача на выбор самостоятельно превращается ими в задачу на преобразование, что свидетельствует о надситуативном подходе к ней ребенка. Оценка – 3 балла.

Методика № 4. «Дощечка». (автор – Синельников).

Основание. Детское экспериментирование.

Цель. Оценка способности к экспериментированию с преобразующимися объектами.

Материал. Деревянная дощечка, представляющая собой соединение на петлях четыре более мелких квадратных звеньев (размер каждого звена 15 x 15 см).

Инструкция к проведению. Дощечка в развернутом виде лежит перед ребенком на столе. Психолог: «Давай теперь поиграем вот с такой доской. Это не простая доска, а волшебная: ее можно сгибать и раскладывать, тогда она становится на что-нибудь похожа. Попробуй это сделать».

Как только ребенок сложил доску в первый раз, психолог останавливает его и спрашивает: «Что у тебя получилось? На что теперь похожа эта доска?»

Услышав ответ ребенка, психолог вновь обращается к нему: «Как еще можно сложить? На что она стала похожа? Попробуй еще раз». И так до тех пор, пока ребенок не остановится сам.

Обработка данных. При обработке данных оценивается количество неповторяющихся ответов ребенка (название формы получившегося предмета в результате складывания доски («гараж», «лодочка» и т.д.)), по одному баллу за каждое название. Максимальное количество баллов изначально не ограничивается.

Приложение 2. Игры на развитие ассоциативности мышления

Игра «Что на что похоже».

3 – 4 человека (отгадчики) выходят за дверь, а остальные участники игры договариваются, какой предмет будет сравниваться. Отгадчики заходят и ведущий начинает: «То, что я загадал похоже на ...» и дает слово тому, кто

первый нашел сравнение и поднял руку. Например, бант может быть ассоциирован с цветком, с бабочкой, винтом вертолета, с цифрой «8», которая лежит на боку. Отгадавший выбирает новых отгадывальщиков и предлагает следующий предмет для ассоциации.

«Сюрреалистическая игра» (рисунок в несколько рук).

Первый участник игры делает первый набросок, изображая какой-то элемент своей идеи. Вторым игроком, обязательно отталкиваясь от первого наброска, делает элемент своего изображения и т.д. до законченного рисунка.

«Волшебные кляксы».

Перед игрой изготавливают несколько клякс: на середину листа выливается немного чернил или туши и лист складывают пополам. Затем лист разворачивают и теперь можно играть. Участники по очереди говорят, какие предметные изображения они видят в кляксе или ее отдельных частях. Выигрывает тот, кто назовет больше всего предметов.

Игра «Словоассоциации».

Взять любое слово, например, батон. Оно ассоциируется:

- С хлебобулочными изделиями;
- С созвучными словами: барон, бекон;
- С рифмующимися словами: кулон, салон.

Создать как можно больше ассоциаций по предложенной схеме.

Ассоциативность мышления можно развивать, что называется «на ходу». Гуляя с детьми можно вместе подумать, на что похожи облака, лужи на асфальте, камушки на берегу.

Приложение № 3. Игры на развитие диалектичности мышления

Игра «Хорошо – плохо».

Вариант 1. Для игры выбирается объект безразличный ребенку, т.е. не вызывающий у него стойких ассоциаций, не связанный для него с конкретными людьми и не порождающий эмоций. Ребенку предлагается проанализировать данный объект (предмет) и назвать его качества с точки зрения ребенка положительные и отрицательные. Необходимо назвать хотя бы по одному разу, что в предлагаемом объекте плохо, а что хорошо, что нравится и не нравится, что удобно и не удобно. Например, карандаш.

- нравится, что красный; не нравится, что тонкий.

- хорошо, что он длинный; плохо, что он остро заточен – можно уколоться.

- удобно держать в руке, но неудобно носить в кармане – ломается.

Рассмотрению может быть подвергнуто и конкретное свойство предмета. Например, хорошо, что карандаш длинный – может служить указкой, но плохо, что не входит в пенал.

Вариант 2. Для игры предлагается объект, имеющий для ребенка конкретную социальную значимость или вызывающий у него стойкие положительные или отрицательные эмоции, что приводит к однозначной субъективной оценке (конфеты – хорошо, лекарство – плохо). Обсуждение идет также как и в варианте 1.

Вариант 3. После того, как дети научатся выявлять противоречивые свойства простых объектов и явлений, можно переходить к рассмотрению «положительных» или «отрицательных» качеств в зависимости от конкретных условий, в которые ставятся эти объекты или явления. Например, громкая музыка.

- хорошо, если утром. Быстро просыпаешься и бодрим себя чувствуешь. Но плохо, если ночью – мешает уснуть.

Не следует бояться затрагивать в этой игре такие категории, которые до этого воспринимались детьми исключительно однозначно («драка», «дружба», «мама»). Понимание детьми противоречивости свойств, заключенных в любых объектах или явлениях, умение выделить или объяснить условия, при которых проявляются те или иные свойства, лишь способствуют воспитанию чувства справедливости, умению в критической ситуации найти правильное решение возникшей проблемы, способности логично оценить свои действия и выбрать из множества различных свойств объекта те, которые соответствуют выбранной цели и реальным условиям.

Вариант 4. Когда выявление противоречивых свойств перестанет вызывать у детей трудности, следует перейти к динамическому варианту игры, при котором для каждого выявленного свойства называется противоположное свойство, при этом объект игры постоянно меняется, получается своеобразная «цепочка». Например:

- есть шоколад хорошо – вкусно, но может заболеть живот;
- живот болит – это хорошо, можно в детский сад не ходить;
- сидеть дома – плохо, скучно;
- можно пригласить гостей – и т.д.

Одним из возможных вариантов игры «Хорошо – плохо» стала, может быть, ее модификация, отражающая диалектический закон перехода количественных измерений в качественные. Например, конфеты: если съесть одну конфету – вкусно и приятно, а если много – заболят зубы, придется их лечить.

Желательно, чтобы игра «Хорошо – плохо» стала частью повседневной жизни ребенка. Для ее проведения не обязательно специально отводить время. В нее можно доиграть на прогулке, во время обеда, перед сном.

Следующим этапом формирования диалектичности мышления будет выработка у детей умения четко формулировать противоречие. Сначала пусть ребенок подбирает к заданным словам обратные по смыслу. Например, тонкий – (?) толстый, ленивый – (?) трудолюбивый, острый – (?) тупой. Затем можно взять любую пару слов, например, острый – тупой, и попросить детей найти такой объект, в котором эти свойства присутствуют одновременно. В случае «острый – тупой» - это нож, игла, все режущие, пилящие инструменты. На последнем этапе развития диалектичности мышления дети учатся разрешать противоречия, используя ТРИЗовские способы разрешения противоречий (всего их более сорока).

Приложение 4. Системность мышления

Игра «Теремок».

Детям раздаются картинки различных предметов: гармошки, ложки, кастрюли и т.д. Кто-то сидит в «теремке» (например, ребенок с рисунком гитары). Следующий ребенок просится в теремок, но может попасть туда, только если скажет, чем предмет на его картинке похож на предмет хозяина. Если просится ребенок с гармошкой, то у обоих на картинке изображен музыкальный инструмент, а ложка, например, тоже имеет дырку посередине.

«Собери фигурки».

Ребенку дается набор вырезанных из плотного картона небольших фигурок: кругов, квадратов, треугольников и т.д. (примерно 5 – 7 фигурок). Заранее изготавливаются 5 – 6 картинок с изображением различных предметов, которые можно сложить из этих фигурок: собачка, домик, машина. Ребенку показывают картинку, а он складывает нарисованный на ней предмет из своих фигурок. Предметы на картинках должны быть нарисованы так, чтобы ребенок видел, какая из фигурок, где стоит, то есть рисунок должен быть расчленен на детали.

«Нелепицы».

Рисуется картинка по любому сюжету – лес, двор, квартира. На этой картинке должно быть 8 – 10 ошибок, то есть что-то должно быть нарисовано так, как это на самом деле не бывает. Например, машина с одним колесом, заяц с рогами. Некоторые ошибки должны быть очевидны, а другие незаметны. Дети должны показать, что нарисовано неверно.