

***Система игр и упражнений, развивающих творческие способности  
дошкольников***

консультация для педагогов

Исполнила  
воспитатель I кв. категории  
Амосова М.К

**Педагогическая копилка**

г. Ярославль, 2014



В образовательном процессе ДООУ вопросы воспитания, развития, обучения решаются в комплексе созданных педагогических условий. Один из них — организация игровой деятельности, широкое использование ее психолого-педагогических возможностей. Привлекательность игры как свободной, творческой деятельности обуславливается ее потенциальными возможностями, местом и ролью как основной, ведущей деятельности. Своеобразие игры заключается и в том, что она является генеральной формой поведения, внутри которой зарождаются другие виды деятельности. В современном ДООУ важно продумать ее место в образовательном процессе. Многофункциональность игры позволяет расширить диапазон ее применения.

**Игра** — форма организации жизни и деятельности детей, она выступает средством гармоничного, разностороннего развития, является методом или приемом обучения, а также необходимым условием саморазвития, самообучения, саморегуляции.

Общий элемент для игр с художественным содержанием — их творческий характер. Мир игры тесно связан с воображением. Ее участник выстраивает собственный, условный, субъективный мир в своем воображении.

При отборе и систематизации игр и упражнений, направленных на развитие творческих способностей, учитываются не только возрастные особенности детей, но и логика формирования способностей в разных видах художественно-эстетической деятельности. Методы и приемы формирования творческих способностей дошкольников в соответствии с целями и задачам развития возможно классифицировать и разделить на группы и на их основе подбирать игры на развитие творческих способностей детей.

## **Нахождение различных путей и вариантов решения задач, развитие воображения**

- дополнение рисунков;
- сочинение рассказов;
- постановка вопросов к одной картине;
- придумывание заголовков к рассказам;
- составление предложений с использованием 2—3 заданных слов;
- завершение предложения различными способами;
- конструирование предмета из данных материалов;
- называние всевозможных способов употребления предметов;
- усовершенствование заданного предмета (изменить игрушку так, чтобы с ней было интересно играть);
- нахождение разных вариантов классификаций наборов предметов, фигур, букв;
- составление из заданных элементов большого количества предметов;
- придумывание возможных вариантов следствий необыкновенных событий;
- нахождение общего между заданными предметами или явлениями.

## **Использование предметов в другом качестве**

- необычное использование знакомых вещей (перечислить все возможные способы);
- использование геометрических фигур (назвать как можно больше предметов, в которые входят заданные геометрические фигуры);
- «спроси — угадай» (перечислить все возможные варианты причины и следствия изображаемой ситуации).

## **Преодоление стереотипности мышления — ТРИЗ**

Автор теории решения изобретательных задач (ТРИЗ) — Г. С. Альтшуллер. Главное место в ней занимает курс РТВ — развития творческого воображения, включающий методы и приемы, набор упражнений, заданий на сообразительность, расшатывающих психологическую инерцию, разрушающих стереотипы:

— *мозгового штурма*, активизирующего перебор вариантов для решения проблемы, имеющего следующие особенности: нет критики идей, а только поощрение, анализ (положительного и отрицательного в идее), на основе которого отбираются оригинальные решения;

— *стектиш*, объединение разнородных элементов, основным способом которого является применение разного вида аналогий (прямой, фантастической, символической, компонентной, функциональной, путем гирлянд и ассоциаций).

## **Развитие словесного творчества**

— игра в рассказчика;

— бином фантазии;

— техника «фантастических гипотез»;

— деформирование слова;

— «продолжи стих»;

— «рисунок в несколько рук»;

— «перевирание сказки»;

— «придумывание историй»;

— «сказки наизнанку»;

— «салат из сказок»;

— «карты на стол»;

— «начало и конец»;

— «ассоциативное поле»

## **Развитие логики**

— выбор требуемой информации из предложенной;

— исправление ошибок, установление взаимосвязей и закономерностей;

— объединение (систематизация);

— сравнение;

— доказательство, опровержение;

- составление плана деятельности;
- моделирование;
- установление причин;
- определение последствий;
- определение новых функции;
- решение противоречий;
- поиск проблемы.

### **Метод творческих преобразований**

Предполагает использование последовательных вопросов, позволяет описать изменения, происходящие в изучаемом явлении, если применить к нему то или иное преобразование.

### **Вопросы о предметах и объектах**

#### *Альтернативное применение*

- ◆ Можно ли данный объект использовать иначе?
- ◆ Как использовать по-другому, если немного изменить?
- ◆ На что данный объект похож, что он напоминает?
- ◆ На кого данный объект похож, кого он напоминает?
- ◆ Какие у вас возникают идеи, когда вы смотрите на данный объект?

### *Изменение*

- ◆ Можете ли вы изменить цвет данного объекта, размер, форму, звук, запах, направление движения?
- ◆ Какой неожиданный поворот в изменении этого объекта вы могли бы придумать?
- ◆ Можете ли вы изменить свой голос, прическу, свой внешний вид?
- ◆ Можно ли улучшить, усовершенствовать данный объект?

### *Уменьшение*

- ◆ Можно ли сократить данный процесс по времени?
- ◆ Как сделать этот объект меньше, короче, легче, тоньше, слабее?
- ◆ Можно ли сделать этого человека менее заметным?
- ◆ Что еще можно облегчить, укоротить, убрать?

### *Увеличение*

- ◆ Как увеличить продолжительность этого процесса?
- ◆ Можно ли удлинить этот объект, сделать его больше, тяжелее, сильнее, толще?
- ◆ Что сделать, чтобы человек стал заметнее, ярче?
- ◆ Что еще можно усилить, увеличить, добавить?

### *Замещение*

- ◆ Можно ли заменить название?
- ◆ Что еще можно использовать вместо этого?
- ◆ Кто мог бы успешно заменить этого человека?
- ◆ Можно ли вместо этого использовать другой механизм?
- ◆ Можно ли это сделать в другом месте, в другое время?

### *Перемещение*

- ◆ Могут ли эти люди поменяться своими местами, своими делами?
- ◆ Можно ли поменять части местами?
- ◆ Как это сделать в другой последовательности?
- ◆ Можно ли перевернуть данный объект, вывернуть наизнанку?

**Таким образом,** система игр и упражнений строится на основе комплекса приемов, стимулирующих детское творчество:

- - дополнение изображения, сочинение рассказов, составление образов из заданных элементов, опредмечивание изображений;
- -альтернативное использование предметов (замещение на основе изменения функций, назначения, способа применения и т.д.)
- -решения проблемных ситуаций, преобразование и усовершенствование предметов, самостоятельное выдвижение новых идей, сюжетов и т.д.
- -нахождение общих и отличительных характеристик между близкими по характеру явлениями, предметами и объектами.

В педагогическом процессе, ориентированном на художественно-эстетическое воспитание и творческое развитие личности, игровой подход не только соответствует возрастным характеристикам детей, но и достаточно органичен в отношении приобщения ребенка к художественной культуре и формирования творческих способностей.