

## Проект рабочей программы «Развитие креативности у детей 6-7».

*Автор:* воспитатель Михайлова В.В.

### ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Быть креативным сейчас популярно. Тот, кто хочет получить хорошую работу, непременно называет эту черту характера в своем резюме. Творческий подход необходим не только в производственных делах, но и в повседневной жизни, поскольку позволяет нестандартно решать большинство обычных задач. Люди с высоким творческим потенциалом имеют неопределимое достоинство - умение продуцировать и воплощать яркие, талантливые решения. Обществу нужны люди интеллектуально смелые, самостоятельные, оригинально мыслящие, творческие, умеющие принимать нестандартные решения и не боящиеся этого. Креативными не рождаются, ими становятся. На развитие творческого мышления влияет не наследственность, а окружение, в котором растет и воспитывается ребенок. Дошкольное детство – это тот особый возраст, когда ребенок открывает для себя мир, когда происходят значительные изменения во всех сферах его психики (когнитивной, эмоциональной, волевой) и которые проявляются в различных видах деятельности: коммуникативной, познавательной, преобразующей. Это возраст, когда появляется способность к творческому решению проблем, возникающих в той или иной ситуации жизни ребенка (креативность). Умелое использование приемов и методов успешно помогает развить у дошкольников изобретательскую смекалку, творческое воображение, диалектическое мышление.

Данная программа направлена на развитие такого субъектного качества личности как **креативность**, у детей старшего дошкольного возраста.

*Цель программы:* развитие креативного творческого мышления у детей старшего дошкольного возраста.

*Задачи программы:*

- ✓ развивать способность ребенка к созданию нового рисунка, конструкции, образа фантазии, движения и т. п., которые отличаются оригинальностью, вариативностью, гибкостью и подвижностью.
- ✓ формировать активную деятельностную позицию, готовность к спонтанным решениям, любопытство
- ✓ развивать способность к речевому комментированию процесса и результата собственной деятельности
- ✓ формировать стойкую мотивацию достижений
- ✓ развивать воображение

Реализация программы предусматривает организацию совместной деятельности педагога с детьми по *нескольким направлениям (разделам)*:

1. Системная организация творческих игр и упражнений.

Развивающие игры для детей должны быть не только логическими. Очень важно именно в этот период жизни человека в первую очередь развить воображение и креативные способности. Именно воображение и умение подходить к решению задачи нестандартно делает человека успешным в любой сфере деятельности. Кроме того, креативные игры дают ребёнку возможность почувствовать и ощутить окружающий мир совершенно по новому.

2. Организация сюжетно-ролевых игр.

В старшем дошкольном возрасте эффективна организация сюжетно-ролевых игр, а именно **игры-придумывания**, которые направлены на развитие творческих возможностей дошкольников. Педагог совместно с детьми придумывает новый сюжет известной сказки, используя "прием расшатывания". Начинать преобразование сказки проще всего с изменения главного героя, его действий, волшебных средств. Педагог предлагает начало сказки, а дети продолжают придумывать общую сказку, небольшими отрывками. В следующий раз можно придумывать новую сказку, на основе уже сочиненной ранее, стимулируя детей к изменению большего числа изменений, по сравнению с известной сказкой, соединяя сразу сказочные и реалистические элементы.

По мере овладения детьми умения комбинировать разнообразные события, необходимо стимулировать детей к соединению построения сюжета с ролевыми взаимодействиями. Предлагаются роли, которые принадлежат к разным смысловым сферам - разноконтекстные роли (например: Буратино и воспитатель, принцесса и полицейский, Баба - Яга и продавец и т.п.).

В дальнейшем, проводя игру - придумывание, предлагаем детям придумывать не сказки, а настоящие истории. Выбирая содержание таких историй, необходимо опираться на детские интересы. Педагог, обсудив с подгруппой детей начальный эпизод истории, предлагает самостоятельно придумать новые приключения этих героев, занимая позицию наблюдателя, нежели активного участника.

Далее дети разыгрывают игру с непосредственным принятием ролей, по мотивам придуманной истории.

Приобретенные игровые умения: совместно разворачивать новые сюжеты на любую тему, носит у детей творческий и согласованный характер.

### 3. Организация режиссерских игр.

Режиссерская игра превращается в «действенное» фантазирование, что наиболее способствует развитию креативных способностей детей дошкольного возраста. Формирует выстраивание осознанного отношения к своим действиям.

Процесс развития режиссерской игры:

- ребенок, выполняя сам все роли, разворачивает сюжет в соответствии с собственным сюжетом сказки или истории;
- ребенок предлагает партнеру игрушки и просит разыграть сказку на игровом поле;
- показ кукольного театра по собственному сюжету сказки или истории.

### 4. Организация творческой продуктивной деятельности.

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### Перспективный план работы педагога с детьми по разделам программы.

Месяц	Дидактические игры и творческие упражнения	Сюжетно-ролевая игра	Режиссерская игра	Продуктивная деятельность
Сентябрь	1.«Назови по 3 предмета, которые могут сочетать 2 названные признака». 2. «Лишнее слово». 3. «Назови отличие». 4.«Поиск общего». 5. «Составь рассказ». 6. «Озорной хоровод».	Игра-придумывание по сказке «Царевна-лягушка».	Кукольный театр. Этюды: 1.«Дедушка ловит рыбу». 2. «Девочка играет с воображаемым мячом».	Лепка «Волшебники».
Октябрь	1. «Изобретатель». 2. «Угадай, что я загадала». 3. «Черное-белое». 4. «Наоборот». 5. «Что будет, если?»	Игра-придумывание по сказке «Иван-Царевич и Серый волк».	Этюды: 1.«Красная шапочка собирает цветы, а потом разговаривает	Рисование красками «Дорисуй-ка».

	6.«Крокодильчики»		с волком». 2.«Бабушка заболела».	
Ноябрь	1. «Помоги Золушке». 2. «Угадай слово». 3. «Почему предмет называется так». 4. «Придумай сказку». 5. Моделирование сказок 6. «Мы фантазеры».	Игра-придумывание по сказке «По щучьему велению».	Этюды: 1.«Мама укладывает спать капризную дочку». 2.«Волк гонится за зайцем, которому удается перехитрить его».	Рисование карандашами «Интересный рисунок».
Декабрь	1. «Давайте поиграем». 2. «Камешки на берегу». 3. «Чудесные превращения» 4. «Назови слово». 5. «Оригинальные фигурки». 6. «Придумки».	Игра-придумывание по сказке «Морозко».	Сказка «Бременские музыканты».	Изготовление поделки «Дерево желаний».
Январь	1. «Счастье и радость». 2. «Танаграм». 3. «Найди лишнее слово в каждой строчке». 4. «Посмотри, что получится». 5. «Выдумляндия» . 6. «Ночной разговор игрушек».	Игра -придумывание «настоящих историй». «Про мальчика, который забыл выключить утюг».	Сказка «Зимовье».	Создание красочного коллажа. Тема: «Мои увлечения».
Февраль	1. «У кого какой характер?» 2. «Веселые распевки». 3. «Назови как можно больше слов».	«Про мальчика, который остался дома один».	Сказка «Хаврошечка» .	Изготовление открыток для мальчиков

	4. «Придумай смешнее и сделай лучше». 5. Шашки 6. «Какого вкуса небо?»			
Март	1. «Молодые и старые». 2 «О чем рассказали вещи?» 3. «Угадай кто я» 4. «Догадайся, что случилось?» 5. «Лесные журналисты». 6. «Лесные врачи».	«Про девочек, которые пошли в лес и заблудились».	Сказка «У солнышка в гостях».	Изготовление открыток для девочек.
Апрель	1. «Узнай птицу». 2. «И я сказал ...» 3.«Жизнь шкафа» 4. «Четверо друзей». 5. «Цепочка противоречий». 6. «Если нет единства».	« Про девочку Катю, которая играла дома со спичками».	Сказка «Царевна лягушка».	Рисование красками или карандашами (по выбору) «Фоторобот».
Май	1.«Приветливые люди». 2. «Мы-помощники» 3.«Доброе слово». 4. «Загадки-узнавалки». 5. «Подбери слова к картине». 6. «Создаем книгу сами».	«Про мальчика Сашу, который пошел один к реке».	Сказка «Кот в сапогах».	Конкурс на лучшую поделку из различных материалов

Краткое описание форм работы с детьми по разделам «Дидактические игры и творческие упражнения» и «Организация творческой продуктивной деятельности» представлено в приложении.

#### МОНИТОРИНГ РЕЗУЛЬТАТОВ УСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

##### Критерии креативности:

- беглость — количество идей, возникающих в единицу времени;

- оригинальность — способность производить необычные идеи, отличающиеся от общепринятых;
- гибкость. Как отмечает Ранко, важность этого параметра обуславливается двумя обстоятельствами: во-первых, данный параметр позволяет отличать индивидов, которые проявляют гибкость в процессе решения проблемы, от тех, кто проявляет ригидность в их решении, и во-вторых, позволяет отличать индивидов, которые оригинально решают проблемы, от тех, кто демонстрирует ложную оригинальность.
- восприимчивость — чувствительность к необычным деталям, противоречиям и неопределенности, готовность быстро переключаться с одной идеи на другую;
- метафоричность — готовность работать в совершенно необычном контексте, склонность к символическому, ассоциативному мышлению, умение увидеть в простом сложное, а в сложном — простое.
- удовлетворенность — итог проявления креативности. При негативном результате теряется смысл и дальнейшее развитие чувства.

#### По Торренсу

- беглость — способность продуцировать большое количество идей;
- гибкость — способность применять разнообразные стратегии при решении проблем;
- оригинальность — способность продуцировать необычные, нестандартные идеи;
- разработанность — способность детально разрабатывать возникшие идеи.
- сопротивление замыканию — это способность не следовать стереотипам и длительное время «оставаться открытым» для разнообразной поступающей информации при решении проблем.
- абстрактность названия — это понимание сути проблемы того, что действительно существенно. Процесс названия отражает способность к трансформации образной информации в словесную форму

**Методика 1: ДИАГНОСТИКА НЕВЕРБАЛЬНОЙ КРЕАТИВНОСТИ**  
(методика Е.Торренса, адаптирована А.Н.Ворониным, 1994)

#### *Условия проведения.*

Тест может проводиться в индивидуальном или групповом варианте. Для создания благоприятных условий тестирования руководителю необходимо минимизировать мотивацию достижения и сориентировать тестируемых на свободное проявление своих скрытых способностей. При этом лучше избегать открытого обсуждения предметной направленности

методики, т.е. не нужно сообщать о том, что тестируются именно творческие способности (особенно творческое мышление). Тест можно представить как методику на “оригинальность”, возможность выразить себя в образном стиле и т.д. Время тестирования по возможности не ограничивают, ориентировочно отводя на каждую картинку по 1 - 2 мин. При этом необходимо подбадривать тестируемых, если они долго обдумывают или медлят. Предлагаемый вариант теста представляет собой набор картинок с некоторым набором элементов (линий), используя которые, испытуемым необходимо дорисовать картинку до некоторого осмысленного изображения. В данном варианте теста используется 6 картинок, которые не дублируют по своим исходным элементам друг друга и дают наиболее надежные результаты. В тесте используются следующие показатели креативности:

***1.Оригинальность (Ор)***, выявляющая степень непохожести созданного испытуемым изображения на изображения других испытуемых (статистическая редкость ответа). При этом следует помнить, что двух идентичных изображений не бывает, соответственно, говорить следует о статистической редкости типа (или класса) рисунков. В прилагаемом ниже атласе приведены различные типы рисунков и их условные названия, предложенные автором адаптации данного теста, отражающие общую существенную характеристику изображения. Следует учесть, что условные названия рисунков, как правило, не совпадают с названиями рисунков, данными самими испытуемыми. Поскольку тест используется для диагностики невербальной креативности, названия картинок, предложенные испытуемыми, из последующего анализа исключаются и используются только в качестве вспомогательного средства для понимания сути рисунка.

***Уникальность (Ун)***, определяемая как сумма выполненных заданий, не имеющих аналогов в выборке (атласе рисунков).

### **Инструкция к тесту.**

Перед вами бланк с недорисованными картинками. Вам необходимо дорисовать их, обязательно включая предложенные элементы в контекст и стараясь не выходить за ограничительные рамки рисунка. Дорисовывать можно что угодно и как угодно, бланк при этом можно вращать. После завершения рисунка необходимо дать ему название, которое следует подписать в строке под рисунком.

### **Обработка результатов тестирования.**

Для интерпретации результатов тестирования ниже представлен атлас типичных рисунков контрольной выборки менеджеров (23-35 лет). К каждой серии рисунков рассчитан индекс Ор по выборке. Для оценки

результатов тестирования испытуемых, относящихся к контингенту менеджеров или схожему с ним, предлагается следующий алгоритм действий.

Необходимо сопоставить дорисованные картинки с имеющимися в атласе, обращая внимание при этом на использование сходных деталей и смысловых связей; при нахождении схожего типа присвоить данному рисунку оригинальность, указанную в атласе. Если в атласе нет такого типа рисунков, то оригинальность данной дорисованной картинки считается 1,00, т.е. она уникальна. Индекс оригинальности подсчитывается как среднее арифметическое оригинальностей всех картинок, индекс уникальности – как сумма всех уникальных картинок. Используя *процентильную* шкалу, построенную для этих двух индексов по результатам контрольной выборки, можно определить показатель невербальной креативности данного человека как его место относительно данной выборки:

1	0%	20%	40%	60%	80%	100%
2	0,95	0,76	0,67	0,58	0,48	0,00
3	4	2	1	1	0	0

*Примечание:*

1 - процент людей, результаты которых превышают указанный уровень креативности;

2 - значение индекса оригинальности;

3 - значение индекса уникальности.

**Пример интерпретации:** пусть первый из анализируемых Вами рисунков схож с картинкой 1.5 атласа. Ее оригинальность - 0,74. Второй рисунок схож с картинкой 2.1. Ее оригинальность - 0,00. Третий рисунок ни на что не похож, но первоначально предлагаемые к дорисовке элементы в рисунок не включены.

Такая ситуация интерпретируется как уход от задания и оригинальность данного рисунка оценивается 0. Четвертый рисунок отсутствует. Пятый рисунок признан уникальным (не имеет аналогов в атласе). Его оригинальность - 1,00.

Шестой рисунок оказался схожим с картинкой 6.3 и его оригинальность 0,67.

Таким образом, *индекс оригинальности* для данного протокола:  $2,41 / 5 = 0,48$

*Индекс уникальности* (количество уникальных картинок) данного протокола - 1.

Результаты рассмотренного выше протокола показывают, что испытуемый находится на границе между 60 и 80% людей, чьи результаты приведены в атласе. Это означает, что примерно у 70% испытуемых из данной выборки невербальная креативность выше, чем у него. При этом индекс уникальности, показывающий, насколько действительно новое может создать человек, в этом анализе является вторичным из-за недостаточной дифференцирующей силы данного индекса, поэтому определяющим здесь служит суммарный индекс оригинальности.



# СТИМУЛЬНО-РЕГИСТРАЦИОННЫЙ БЛАНК.

Фамилия, инициалы \_\_\_\_\_

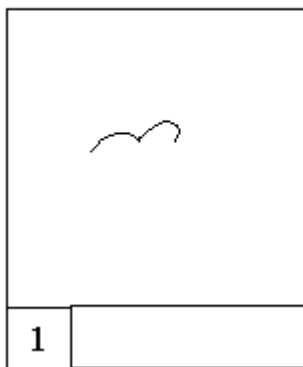
Возраст \_\_\_\_\_ Группа \_\_\_\_\_ Дата \_\_\_\_\_

Дорисуйте картинки и дайте им названия!

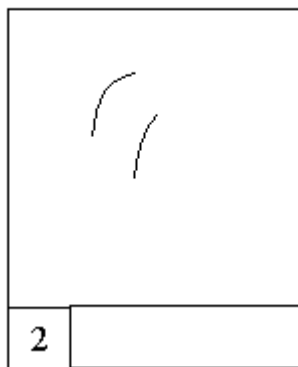
Дорисовывать можно что угодно и как угодно.

Подписывать необходимо разборчиво в строке под картинкой.

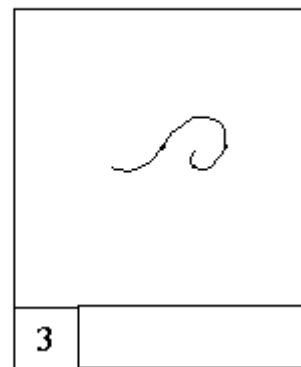
Картинка №1



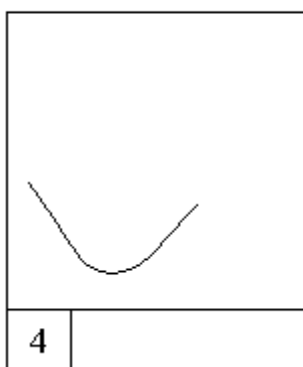
Картинка №2



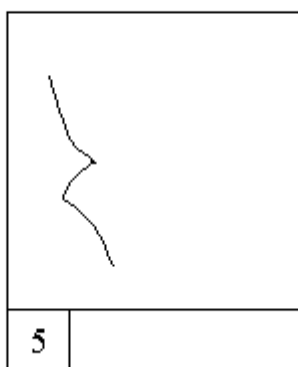
Картинка №3



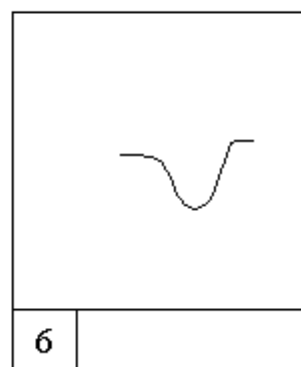
Картинка №4



Картинка №5

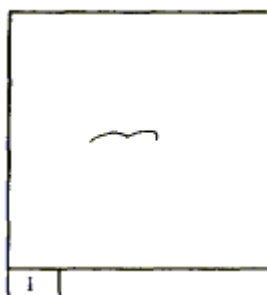


Картинка №6






## Атлас типичных рисунков

Картинка № 1



№ картинки № рисунка	1 1	Условное название Облако	Оригинальность 0,00
			
<i>Туча</i>		<i>Дождь</i>	<i>Поезд</i>

№ картинки № рисунка	1 2	Условное название Цветок	Оригинальность 0,21
			
<i>Цветок</i>		<i>Цветок</i>	<i>Роза</i>

№ картинки № рисунка	1 3	Условное название Сердце	Оригинальность 0,60
			
<i>Сердце</i>		<i>Сердце и любовь</i>	<i>Один из стимулов к жизни</i>

№ картинки № рисунка	1 4	Условное название Птицы	Оригинальность 0,67
			
<i>Улетают птицы</i>		<i>Пейзаж</i>	<i>Картина</i>

№ картинки № рисунка	1 5	Условное название Брови	Оригинальность 0.74
			
<i>Ну и денёк!</i>		<i>Голова</i>	<i>Лягушка</i>

№ картинки № рисунка	1 6	Условное название Очки	Оригинальность 0.79
			
<i>Очки</i>		<i>Улыбка</i>	<i>Портрет</i>







№ картинки № рисунка	1 7	Условное название Пятачок	Оригинальность 0.81
			
<i>Заяц</i>		<i>Кот</i>	<i>Кот</i>




№ картинки № рисунка	1 8	Условное название Кость	Оригинальность 0.86
			
<i>Кость</i>		<i>Кость</i>	<i>Кость</i>




№ картинки № рисунка	1 9,10,11	Условное название Облако	Оригинальность 0.00
			
<i>Бабочка</i>		<i>Шляпа</i>	<i>Девочка на отдыхе</i>

Картинка № 2




№ картинки № рисунка	2 1	Условное название Волны	Оригинальность 0,00
 <p data-bbox="379 1160 571 1191">Радиостанция</p>		 <p data-bbox="753 1160 928 1191">Реквизитор</p>	 <p data-bbox="1152 1160 1248 1191">Чайник</p>
№ картинки № рисунка	2 2	Условное название Колесо	Оригинальность 0,50
 <p data-bbox="427 1684 523 1715">Колесо</p>		 <p data-bbox="785 1684 880 1715">Колесо</p>	 <p data-bbox="1161 1684 1241 1715">Шина</p>

№ картинки № рисунка	2 3	Условное название Ухо	Оригинальность 0,67
			
Ухо		Человеческое ухо	Все слышу




№ картинки № рисунка	2 4	Условное название Парус	Оригинальность 0,81
			
Лодка		Парусник	Лодка

№ картинки № рисунка	2 5	Условное название Изгиб пути	Оригинальность 0,85
			
<i>Лыжник</i>		<i>Дорога</i>	<i>Река</i>

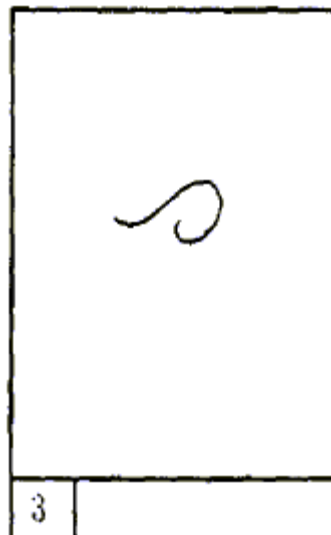
№ картинки № рисунка	2 6	Условное название Солнце	Оригинальность 0.88
			
<i>Жаркий день</i>		<i>Восход</i>	<i>Солнце</i>



Часть рисунка с коэффициентом отношения 0,00 не найдена в файле.




№ картинка № рисунка	2 8	Условное название Круги на воде	Оригинальность 0.92
			
<i>Круги на воде</i>		<i>Круги на воде</i>	<i>Круги на воде</i>




№ картинка № рисунка	2 9, 10	Условное название Срез. Шея птицы	Оригинальность 0,94
			
<i>Шрец дсрвса</i>		<i>Разрез яблока</i>	<i>Утка</i>

Картинка № 3






№ картинки № рисунка	3 1	Условное название Улитка	Оригинальность 0,00
			
<i>Скрытность</i>		<i>Улитка</i>	<i>Улитка</i>

№ картинки № рисунка	3 2	Условное название Знак бесконечности	Оригинальность 0,19
			
<i>Знак</i>		<i>Математический знак бесконечности</i>	<i>Стремление к бесконечности</i>



№ картинки № рисунка	3 3	Условное название Схема	Оригинальность 0,29
			
<i>Всегда есть два пути</i>		<i>Путь</i>	<i>Крутой выраж (вид сверху)</i>






№ картинки № рисунка	3 4	Условное название Кит	Оригинальность 0,52
			
<i>Кит</i>		<i>Весёлый кит</i>	<i>Кит</i>




№ картинки № рисунка	3 5	Условное название Хвост	Оригинальность 0,52
			
<i>Мышь</i>		<i>Кошка</i>	<i>Хвост</i>




№ картинки № рисунка	3 6	Условное название Волны	Оригинальность 0.57
			
<i>Волна</i>		<i>Медлительность</i>	<i>Волны</i>




№ картинки № рисунка	3 7	Условное название Голова животного	Оригинальность 0.48
			
<i>Черепашка</i>		<i>Осьминог</i>	<i>Слон</i>

№ картинки № рисунка	3 8	Условное название Узор	Оригинальность 0.67
			
<i>Орнамент</i>		<i>Изображение на древней посуде</i>	<i>Восточный мотив</i>

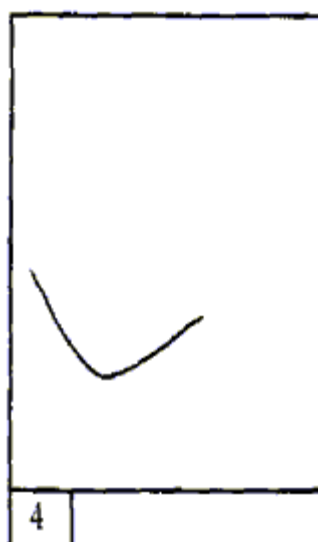
№ картинки № рисунка	3 9	Условное название Змея	Оригинальность 0.62
			
<i>Змея</i>		<i>Кобра</i>	<i>Змея</i>




№ картинки № рисунка	3 10, 11	Условное название Скрипичный ключ, нос	Оригинальность 0.71
			
<i>Музыкальный ключ</i>		<i>Опять провинился!</i>	<i>Нос</i>

№ картинки № рисунка	3 12, 13	Условное название Доллар. Кронштейн	Оригинальность 0.76
			
<i>"Доллар упал"</i>		<i>Фонарный столб</i>	<i>Звонок</i>




№ картинки № рисунка	3 14, 15	Условное название Край полотна. Архитектурные фрагменты	Оригинальность 0,81
			
Скрученный лист бумаги		Античность	Ионический ордер (деталь)

Картинка №4



№ картинки № рисунка	4 1	Условное название Яма	Оригинальность 0,00
			
Горы		Север	Ущелье

№ картинки № рисунка	4 2	Условное название График	Оригинальность 0,69
			
Рост после падения		Зависимость случайных событий	Диаграмма

№ картинки № рисунка	4 3	Условное название Подбородок	Оригинальность 0,72
			
Портрет		Лицо	Подбородок



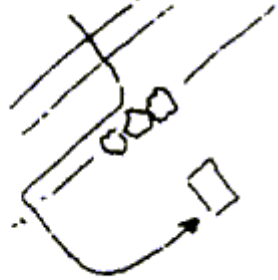
№ картинки № рисунка	4 4	Условное название Кресло	Оригинальность 0,78
			
Кресло		Человек в кресле	Вечерний парк

№ картинки № рисунка	4 5	Условное название Водоем	Оригинальность 0,87
			
<i>Водоем</i>		<i>Впадина</i>	<i>Разрез</i>

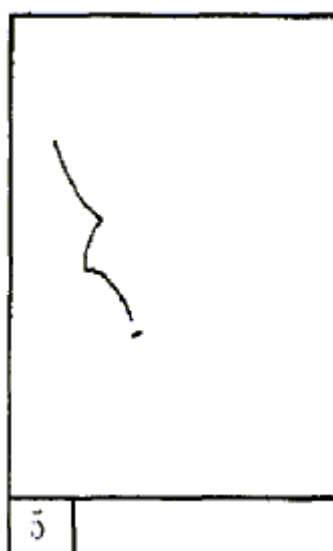
№ картинки № рисунка	4 6, 7	Условное название Бумеранг. Куб	Оригинальность 0,89
			
<i>Бумеранг</i>		<i>Люк</i>	<i>Ящик</i>

№ картинки № рисунка	4 8	Условное название Улыбка	Оригинальность 0,89
			
<i>"ЧЛО" или губы</i>		<i>Улыбка</i>	<i>Выражение на лице</i>

№ картинки № рисунка	4 9	Условное название Поверхность	Оригинальность 0,91
			
<i>Матрац</i>		<i>Стекло</i>	<i>Стол</i>

№ картинки № рисунка	4 10	Условное название Схема	Оригинальность 0,93
			
<i>Холл</i>		<i>Перекресток</i>	<i>Схема пути</i>




Картинка № 5






№ картинки № рисунка	5 1	Условное название Ваза	Оригинальность 0,00
			
<i>Ваза</i>		<i>Падающий фужер</i>	<i>Ваза</i>


№ картинки № рисунка	5 2	Условное название Профиль	Оригинальность 0,46
			
<i>Человек думает</i>		<i>Удивление</i>	<i>Монстр</i>



№ картинки № рисунка	5 3	Условное название Растение	Оригинальность 0,50
			
<i>Лист</i>		<i>Неизвестное растение</i>	<i>Дерево</i>




№ картинки № рисунка	5 4	Условное название Цветок	Оригинальность 0,54
			
<i>Цветок</i>		<i>Моё настроение</i>	<i>Цветы - лучший подарок</i>


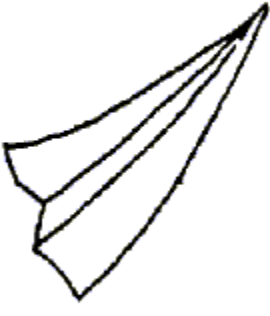

№ картинки № рисунка	5 5	Условное название Ель	Оригинальность 0,75
			
<i>Ель</i>		<i>Дом</i>	<i>Ель, склонённая ветром</i>


№ картинки № рисунка	5 6, 7	Условное название Схема. Ворота платья	Оригинальность 0,79
			
<i>Путь лыжника</i>		<i>Лиджак</i>	<i>Часть платья королевы</i>

№ картинки № рисунка	5 8	Условное название Край горы	Оригинальность 0,79
			
<i>Мост через горную реку</i>		<i>Юрист в горах</i>	<i>Обрыв</i>

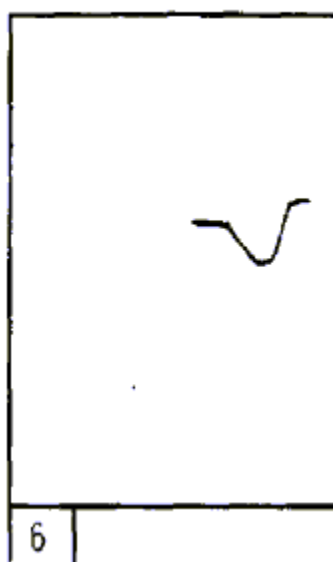
№ картинки № рисунка	5 9	Условное название Человек	Оригинальность 0,79
			
<i>Ать-два-левой</i>		<i>Бегущий человек</i>	<i>Тяжеловатлет</i>



№ картинки № рисунка	5 10	Условное название Губы	Оригинальность 0,82
			
<i>Губы</i>		<i>Губы</i>	<i>Автопортрет</i>

№ картинки № рисунка	5 11	Условное название Ракета (бумажный самолет)	Оригинальность 0,89
			
<i>Ракета</i>		<i>Самолётик</i>	<i>Лёт мысли</i>


№ картинки № рисунка	5 12	Условное название Огонь	Оригинальность 0,89
 <p data-bbox="360 725 635 759">Костёр на поляне</p>		 <p data-bbox="895 725 986 759">Огонь</p>	 <p data-bbox="1294 725 1401 759">Факел</p>


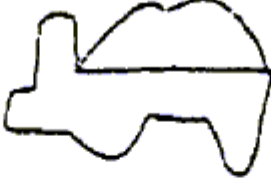

Картинка № 6

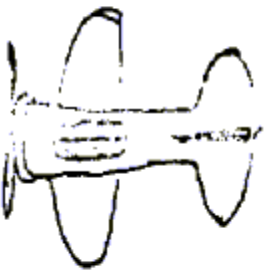





№ картинки № рисунка	6 1	Условное название Яма	Оригинальность 0,00
			
<i>Образ</i>		<i>Русские дороги</i>	<i>Ров у замка</i>

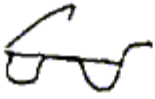

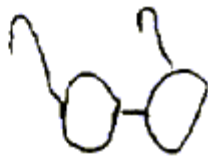
№ картинки № рисунка	6 2	Условное название График	Оригинальность 0,00
			
<i>График жизни</i>		<i>График на экране осциллографа</i>	<i>Осциллограмма</i>

№ картинки № рисунка	6 3	Условное название Верблюд	Оригинальность 0.67
			
<i>Верблюд</i>		<i>Верблюд</i>	<i>Верблюд</i>

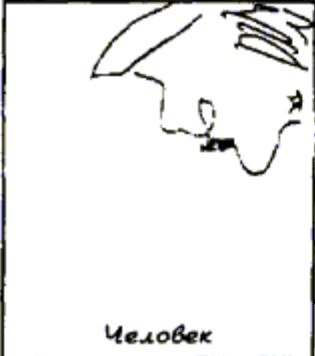

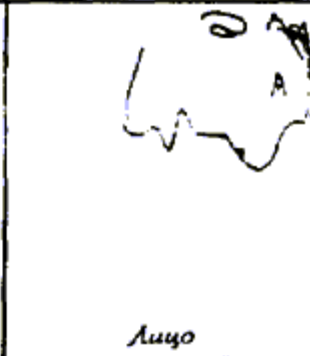
№ картинки № рисунка	6 4	Условное название Автомобиль	Оригинальность 0.67
			
<i>Автомобиль</i>		<i>Машина</i>	<i>Говозка</i>


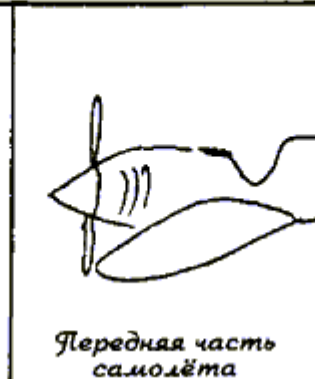
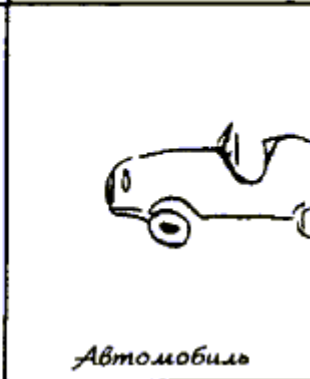
№ картинки № рисунка	6 5	Условное название Хвост самолета	Оригинальность 0.78
			
<i>Самолёт</i>		<i>Просто самолётик</i>	<i>Самолёт</i>

№ картинки № рисунка	6 6	Условное название Шестерня	Оригинальность 0.81
			
<i>Шестерня</i>		<i>Зуб от науки</i>	<i>Фрагменты зубчатых колёс</i>

№ картинки № рисунка	6 7	Условное название Очки	Оригинальность 0.85
			
<i>Очки</i>		<i>Очки</i>	<i>Очки</i>



№ картинки	6	Условное название	Оригинальность
№ рисунка	8	Профиль	0,85
			
Человек		Вася	Лицо

№ картинки	6	Условное название	Оригинальность
№ рисунка	9	Кабина	0,89
			
Возница		Передняя часть самолёта	Автомобиль

## Методика 2: "Вербальная фантазия"

В ходе рассказа фантазия ребенка оценивается по следующим признакам:

1. Скорость процессов воображения.
2. Необычность, оригинальность образов.
3. Богатство фантазии.
4. Глубина и проработанность (детализированность) образов.

По каждому из этих признаков рассказ получает от 0 до 2 баллов.

0 баллов ставится тогда, когда данный признак в рассказе практически отсутствует. 1 балл рассказ получает в том случае, если данный признак имеется, но выражен сравнительно слабо. 2 балла рассказ зарабатывает тогда, когда соответствующий признак не только имеется, но и выражен достаточно сильно.

Если в течение 1 мин ребенок так и не придумал сюжета рассказа, то экспериментатор сам подсказывает ему какой-либо сюжет и за скорость воображения ставит 0 баллов. Если же сам ребенок придумал сюжет рассказа к концу отведенной на это минуты, то по скорости воображения он получает оценку в 1 балл. И, наконец, если ребенку удалось придумать сюжет рассказа очень быстро, в течение первых 30 сек отведенного времени, или если в течение одной минуты он придумал не один, а как минимум два разных сюжета, то по признаку «скорость процессов воображения» ребенку ставится 2 балла.

Необычность, оригинальность образов расценивается следующим способом. Если ребенок просто пересказал то, что когда-то от кого-то слышал или где-то видел, то по данному признаку он получает **0 баллов**. Если ребенок пересказал известное, но при этом внес в него от себя что-то новое, то оригинальность его воображения оценивается в **1 балл**. И, наконец, в том случае, если ребенок придумал что-то такое, что он не мог раньше где-либо видеть или слышать, то оригинальность его воображения получает оценку в **2 балла**.

Богатство фантазии ребенка проявляется также в разнообразии используемых им образов. При оценивании этого качества процессов воображения фиксируется общее число различных живых существ, предметов, ситуаций и действий, различных характеристик и признаков, приписываемых всему этому в рассказе ребенка. Если общее число названного превышает 10, то за богатство фантазии ребенок получает **2 балла**. Если общее количество деталей указанного типа находится в пределах от 6 до 9, то ребенок получает **1 балл**. Если признаков в рассказе мало, но в целом не менее 5, то богатство фантазии ребенка оценивается в **0 баллов**. Глубина и проработанность образов определяются по тому, насколько разнообразно в рассказе представлены детали и характеристики, относящиеся к образу (человеку, животному, фантастическому существу, объекту, предмету и т.п.), играющему ключевую роль или занимающему центральное место в рассказе. Здесь также даются оценки в трехбалльной системе. **0 баллов** ребенок получает тогда, когда центральный объект его рассказа изображен весьма схематично, без детальной проработки его аспектов. **1 балл** ставится в том случае, если при описании центрального объекта рассказа его детализация умеренная. **2 балла** по глубине и проработанности образов ребенок получает в том случае, если главный образ его рассказа расписан в нем достаточно подробно, с множеством разнообразных характеризующих его деталей.

Впечатлительность или эмоциональность образов оценивается по тому, вызывают ли они интерес и эмоции у слушателя. Если образы, использованные ребенком в его рассказе, малоинтересны, банальны, не оказывают впечатления на слушающего, то по обсуждаемому признаку фантазия ребенка оценивается в **0 баллов**. Если образы рассказа вызывают к себе интерес со стороны слушателя и некоторую ответную эмоциональную реакцию, но этот интерес вместе с соответствующей реакцией вскоре угасает, то впечатлительность воображения ребенка получает оценку, равную **1 баллу**. И, наконец, если ребенком были использованы яркие, весьма интересные образы, внимание слушателя к которым, раз возникнув, уже затем не угасало и даже усиливалось к концу, сопровождаясь эмоциональными реакциями типа удивления, восхищения, страха и т.п., то впечатлительность рассказа ребенка оценивается по **высшему баллу — 2**.

Таким образом, максимальное число баллов, которое ребенок в этой методике может получить за свое воображение, равно 10, а минимальное — 0.

Для того чтобы в ходе прослушивания рассказа ребенка экспериментатору было легче фиксировать и далее анализировать продукты его воображения по всем перечисленным выше параметрам, рекомендуется пользоваться схемой, представленной в таблице. Ее надо готовить заранее, до начала проведения

обследования.

### Схема протокола к методике «Вербальная фантазия»

Оцениваемые параметры воображения ребёнка	Оценка этих параметров в баллах		
	0	1	2
1. Скорость процессов воображения 2. Необычность, оригинальность образов 3. Богатство фантазии (разнообразие образов) 4. Глубина и проработанность (детализированность) образов 5. Впечатлительность, эмоциональность образов			

По ходу рассказа ребенка в нужной графе этой таблицы крестиком отмечаются оценки фантазии ребенка в баллах.

#### **Выводы об уровне развития.**

**10 баллов** — очень высокий.

**8-9 баллов** — высокий.

**4-7 баллов** — средний.

**2-3 балла** — низкий.

**0-1 балл** — очень низкий.

**Методика 3: «Рисунок».** В этой методике ребенку предлагаются стандартный лист бумаги и фломастеры (не менее шести разных цветов). Ребенок получает задание придумать и нарисовать какую-нибудь картину. На это отводится 5 мин. Анализ картины и оценка фантазии ребенка в баллах производятся таким же образом, как и анализ устного творчества в предыдущей методике, по тем же параметрам и с помощью такого же протокола.

#### **Тренинг развития креативности и творческих способностей (для педагогов ДОУ)**

**Концептуальное введение:** Креативность (от англ. create – создавать, англ. creative – созидательный, творческий) – творческие способности индивида, характеризующиеся готовностью к созданию принципиально новых идей, отклоняющихся от традиционных или принятых схем мышления и входящие в структуру одаренности в качестве независимого фактора, а также способность решать проблемы, возникающие внутри статичных систем. Согласно авторитетному американскому психологу Абрахаму Маслоу – это творческая направленность, врожденно свойственная всем, но теряемая большинством под воздействием среды.

Творчество – деятельность, результатом которой является создание новых материальных и духовных ценностей. Будучи по своей сущности культурно-

историческим явлением, творчество имеет психологический аспект: личностный и процессуальный. Оно предполагает наличие у личности способностей, мотивов, знаний и умений, благодаря которым создается продукт, отличающийся новизной, оригинальностью, уникальностью. Изучение этих свойств личности выявило важную роль воображения, интуиции, неосознаваемых компонентов умственной активности, а также потребности личности в самоактуализации, в раскрытии и расширении своих созидательных возможностей. [Краткий психологический словарь / Под общ. ред. А.В. Петровского, М.Г. Ярошевского. – Ростов н/Д.: Феникс, 1999. – С.380]. Креативность (от лат. creatio – «созидание») – это способность человека породить необычные идеи, оригинальные решения, отклоняться от традиционных схем мышления. Креативность является одним из компонентов творческой личности и не зависит от эрудиции. Людей, обладающих высоким уровнем креативности, называют креативами.

Как считает ряд ученых, в проявлении креативности, а точнее – дивергентного мышления, являющегося основой креативности, роль генетического фактора, в отличие от средового, невелика (Р. Николе [R. Nichols, 1978]; Е.Л. Григоренко, Б.И. Кочубей, 1989).

Среди многочисленных фактов, которые подтверждают важнейшую роль семейно-родительских отношений, есть и такие:

1. Большие шансы проявить творческие способности имеет, как правило, старший или единственный ребенок в семье.
2. Меньше шансов проявить творческие способности у детей, которые идентифицируют себя с родителями (отцом). Наоборот, если ребенок отождествляет себя с «идеальным героем», то шансов стать креативным у него больше. Этот факт объясняется тем, что у большинства детей родители – «средние», нетворческие люди, идентификация с ними приводит к формированию у детей нетворческого поведения.
3. Чаще творческие дети появляются в семьях, где отец значительно старше матери.
4. Ранняя смерть родителей приводит к отсутствию образца поведения с ограничением поведения в детстве, что способствует развитию креативности.
5. Благоприятно для развития креативности повышенное внимание к способностям ребенка, ситуация, когда талант становится организующим началом в семье. Итак, семейная среда, где, с одной стороны, есть внимание к ребенку, а с другой стороны, к нему предъявляются различные несогласованные требования, где мал внешний контроль за поведением, где есть творческие члены семьи и поощряется нестереотипное поведение, приводит к развитию креативности у ребенка (В.Н. Дружинин, 1999, с. 214-215).

Т.С. Сулова выявила основные черты, характерные для креативных личностей. Это сознательность, ответственность, упорство, чувство долга, высокий контроль над поведением и эмоциями, решительность, предприимчивость, склонность к риску, социальная смелость, интервальный локус контроля, интеллектуальная лабильность. В.Н. Дружинин (1999) полагает,

что развитие креативности идет по следующему механизму: на основе общей одаренности под влиянием микросреды и подражания формируется система мотивов и личностных свойств (нонконформизм, независимость, мотивация самоактуализации), и общая одаренность преобразуется в актуальную креативность, т. е. креативность – это синтез одаренности и определенной структуры личности.

Препятствуют проявлению креативности низкий интеллект, нейротизм и тревожность.

**Цель:** осознание креативности в себе и её развитие. (Развитие способности участников находить новые нестандартные (креативные) решения задач; налаживание коммуникативных связей внутри группы.)

**Задачи:**

1. Осознание и преодоление барьеров для проявления и развития творческого мышления.
2. Осознание характеристики креативной среды.
3. Формирование навыков и умений управления творческим процессом.

**Материалы:** бумага, ножницы, карандаши, модели предметов, мяч, газеты.

**Этапы работы:**

**I. Этап – разогрев**

**Упражнение «Перекинь мяч»**

**Цели:** вербальное и невербальное общение, сближает членов группы. Оно направлено на раскрепощение членов группы, на установление контактов друг с другом и поиску быстрого решения поставленной задачи.

**Материалы:** мяч.

**Время:** 2-5 минут

**Процедура:** Участники стоят в тесном кругу, им дается небольшой мячик (размером приблизительно с теннисный) и формулируется задание: как можно быстрее перекинуть этот мячик друг другу так, чтобы он побывал в руках у каждого. Ведущий фиксирует потребовавшееся на это время. Оптимальное число участников в кругу от 6 до 8; при большем их количестве целесообразно выполнять упражнение в нескольких подгруппах. Упражнение повторяется 3-4 раза, ведущий просит делать его как можно быстрее. Когда затраты времени доведены примерно до 1 с на каждого участника, ведущий просит изобрести и продемонстрировать способ, которым можно перекинуть мяч так, чтобы он побывал в руках у каждого, потратив лишь 1 с на всю группу. Обычно через некоторое время участники придумывают и демонстрируют соответствующее решение. (Оно состоит в том, что все они ставят сложенные «лодочкой» руки друг над другом и поочередно разводят ладошки в стороны. Мячик, падая вниз, передается из рук в руки и таким образом успевает побывать у каждого участника). Задача решена!

**Психологический смысл упражнения.** Демонстрация того, как проблема может быть решена более эффективно с помощью нетривиального

подхода к ней и как этому препятствуют стереотипы («перекинуть – значит подбросить вверх, а потом поймать»). Сплочение группы, обучение координации совместных действий.

**Вопросы для обсуждения:**

1. Что мешало сразу же увидеть быстрый способ выполнения задания, какой стереотип при этом активизировался?
2. Кому первому пришла мысль перебрасывать мяч, не подкидывая, а роняя его, и что подтолкнуло к этой идее?
3. Какие ситуации, когда стереотипное видение мешало разглядеть простой и нетривиальный способ решения проблемы, встречались в жизненном опыте участников и как удавалось преодолеть эти ограничения?

**Упражнение «Островки» (5-10 минут)**

**Цель:** всем участникам разместится на газете, (на всей, на половине газеты, на трети).

**Материалы:** газеты.

**Время:** 5-10 минут

**Процедура:** Участники разбиваются на группки по 4-6 человек и на скорость выполняют задания.

**Смысл упражнения:** Создание условий для воплощения и выдвижения идей о способах действия нестандартной ситуации, сплочение группы, физическая разминка. Участники обмениваются эмоциями и чувствами и озвучивают все свои идеи.

**II. Этап – Основная деятельность**

**Упражнение «Стоп-кадр»**

**Цель:** развитие навыка экспрессии, с другой – дает возможность участникам в новом ракурсе взглянуть на свое отношение к тем жизненным сферам, которых касаются слова.

**Материалы:** список слов.

**Время:** 10 минут

**Процедура:** Участники свободно перемещаются по аудитории. По команде ведущего, подаваемой с помощью хлопка в ладоши, они останавливаются и демонстрируют с помощью мимики и пантомимики (позы, жестов, движений тела) то слово, которое называет ведущий. «Стоп-кадр» продолжается 8-10 с, после чего по повторному хлопку ведущего участники опять начинают свободно перемещаться по помещению, пока не прозвучит следующий хлопок и не будет названо очередное слово. Желательно заснять «стоп-кадры» с помощью цифровой фото или видеокамеры и продемонстрировать отснятые материалы участникам непосредственно после упражнения.

Можно использовать, например, такие наборы слов: время, прошлое, детство, настоящее, учеба, будущее, профессия, успех; встреча, общение, понимание, дружба, любовь, семья, счастье.

**Упражнение «Применение предметов»**

**Цель:** развитие творческого интеллекта.

**Материалы:** скрепку для бумаг, зубную щетку, карандаш, спичку... и т.д.

**Время:** 10–15 минут

**Процедура:** За две минуты найдите как можно больше применений для обувного шнурка и запишите их. Это упражнение, развивающее творческий интеллект для рассмотрения можно брать любой другой предмет.

**Вопросы для обсуждения:**

1. Сложно было придумывать новое применение простым и знакомым вещам?
2. Как можно применять ваш предмет?
3. О чем заставило задуматься это упражнение?

**Упражнение «Арка»**

**Цель:** развитие творческих способностей, поиска нестандартного решения поставленной задачи.

**Материалы:** ножницы, бумага.

**Время:** 10 минут

**Процедура:** Участники объединяются в команды, получают бумагу формата А4, и им дается задание: изготовить такую арку, чтобы через нее смог пройти любой из участников или все по очереди. Продемонстрировать как можно больше способов.

**Вопросы для обсуждения:**

1. Кому сначала казалось, что выполнить упражнение невозможно?
2. Часто ли возникают такие ситуации?
3. Кто подсказал решение или это коллективное?

**III. Этап – Завершение**

**Упражнение «Творческая жизнь»**

**Цель:** обобщить представление участников о своих творческих способностях и найти свое творческое начало.

**Время:** 7–15 минут

**Материалы:** бумага, ручки.

**Процедура:** Участники объединяются в группки по 5-6 человек, получают задание: Сформировать перечень рекомендаций, которые позволят «сделать более творческой собственную жизнь», и записать их. Формируемые рекомендации должны быть реально воплотимы в жизнь всеми участниками или хотя бы большинством из них (т.е. не подразумевать наличие каких-либо редко встречающихся способностей, слишком крупных материальных затрат и т.п.).

**Обсуждение в группе разобрать все варианты.**

**Пример:**

1. Регулярно выполнять физические упражнения;
2. Овладеть техникой медитации и релаксации.
3. Ведите дневник, пишите рассказы, стихи, песни записывайте умные мысли.

4. Расширяйте кругозор своих интересов и др.

## ПРИЛОЖЕНИЕ

### **Раздел 1: Дидактические игры и творческие упражнения.**

Краткое описание игр и упражнений.

#### **1. Упражнение «Назови по 3 предмета, которые могут сочетать 2 названные признака».**

Например: яркий – жёлтый (свет, солнце, лампа).

Варианты заданий: Пушистый – зелёный. Прозрачный – голубой.

Сильный – добрый. Звонкий – громкий. Сладкий – лёгкий.

#### **2. Игра «Лишнее слово».**

Щука, карась, окунь, рак.

Ромашка, ландыш, сирень, колокольчик.

Саша, Коля, Маша, Лена, Егорова.

Заяц, лось, кабан, волк, овца.

Ухо, лицо, нос, рот, глаз.

#### **3. Игра «Назови отличие».**

Найти как можно больше отличий: Шкаф – телевизор.

Магнитофон – собака. Книга – машина.

Звонок – карандаш. Птица – самолёт.

#### **4. Игра «Поиск общего».**

Найти общие признаки:

Телевизор – шкаф (и т.д.)

#### **5. Игра «Составь рассказ».**

Примерная схема: - Что произошло до события, изображённого на картинке?

– Что думают нарисованные герои?

– Что будет дальше?

– Чем всё закончится?

#### **6. Игра «Озорной хоровод».**

Считалкой выбирают водящего, которому завязывают глаза. Дети образуют большой круг и берутся за руки, ведущий становится в середине этого круга. Хоровод начинает двигаться в одну сторону, а ведущий, поставив одну руку на талию, другую вытянув в сторону, движется в обратном направлении, при этом мысленно проговаривая ряд слов, например слон, лев, попугай, змея, собака, кошка, лошадь, корова, обезьяна, сапожник, маляр, художник, профессор, строитель, грузчик и т. п. Предварительно считалкой нужно



выбрать еще одного человека, который будет говорить «стоп». Хоровод движется, ведущий кружится, проговаривая ряд слов, а выбранный человек в любой момент кричит: «Стоп!» Все немедленно замирают, ведущий вслух произносит слово, на котором он остановился, затем ему развязывают глаза. Человек, на которого указывала рука водящего, выходит в центр и начинает артистично изображать того зверя или предмет, какое назвал ведущий. Затем ему завязывают глаза, и все начинается сначала.

### **7. Игра «Изобретатель».**

Ход: задается простой предмет – спички, резинка для волос, трубочка для коктейля (все, что в голову) и по очереди можно придумывать способы ее применения. Правило: нельзя называть прямое предназначение предмета, но можно фантазировать – никакие физические законы и возможность или невозможность технического исполнения не влияют на предлагаемые способы применения.

### **8. Игра «Угадай, что я загадала».**

Ход игры: ведущий загадывает слово, дети задают вопросы. Например: (Это животный мир? Это растительный мир? Оно большое? Оно живет в жарких странах?), ведущий отвечает только “да” или “нет”, пока дети не угадают задуманное.

### **9. Игра «Черное-белое».**

Ход игры: воспитатель поднимает карточку с изображением белого домика, и дети называют положительные качества объекта, затем поднимает карточку с изображением черного домика и дети перечисляют отрицательные качества. (Пример: «Книга». **Хорошо** – из книг узнаешь много интересного.. **Плохо** – они быстро рвутся. . . и т.д.) Можно разбирать в качестве объектов: “Гусеница”, “Волк”, “Цветок”, “Стульчик”, “Таблетка”, “Конфетка”, “Мама”, “Птичка”, “Укол”, “Драка”, “Наказание” и т.д.

### **10. Игра «Наоборот» или “перевертыши», (проводится с мячом).**

Воспитатель бросает мяч ребенку и называет слово, а ребенок отвечает словом, противоположным по значению и возвращает ведущему мяч (хороший – плохой, строить - разрушать выход - вход,...)

### **11. Игры на развитие творческого мышления дошкольников.**

#### **«Что будет, если?..»**

Игра-размышление на самые разные темы. Принимаются все варианты ответов. Важно развернуть тему до предела, задавая ребенку наводящие вопросы. Примеры заданий:

Что будет, если...

... человек перестанет есть?

... не выключить кипящий чайник?

- ... оставить холодильник открытым?
- ... носить тесную обувь
- ... не чистить зубы?
- ... забить мяч в окно?
- ... съесть десять порций мороженого сразу?
- ... дразнить соседскую собаку?
- ... ходить задом?
- ... не спать?
- ... посадить цветы в песке?
- ... сесть на ежика?
- ... человек научится летать?

### **Игры на развитие воображения и креативности**

#### **12. Игра «Крокодильчики».**

Такая игра развивает творческие способности, учит мыслить неординарно и находить неожиданные решения проблемы. Кроме того, игра типа активити хорошо развивает словарный запас и речь, что очень пригодится в качестве подготовки к школе.

Цель: донести значение слова любыми способами – словесным описанием (без упоминания описываемого предмета), пантомимой, схемой, рисунком. Можно самим придумывать карточки с заданиями – так будет даже интереснее. Для того чтобы ребенок донес до игроков значение такого слова, как «светофор» придется проявить массу творческих способностей!

### **Игры на нахождение внешних и внутренних ресурсов**

#### **13. «Помоги Золушке».**

Золушка замесила тесто. Когда надо было раскатать его, то обнаружила, что скалки нет. А мачеха велела к обеду испечь пироги. Чем Золушке раскатать тесто?

Ответы детей: надо пойти к соседям, попросить у них; сходить в магазин, купить новую; можно пустой бутылкой; или найти круглое полено, помыть его и им раскатать; резать тесто маленькими кусочками, а потом чем –нибудь тяжелым прижимать.

### **Игры с противоречиями, которые они решают с помощью алгоритма.**

Пример: Учеными выведена новая порода зайца. Внешне он, в общем – то, такой же, как и обычные зайцы, но только новый заяц черного цвета. Какая проблема возникнет у нового зайца? Как помочь новому зайцу выжить?

Ответы детей: На черного зайца легче охотиться лисе . . .

Особенно его хорошо видно на снегу . . .

Теперь ему только под землей надо жить . . .

Или там, где вообще нет снега, а только черная земля . . .

А гулять ему теперь надо только ночью . . .

Ему надо жить с людьми, чтобы они заботились о нем, охраняли его . .

Начало мысли, начало интеллекта там, где ребенок видит противоречие, «тайну двойного». Воспитатель должен всегда побуждать ребенка находить противоречия в том или ином явлении и разрешать их.

#### **14. Игра «Угадай слово».**

Предлагаются определенные сочетания согласных букв.

Например: КНТ или ЗБ. Чтобы найти слово, надо добавить в него гласные.

Могут получиться слова: КНТ (канат, кнут, кант) ЗБ (зуб, зоб, изба, зябь)

#### **15. Игра «Почему предмет называется так».**

Взрослый называет то, что видит, а ребенок пытается отгадать, почему это так называется. Для начала предлагается ребенку простые вещи – «самолет», «колокольчик», «подорожник», «одуванчик». Игра учит ребенка словообразованию, развивает речь.

#### **16. Спасательные ситуации в сказках. «Придумай сказку».**

Такой метод служит предпосылкой для сочинения всевозможных сюжетов и концовок. Кроме умения сочинять, ребенок учится находить выход из, порой, трудных обстоятельств.

«Однажды котенок решил поплавать. Заплыл он очень далеко от берега.

Вдруг началась буря, и он начал тонуть.. .» Предложите свои варианты спасения котенка.

#### **17. Моделирование сказок.**

Вначале необходимо обучить дошкольников составлению сказки по предметно – схематической модели. Например, показать какой – то предмет или картинку, которая должна стать отправной точкой детской фантазии.

Пример: черный домик (это может быть домик бабы Яги или кого – то еще, а черный он потому что тот, кто живет в нем – злой . . .)

На следующем этапе можно предложить несколько карточек с уже готовым схематичным изображением героев (люди, животные, сказочные персонажи, явления, волшебные объекты). Детям остается только сделать выбор, и придумывание сказки пойдет быстрее. Когда дети освоят упрощенный вариант работы со схемами к сказке, они уже смогут самостоятельно изобразить схему к своей придуманной сказочной истории и рассказать ее с опорой на модель. Предполагаются беседы на исторические темы:

“Путешествие в прошлое одежды”, “Посуда рассказывает о своем рождении”, “История карандаша” и т.п. рассматривание объекта в его временном развитии позволяет понять

#### **18. Игра «Мы фантазеры».**

На прогулках с дошкольниками рекомендуется использовать различные

приемы, активизирующие детскую фантазию: оживление, деноминацию, изменение законов природы, увеличение, уменьшение степени воздействия объекта и т.д. Например, воспитатель обращается к детям: “давайте оживим дерево: кто его мама? Кто его друзья? О чем оно спорит с ветром? Что может нам рассказать дерево?” Можно использовать прием эмпатии. Дети представляют себя на месте наблюдаемого: “А что, если ты превратился в цветок? О чем ты мечтаешь? Кого боишься? Кого любишь?”

### **19. Игра «Давайте поиграем».**

Задания на проверку инерции мышления. Требуется быстро отвечать на вопросы заданий. Подумать при этом можно, но не долго.

1. Сколько пальцев на 2-х руках, а на 4-х?
2. На болоте сидит по-французски говорит. Кто это? (объясни с каких пор лягушки стали говорить, да еще и по-французски).
3. К реке подошли два человека. Как им переправиться на противоположный берег. Если имеется одна одноместная лодка. На улице довольно холодно, но еще не совсем зима — речка не замерзла.
4. Как глухонемой в хозяйственном магазине объяснит продавцу, что ему нужен молоток? А как слепому попросить ножницы?

### **20. Игра «Камешки на берегу».**

Цель: учить создавать новые образы на основе восприятия схематических изображений.

Используется большая картина, изображающая морской берег. Нарисовано 7-10 камешков разной формы. Каждый должен иметь сходство, с каким – либо предметом, животным, человеком. Воспитатель рассказывает: «По этому берегу прошел волшебник и все, что было на его пути, превратил в камешки. Вы должны угадать, что было на берегу, сказать про каждый камешек, на кого или на что он похож.» Желательно, чтобы несколько камешков имели практически одинаковый контур. Далее предложить детям придумать историю про свой камешек: как он оказался на берегу? Что с ним произошло? И т.д.

### **21. Игра «Чудесные превращения».**

Цель: учить детей создавать в воображении предметы и ситуации на основе наглядных моделей.

Воспитатель раздает детям картинки с изображениями заместителей предметов, на каждой нарисованы три полосы разной длины, три круга разного цвета. Детям предлагается рассмотреть картинки, придумать, что они обозначают, нарисовать на своем листе цветными карандашами соответствующую картинку (можно несколько). Законченные рисунки педагог анализирует вместе с детьми: отмечает их соответствие

изображенным предметам-заместителям (по форме, цвету, величине, количеству), оригинальность содержания и композиции.

## **22. Игра « Назови слово».**

Называется слово, а ребенок придумывает слово, на ту букву, на которую закончилось названное слово. Так очень быстро расширяется словарный запас. Разнообразить игру в слова можно, если называть синонимы к сказанному слову, слова на эту же букву, слова с таким же количеством слогов. Такие игры развивают звуковую память, речь, расширяют словарный запас и учат ребенка пользоваться всеми богатствами родного языка.

## **23. Игра «Оригинальные фигурки».**

Игра предназначена для развития у детей способностей мыслить творчески и оригинально.

Собирается небольшая группа детей из 4—5 человек и взрослый, ведущий игру. Он заранее подготавливает красивые, яркие, разноцветные кусочки ткани и небольшие сладкие подарки для детей.

Суть игры заключается в том, чтобы дети, используя только кусочки ткани, сделали какую-либо фигурку. Для этого они связывают лоскутки между собой, делают на них узелки и т. п. Веселой считалкой определяют последовательность, в которой дети будут вытаскивать цветные лоскутки. Затем им по очереди завязывают глаза, и каждый вытаскивает по несколько кусочков ткани. Далее дети расходятся и начинают делать оригинальные фигурки, не показывая друг другу, что у них получается. Это может быть смешной человечек, забавный зверек, цветочек и т. д.

## **24. Игра «Придумки».**

Перенесение свойств одного объекта или нескольких на другой. Например, мяч. Какой он? Смеющийся, летающий, вкусный; рассказывающий на ночь сказки . . . Этот метод позволяет не только развивать воображение, речь, фантазию, но и управлять своим мышлением. Можно придумать фантастическое животное, придумать ему название, кто его родители, где он будет жить и чем питаться, или предложить картинки “забавные животные”, “пиктограммы”, назвать их и сделать презентацию. Например “Левообезьян”. Его родители: лев и обезьянка. Живет в жарких странах. Очень быстро бегают по земле и ловко лазают по деревьям. Может быстро убежать от врагов и достать фрукты с высокого дерева . . .

## **25. Творческое упражнение «Счастье и радость».**

Прочитать детям пословицу: «Счастлив тот, кто в радости живет».

Объединить детей в группы и попросить каждую группу придумать правила счастья, чтобы всем детям в группе жилось радостно. Например: утром при встрече дети должны улыбнуться и сказать друг другу что-то хорошее, дети

должны делиться друг с другом и т.д. Все правила счастья записываются и остаются в группе.

### **26. Игра «Танаграм».**

В конструктивной игре «Танграм» дети учатся создавать силуэтное изображение по предметной картинке. Развиваются творческое умение самостоятельно выделять в реальном изображении части предмета и абстрагировать их в геометрические фигуры).

### **27. Игра «Найди лишнее слово в каждой строчке».**

Стул, стол, змея, тренога, лошадь (общая подсистема - ноги).

Фляга, пустыня, море, аквариум, бутылка (общая подсистема - вода).

### **28. Игра «Посмотри, что получится».**

С далекой планеты прилетели инопланетяне и приземлились в нашем городе. У них какие-то коварные планы и для исполнения своих тайных замыслов они отключили свет во всем городе. Город погрузился во мрак: не светят включенные лампы, фонари. Чтобы не дать инопланетянам завладеть городом (страной), надо как-то пробраться туда, где они отключили энергосистему, включить ее и помешать их замыслам. Как это сделать? При этом не попасть в руки инопланетян, а в темноте они ориентируются очень хорошо.

### **29. Игра «Выдумляндия».**

Проснувшись однажды утром, жители нашего города увидели, что трава в городе “выросла до пятого этажа”. Что будет происходить дальше? Кому это понравится, а кому нет? Какие проблемы возникнут у жителей города? Какие будут последствия? Предложить детям уменьшить все автомобили в городе до размеров детских, игрушечных автомобилей. Как тогда люди будут решать проблемы с транспортом? Как использовать уменьшенные автомобили?

### **30. Творческое упражнение «Ночной разговор игрушек».**

Предложить детям придумать, о чем ночью (вечером, когда дети ушли из детского сада) могли разговаривать игрушки: как с ними играют дети, бережно к ним относятся, или упорядочивают игровой уголок т.д.

### **31. Творческое упражнение «У кого какой характер?»**

Раздать детям картинки с изображением различных предметов и предложить им описать характер этих предметов, например: характер молотка, кровати, подушки, карандаша. Сравнить и обсудить описание детей. Провести с детьми беседу о том, как может меняться характер различных предметов в зависимости от того, кому они служат и кто держит их в своих руках. Второй вариант этого упражнения: предложить детям описать работу печального или

веселого молотка, исполнительной или ленивой пилы, гордого или скромного карандаша, внимательной или невнимательной тетради и т.д.

### **32. Игра «Веселые распевки».**

Играть можно командами от 3 до 10 человек или индивидуально - каждый сам за себя. Считалкой выбирают команду, начинающую первой. Она поет несколько строчек из детской песенки, мультфильма. Вторая команда внимательно слушает и, когда песня заканчивается, запекает другую, начинающуюся со слова, на которое закончилась предыдущая. Если в течение минуты команда не вспомнит нужной песни, ей записывают штрафное очко и разрешают запеть любую песню. Счет ведут до 8 очков. Проигравшей команде дают смешное задание, для выполнения которого ей приходится размышлять и фантазировать.

### **33. Игра «Назови как можно больше слов.»**

*Системность и системный разбор.* Предлагаю систему, подбери слова, входящие в эту систему:

Лес - охотник, волк, деревья, кусты, тропа.

Река - берег, рыба, рыбак, вода, тина.

Город - автомобили, здания, улицы, велосипед т.д.

### **34. Игра «Придумай смешнее и сделай лучше».**

В игре участвуют 4-6 детей. Выбирается ведущий, который называет какое-нибудь короткое слово и предлагает участникам придумать смешную рифму к нему и настучать к ней какую-либо мелодию. При этом можно танцевать, строить гримасы, что-то изображать. Смысл заключается в том, чтобы было, как можно смешней и интересней смотреть всем присутствующим, номер должен быть придуман как можно быстрее. Сначала смотрят выступление первых трех человек, поднявших руку, а затем голосуют, кому и что больше понравилось. Побеждает тот, кто чаще выступал и набрал больше баллов.

Лучше, когда выступление чем-либо поощряется, например выигравший

### **35. Шашки для детей.**

Это отличное средство развития в ребенке важных качеств и в первую очередь – памяти и логического мышления. Помимо этого игра шашки для ребенка — это еще и интуиция, целеустремленность, умение принимать верные решения и другие полезные для жизни качества.

### **36. Игра «Какого вкуса небо?»**

Большую часть информации о мире человек получает с помощью зрения. Это научно доказанный факт. Все остальные органы восприятия (слух, обоняние, вкус, осязание) находятся как бы в «аутсайдерах». Это упражнение помогает «реанимировать» все те чувства, которые притупляются. Спросите: «Какого вкуса небо? Какой формы радость? Какой на ощупь страх?»

### **37. Творческое упражнение «Молодые и старые».**

Прочитать детям пословицу: «И старость не страшна, если молодые

уважают». Попросить детей придумать, за что старики могут уважать молодых, а молодые - старых. Например, стариков можно уважать за мудрость, терпение, жизненный опыт. Молодых - можно уважать за заботу о старых, за умение работать т.п. Объединить детей у пары из двух друзей. В каждой паре один - молодой, другой - старый. Дети должны рассказать, за что они уважают друг друга. Например: бабушка - внук: В. – «Я уважаю тебя за то, что ты научил меня ...»

### **38. Творческое упражнение «О чем рассказали вещи?»**

Раздать детям картинки с изображением различных предметов. Затем объединить детей в пары или небольшие группы и предложить им представить себя различными предметами, которые разговаривают между собой, а затем записать эти разговоры.

Второй вариант этого упражнения:

Предложить детям представить, о чем говорят вещи в их квартире в отсутствие хозяев. Можно объединить детей в группы и дать группам разные задачи. Например, разговор посуды, мебели в комнате, одежды в шкафу, игрушек в детской комнате и т.д..

### **39. Творческое упражнение «Угадай кто я».**

Воспитатель раздает детям карточки с рисунками разных животных. Дети берут себе по одной картинке, потом показывают детям движениями, животное изображено на картинке. Другие дети должны узнать, кого изображает ребенок. Можно предложить детям показать своих любимых животных.

### **40. Творческое упражнение «Догадайся, что случилось?»**

Детям предлагается внимательно посмотреть на картину, представляя развитие событий: случившихся, почему, зачем. Можно придумать, что произошло с героями картины потом.

### **41. Творческое упражнение «Лесные журналисты».**

Детям предлагается представить себя журналистами, исследовать жизнь любого животного (растения), составить рассказ о ней для детского журнала.

### **42. Творческое упражнение «Лесные врачи».**

Дети объединяются в две группы - «лесные врачи» и «лесные больные». «Лесные больные» по очереди рассказывают о своих болезнях. «Врачи» через некоторое время дают совет, как им помочь. Затем дети меняются ролями.

### **43. Творческое упражнение «Узнай птицу».**

Дети получают карточки с изображениями различных птиц.

Им предлагается подумать:

- Какой характер у той или иной птицы?
- С какими людьми, цветами, деревьями, животными дружит эта птица? Кто враги? О чем она поет? Из чего и как строит гнездышко? Что она больше всего любит делать?

Детей предупреждают, что их ответы могут быть сказочными.

### **44. Творческое упражнение «И я сказал ...»**

Детям предлагается по-разному закончить предложение: «Я вышел на улицу,



был дождь (солнце, ветер, жара и т.д.), и я сказал ...»

#### **45. Творческое упражнение «Жизнь шкафа».**

Детям предлагается рассмотреть картинку, на которой изображен шкаф (стул, ведро, ложка и т.д.).

Дети объединяются в группы и отвечают на вопрос:

- Из чего может быть сделан шкаф?
- Может у шкафа меняться настроение?
- Может шкаф болеть?
- Можно ли взять в друзья шкафы?
- Что чувствует шкаф, когда его протирают или ремонтируют?
- Кого из членов семьи шкаф любит больше всего?
- Помнит шкаф мастера, который его сделал?
- Подобные вопросы можно задавать о любых вещах.
- Затем дети придумывают сказку о вещах (как шкаф подружился с новым платьем или как чашка (тарелка) поссорилась с ложкой и т.д.).

#### **46. Творческое упражнение «Четверо друзей».**

Объединить детей в группы из 4-х человек. Попросить их придумать историю о том, как четверо друзей помогли кому-то в трудную минуту.

Например, старушка не сможет прийти домой с тяжелыми сумками, старшие дети обидели маленького мальчика; девочка заблудилась в городе; дедушке нужно перейти дорогу, а он плохо видит подобное.

#### **47. Игра «Цепочка противоречий».**

Цель: развитие творческого воображения при помощи поисков противоречий. Пример: гулять - хорошо, потому что светит солнце. Светит солнце - плохо, потому что жарко. Жарко – хорошо, потому что лето и т. д.

#### **48. Творческое упражнение «Если нет единства».**

Предложить детям рассказать, что может произойти с коллективом группы, в котором нет единства, чтобы:

- В группе нужно навести порядок.
- Дети не слушают воспитателя.
- В группе появилась новая, красивая игрушка, все хотят ней играть.
- У ребенка из группы день рождения.
- Нужно выполнить сложные задачи.
- В группу пришел новый ребенок.
- Совместная работа (в уголке природы, кулинария, уборка).

#### **49. Творческое упражнение «Приветливые люди».**

Прочитать детям пословицу: «По одежке встречают, по уму провожают»

Объединить детей в пары и раздать им карточки с заданием, придумать небольшие сценки - диалоги между приветливым покупателем и продавцом, водителем и пассажиром, врачом и больным, бабушкой и внуком и т. п.

#### **50. Творческое упражнение «Мы-помощники».**

Объединить детей в пары. Каждая пара должна придумать ситуацию в детском саду, в которой друзья помогают друг другу. Например: дети сажают деревья. Один копает ямку, второй - носит воду, третий - держит деревце, четвертый - заворачивает землю.

### **51. Творческое упражнение «Доброе слово»**

Прочитать детям пословицу: «Доброе слово гнев останавливает».

Объединить детей в пары. Каждая пара должна придумать слова, которыми можно помирить, пожалеть, успокоить, поддержать. Например, успокоить ребенка, который упал и сильно ушибся; помирить двух друзей и т.д.

### **52. Упражнение “Загадки - узнавалки”.**

Кто стучит, как в барабан. Ай, какой я молодец,  
На сосне сидит. . . (дятел) Красный, круглый, (помидор).

Такие загадки очень нравятся детям, они поднимают эмоциональный настрой, учат сосредотачиваться, проявлять умственную активность.

### **53. Творческое задание «Подбери слова к картине».**

Детям предлагают с помощью прилагательных, слов - сравнений, глаголов придумать «комплимент» картине.

### **54. Творческое задание «Создаем книгу сами».**

Детям предлагается стать писателями и художниками и создать книгу для детей младшей группы. Дети придумывают разные сказки и рассказы, иллюстрирующие их.

## **Раздел 4: Организация творческой продуктивной деятельности.**

### **Сентябрь. Игра «Волшебники»**

Цель: развивать эмоциональное и творческое воображение.

Материал: карандаши, листы бумаги

Без предварительной беседы предложить детям с помощью карандашей превратить две совершенно одинаковые фигуры, изображенные на листе, в злого и доброго волшебника. Далее предложить придумать, что совершил плохого «злой» волшебник и как его победил «добрый».

### **Октябрь. Игра «Дорисуй-ка».**

Цель: развивать творческое воображение, креативное мышление.

Дети дорисовывают предложенный рисунок. Выведите для начала основной контур рисунка, как бы «набросайте» эскиз и попросите ребенка дополнить его необходимыми деталями и закончить рисунок. Таким образом, можете нарисовать схему домика, а ребенок дорисует окна, двери, трубу, дым, солнце, облака.

### **Ноябрь. Игра «Интересный рисунок».**

Цель игры: учить детей быстро реагировать и творчески мыслить.

В этой игре участвуют несколько групп детей, по 4—5 человек.

Материал: листы бумаги и цветные карандаши.

По одному игроку от каждой команды садятся за стол, берут листки и карандаши. Ведущий говорит, что рисовать, дает на это 1,5 минуты и засекает время. По истечении времени садятся другие игроки, ведущий

говорит, что им рисовать, засекает время, и они продолжают на том же листке. И так до последних участников игры.

Допустим, первым игрокам ведущий задал рисовать голову осла, вторым - туловище кенгуру, третьим - львиный хвост, а четвертым - одежду получившемуся зверю. Рисунок может быть и другого плана, например, ведущий предлагает рисовать море, птицу, человека, вазу с цветами, обеденный стол - и все это на одном листе.

В результате, когда рисунок готов, участники команды совещаются и дают ему смешное название. Все рисунки раскладываются на столе, и начинается голосование, но отдать голос можно только за чужое «художество». Так определяется выигравшая команда.

### **Декабрь. Изготовление поделки «Дерево желаний».**

Это дерево желаний, исполнит все твои мечты.

А чтоб такое появилось, немного постарайся ты!

*Материалы:* цветочный горшок, клей, нитки, газета, маленькие конфетки, бусинки, зерна, шишки, гофрированная бумага, атласная ленточка, палочки. Дети совместно с педагогом мастерят "Дерево желаний", а затем самостоятельно, по своему выбору украшают его. Сделав дерево, ребенок прищёптывает свое заветное желание, говорят, проговоренное желание действительно сбывается.

### **Январь. Создание красочного коллажа. Тема: « Мои увлечения».**

Материал: вырезанные картинки из журналов, цветные карандаши, кисточки, краски, альбомный лист бумаги.

Предложить детям создать коллаж из различных предметов, где отражались бы их увлечения.

### **Февраль. Изготовление девочками открыток для мальчиков.**

Цель. Развивать воображение, фантазию, креативное мышление.

Материал: различные предметы по выбору детей (бусинки, пайетки, кусочки ткани, тесьма, наклейки и т.д.)

### **Март. Изготовление мальчиками открыток для девочек.**

Цель. Развивать воображение, фантазию, креативное мышление.

Материал: различные предметы по выбору детей (бусинки, пайетки, кусочки ткани, тесьма, наклейки и т.д.)

### **Апрель. Игра «Фоторобот».**

Цель. Развивать чувство пропорции и глазомер, фантазию и воображение.

Взрослый изображает на отдельном листе бумаги овал лица человека, можно дорисовать контур глаз, носа и рта. Предлагаем дорисовать портрет, а именно - закрасить или обрисовать какие-либо черты. Можно также придумать различные аксессуары - шляпу, колесо, бантик, усы, бороду, таким

образом, создавая характер изображаемого персонажа. Далее предлагаем придумать своему герою подходящее имя. Ребенок закрашивает портрет по своему выбору - карандашами, красками, цветными мелками.

### **Май. Конкурс на лучшую поделку из различных материалов.**

Тема: «Необычная игрушка».

Цель: развивать творческое воображение, креативные способности.

#### **Формы работы с родителями и детьми:**

1. Презентация программы. «Развитие креативности у детей 6-7»

Цель. Познакомить родителей с задачами и содержанием программы.

Рассказать о преимуществе людей, обладающих креативностью.

2. Анкетирование - родителей.

«Любит ли фантазировать ваш ребенок?"

Цель. Выявить творческие возможности и интересы детей.

3. Консультация для родителей.

«Как развить творческие способности ребенка »

«Как развивать воображение у детей».

4. Смотры - конкурсы.

Поделка «Дерево желаний».

Открытки для девочек.

Открытки для мальчиков.

Поделки из различных материалов.

Цель. Сблизить детей и родителей, сформировать стойкую мотивацию родителей на совместное творчество с детьми.

5. Чтение детям художественно познавательной литературы, энциклопедий, просмотр видеофильмов.

Цель: знакомство детей с разнообразными способами получения информации.

6. Индивидуальные беседы с детьми по интересам.

Цель: поддержка и развитие детских интересов и способностей.

Реализация данного курса занятий позволяет добиваться положительных результатов:

- У детей появилась способность быстро генерировать поток идей, решений, подходящих объектов, применяя разнообразные подходы и стратегии при решении задач.
- Появились ростки к придумыванию нестандартных, необычных идей и решений, появилась способность к разработке деталей в рисунках, появление сюжетов.
- Повысился уровень связной речи, обогатился словарный запас.

- Дети научились работать в коллективе, у многих раскрылись лидерские способности, развилась эмпатия, дети приобрели чувство «мы», появилась уверенность, повысилась самооценка.
- Повысился уровень произвольных процессов, самоконтроля, а также уровень развития мелкой моторики.
- У детей преобладают положительные спонтанные реакции, эмоции, приподнятое настроение, чувство юмора.
- Повысилась психологическая компетентность и мотивация родителей к совместной деятельности со своими детьми.