



Развитие творческих способностей у детей дошкольного возраста

Спикер: Толкова Наталья Михайловна
кандидат педагогических наук, доцент
ГОУ ВО МО ГГТУ, Орехово-Зуево

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.

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

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

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

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



НАПРАВЛЕНИЯ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ В ДОШКОЛЬНОМ ВОЗРАСТЕ:

- 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.



УСЛОВИЯ ФОРМИРОВАНИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ:

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



РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАЗВИТИЮ У ДЕТЕЙ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ

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.
5. Работа с родителями.

ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ ПО РАЗВИТИЮ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

МР

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.

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).

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.

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).

ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ АССОЦИАТИВНОСТИ МЫШЛЕНИЯ

МР

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.

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.

«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.

«Сюрреалистическая игра»

(рисунок в несколько рук).

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



ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ДИАЛЕКТИЧНОСТИ МЫШЛЕНИЯ

МР

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 уколотся.
- 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 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.



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.





Спасибо за внимание!

ЦНПМ