

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет»  
Институт педагогики и психологии детства  
Кафедра педагогики и психологии детства

**СЮЖЕТНО – РОЛЕВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ  
ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО  
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

Выпускная квалификационная работа

Квалификационная работа  
допущена к защите  
Зав. кафедрой Е.В. Коротаева

Исполнитель:  
Ерыгина Марина Викторовна,  
обучающийся группы БД-59zКФ

\_\_\_\_\_  
дата

\_\_\_\_\_  
подпись

\_\_\_\_\_  
подпись

Руководитель:  
Бухарова Инна Сергеевна,  
канд. пед. наук, доцент

\_\_\_\_\_  
подпись

Екатеринбург 2019

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ПРОБЛЕМА РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОСТИ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В СОВРЕМЕННОЙ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ.....	6
1.1. Понятие «креативность» с точки зрения различных авторов .....	6
1.2. Особенности развития креативности детей старшего дошкольного	13
возраста.....	
1.3. Методика организации сюжетно – ролевой игры для развития креативности старших дошкольников.....	18
ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ПОИСКОВАЯ РАБОТА ПО ВЫЯВЛЕНИЮ И РАЗВИТИЮ КРЕАТИВНОСТИ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА .....	27
2.1. Описание диагностических методик и показателей диагностики креативности детей старшего дошкольного возраста.....	27
2.2. Анализ результатов диагностического исследования креативности детей старшего дошкольного	29
возраста.....	
2.3. Описание хода работы по организации сюжетно – ролевой игры, способствующей развитию креативности детей старшего дошкольного возраста.....	39
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	49
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	51
ПРИЛОЖЕНИЕ 1.....	57
ПРИЛОЖЕНИЕ 2.....	59
ПРИЛОЖЕНИЕ 3.....	60

## ВВЕДЕНИЕ

Актуальность данного исследования для теории и практики работы дошкольной образовательной организации в периоды кризиса и реорганизации образовательных систем. Во-первых она заключается в потребности людей, имеющих нестандартный взгляд на проблемы. Во-вторых – в организации сюжетно-ролевых игр дошкольников для развития креативности.

В настоящее время человек вынужден жить в условиях постоянно изменяющейся социоэкономической и социокультурной реальности. При этом скорость изменений в современном мире неуклонно растет, повышается уровень неопределенности окружающей среды. В таких условиях опорой могут стать лишь личностные компетенции, помогающие быстро адаптироваться к новым требованиям. Одной из важнейших компетенций на сегодня является нестандартное мышление, высокая творческая активность и креативное поведение. Поэтому система образования должна обеспечить ранее раскрытие способностей детей к творчеству, развития навыков по критическому восприятию информации, способности к нестандартным решениям, креативности, изобретательности, способности работать в команде и их подготовки к школьному обучению.

Однако современный отечественный образовательный стандарт не претерпел существенных изменений с советских времен и не отвечает современным условиям жизни. Жесткость образовательной системы и ориентация на «среднего» ребенка не позволяет учесть индивидуальные особенности каждого ребенка и развить его способность к творчеству.

К сожалению, возможности развития творческих способностей не остаются неизменными и с возрастом угасают, слабеют и, чем старше становится человек, тем быстрее его мозг теряет гибкость и пластичность, соответственно, труднее развивать его способности. Вот почему так важно,

чтобы условия опережали события, и среда, окружающая ребенка, всячески культивировала его креативность, а не подавляла ее.

Так, насущной проблемой для современного общества, становится поиск педагогических средств, которые помогали бы максимально раскрыть потенциал и способности каждого ребенка. Одним из таких средств является сюжетно – ролевая игра, которая, по сути, является в старшем дошкольном возрасте ведущим видом деятельности.

Таким образом, существуют два противоречия. Между необходимостью создать условия для развития креативности у детей старшего дошкольного возраста и сложившейся системой дошкольного образования, ориентированной в основном на овладение дошкольниками знаниями, умениями и навыками. А так же между необходимостью развивать у старших дошкольников креативность и недостаточной разработанностью методического обеспечения, позволяющего целенаправленно осуществлять этот процесс, в процессе сюжетно – ролевой игры.

На основании выделенных противоречий, анализа философской, психолога – педагогической литературы, а также в результате изучения опыта работы детского сада была сформулирована проблема исследования, заключающаяся в теоретическом осмыслении педагогических средств, обеспечивающих высокий уровень развития креативности старших дошкольников.

Все вышеизложенное обусловило актуальность и выбор темы исследования: «Сюжетно – ролевая игра как средство развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста».

**Объект исследования** – процесс развития креативности в старшем дошкольном возрасте.

**Предмет исследования** – сюжетно – ролевая игра, способствующая развитию креативности старших дошкольников.

**Цель** данной работы заключается в выявлении, теоретическом обосновании возможности сюжетно – ролевой игры как средства развития креативности детей старшего дошкольного возраста.

Для достижения поставленной цели необходимо было решить следующие задачи:

1. Проанализировать проблему развития креативности в психолога – педагогической литературе.
2. Определить основные показатели диагностики креативности старших дошкольников и подобрать диагностические методики.
3. Провести диагностику креативности старших дошкольников, представить анализ результатов исследования.
4. Разработать комплекс сюжетно – ролевых игр для развития креативности детей старшего дошкольного возраста.

Для достижения цели исследования и решения поставленных задач использовались следующие методы исследования: библиографический (изучение литературы по проблеме исследования); эмпирический (тестирование).

Практическая база исследования: муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад №16» в г. Красноуфимск Свердловской области. В исследовании приняло участие 20 детей старшего дошкольного возраста.

Структура выпускной квалификационной работы состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы, состоящего из 69 источников и 3 приложений.

# ГЛАВА 1. ПРОБЛЕМА РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОСТИ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В СОВРЕМЕННОЙ ПСИХОЛОГО – ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ

## 1.1. Понятие «креативность» с точки зрения различных авторов

На сегодняшний день в научной психологической литературе существует множество подходов к изучению творчества и креативности, однако понятийный аппарат данных феноменов все еще остается неопределенным.

Согласно многим исследователям (Л.С. Выготский, Т. Дауд, О.К. Тихомирова и др.) осмысление понятия «творчество» связано как с результатом творческой деятельности, т.е. с созданием неких новых материальных и духовных ценностей, так и с изучением самого процесса творческого акта [8; 12; 59]. Т. Дауд, анализируя различные определения творчества, заявляет, что в основе данного феномена лежат два конструкта: «акт создания или производства и акт создания чего – либо нового» [12].

Создание некоего нового продукта в процессе творчества предполагает наличие особых творческих, или креативных, способностей у субъекта творческой деятельности. Такие авторы, как Дж. Гилфорд, А.Я. Пономарев, С. Тейлор, Э. Торренс и др., рассматривают креативность как универсальную познавательную способность к творчеству [16; 47; 58; 57].

В научной литературе также распространен подход к пониманию креативности как черты личности (Д.Б. Богоявленская, А. Маслоу) [1; 37]. Многие психологи считают, что для целостного понимания феномена креативности, должен включать в себя изучение таких его аспектов, как: креативный процесс, креативный продукт, креативную личность и креативную среду. В отечественной литературе термин креативность часто называют «творческостью». В частности, Д.Б. Богоявленская подразумевает под этим понятием способность к преобразованию чего – либо [1].

Креативность можно рассматривать, как умственный процесс, позволяющий, благодаря идеям, решениям и осмыслению, создать новые и уникальные продукты, или как «подход к деятельности, который ведет к генерированию новых и соответствующих идей, процессов и решений».

Х. Гейвин отмечает, что креативные люди генерируют оригинальные идеи, которые приводят к ценным и целесообразным результатам [11].

Е.П. Ильин предлагает следующее определение: «креативность – это способность к оригинальной, но в то же время востребованной работе: к чему – то такому, о чем другие не подумали, что приносит некую пользу» [25].

Креативность на сегодняшний день является сложным многомерным явлением, включающим в себя множество параметров, которые характеризуют креативную личность и креативное мышление.

Дж. Гилфорд вывел понятие «дивергентное мышление», которое противопоставляется конвергентному, которое используется при решении задач с единственно правильным ответом и является однонаправленным, логичным, последовательным, алгоритмичным [16]. Креативность часто отождествляют с дивергентным мышлением, характеризуя его как альтернативное, интуитивное, порождающие множество идей и вариантов решения задачи, позволяющие «мыслить вширь».

Среди выделяемых Гилфордом факторов основными являются:

- беглость (количество сформулированных идей);
- гибкость (способность преодоления фиксированности, переход от одного класса явлений к другому);
- оригинальность (редкость по сравнению с другими ответами);
- любознательность;
- разработанность [16].

Д. Лефбридж отнес выделенные Дж. Гилфордом факторы беглость, гибкость, оригинальность и разработанность к когнитивным особенностям творческого поведения, в то время как, рискованность (устойчивость к

неопределенности), комплексность, любознательность и воображение Д. Лефбридж определил как аффективные особенности [29; 16].

Апелляция дивергентному мышлению, как единственно возможной схеме объяснения феномена креативности, сегодня критикуется многими исследователями (Т.А. Барышева, Л.Я. Дорфман,) [2; 13]. В исследованиях Я.А. Пономарева креативная личность должна быть ориентирована на интенсивный поиск решений и способная усмотреть побочные продукты, возникающие в процессе мышления [47].

Креативность можно рассматривать как потребность в исследовательской деятельности, или как фактор одаренности.

П. Джексон и С. Мессик выделяют следующие аспекты креативного мышления: оригинальность, осмысленность, трансформация, как преобразование материала через ограничения, объединение элементов опыта [18; 34].

Также в теории Я.А. Пономарева, А.Н. Лук отмечает важность умения тщательного поиска решений и идей в огромном потоке информации, уделяя особое внимание способности выходить за пределы уже усвоенного опыта [47].

Способность к свертыванию мыслительных операций, т.е., обобщению рассуждений и переходу на уровень абстракций, способность к переносу приобретенного опыта для решения новых задач, целостность восприятия и «боковое мышление» (нахождение решения с помощью посторонней информации), по мнению автора, являются отличительной особенностью творческих личностей. В классификации А.Н. Лука включены три аспекта: быстрое извлечение множества свойств объектов из памяти, легкость генерирования идей и беглость речи, позволяющая обличать новые осмысленные идеи в слова [30].

Рассматривая параметр гибкости мышления, автор отмечает необходимость наличия гибкости интеллекта, как способности «вовремя отказаться от ложных гипотез». К креативным способностям автор также

относит возможность оперативно воспринимать и соотносить новую информацию с прошлым опытом. Называя ее «способностей к сцеплению», умение оценить свои действия, как к интуитивному выбору одной из многих альтернатив. А также настойчивость в доработке решений и совершенствованию идей и способность к «сближению понятий» (ассоциирование понятий, преодоление «смыслового расстояния» между различными явлениями).

При этом важность механизма ассоциаций и его связи с дивергентным мышлением заявлена во многих работах исследователей креативности.

Механизм ассоциаций, в данном случае, понимается как «способность к нахождению связи в предметах и явлениях, на первый взгляд несопоставимых». Ассоциативная теория утверждает, что креативность базируется на возникновении новых «комбинаций ассоциаций между идеями». Стоит отметить, что степень креативности мышления зависит от того, насколько отдаленными являются идеи, между которыми возникли ассоциации. Однако данные ассоциации должны отвечать требованиям полезности и соответствию условиям задачи. С. Медник и В.Н. Дружинин утверждают, что установление ассоциативных связей между уже известными несвязанными ранее идеями приводит к появлению креативных продуктов [34; 20].

Генерирование множества креативных идей благодаря ряду ассоциаций формирует такую черту креативной личности как «сверхвключенность». По мнению Л.Я. Дорфмана, необычные ассоциации стимулируются на более глубоких слоях мышления, чем дивергентные идеи [13].

К. Тэкэкс изучал признаки, по которым можно определить высокий творческий потенциал и высокую креативность у детей в раннем детстве.

Различие этих понятий выражается в том, что понятие креативность является более широким, чем «творческий потенциал», так как включает как потенциальную, так и актуальную (реализованную) формы. Так, К. Тэкэкс выделил следующие признаки наличия творческого потенциала у детей:

любопытство, отличная память и высокая концентрация внимания, одновременное отслеживание нескольких явлений, происходящих вокруг, умение определять причинно – следственные связи и делать выводы. Наличие широкого словарного запаса и умение формулировать сложные синтаксические конструкции, упорство в достижении целей, а также «высокий порог отключения» при выполнении сложных задач [56].

Высокий уровень креативности по К. Тэкэксу выражается в пытливости ума, высоком энергетическом уровне, независимости, «неконформности» (не способности соответствовать социально принятым характеристикам), изобретательности в применении материалов и идей, способности высокой концентрации на интересующем деле, а также гибкости, беглости, оригинальности и др. [56].

К уже названным различными исследователями критериям креативности Л.Н. Дроздикова добавляет мотивационные компоненты творческой самореализации (стремление к самосовершенствованию, успеху и лидерству в творческой деятельности и др.). А также подчеркивает важность самоорганизации для реализации креативного потенциала (способность к выделению целей и приоритетов, планированию, самоконтролю, самооценке, самоанализу, рефлексии и коррекции, умение преодолевать трудности в учении) [14].

Е.Е. Туник в своих работах уделяет внимание таким качествам креативной личности: чувствительность к проблемам, способность синтезировать, определять сходства и различия, воссоздавать недостающие детали, прогнозировать и мыслить дивергентно [60].

Важными характеристиками, присущими креативам, являются дивергентность и системность мышления, открытость внутреннему опыту, энергия, высокая чувствительность, толерантность к неопределенности, безусловное принятие себя других людей природы, непосредственность, центрированность на проблемах, независимость от культуры и окружения.

Авторы М.Г. Романцов и Г.И. Михалевская отмечают «эффективную самостоятельность» в качестве критерия проявления креативности [48; 33].

Системный подход, предложенный Т.А. Барышевой и А.Ю. Жигаловым, трактует креативность как многомерное психическое образование, состоящее из «семи симптомокомплексов: мотивационный, эмоциональный, экзистенциальный, коммуникативный, компетентностный, интеллектуальный, эстетический. В каждый симптомокомплекс включены несколько психологических параметров [2; 21].

Кроме того, необходимо отметить качества ассоциативность и диалектичность как ключевые. Формирующие креативность, с помощью мышления становится гибким и оригинальным (Н.Е. Веракса, О.А. Шиян, А.Ю. Капская, Т.Л. Мирончик и др.). При этом диалектичность понимается, как способность осознавать противоречия в любых системах, и оперирование ими посредством мыслительных действий диалектического превращения, объединения и опосредствования [9; 65; 26; 35].

Диалектичность мышления особенно активно применяется детьми в старшем дошкольном возрасте. Так как преобразование противоречий с использованием диалектических умственных операций позволяет получать новые результаты, исследователи считают, что диалектическое мышление входит в состав творческой способности.

Феномен креативности образует тесную связь с понятием инновационности. По мнению Дж. Хипа креативность является комплексом идей, реализуемых в дальнейшем в виде инноваций. Необходимость применения гибкости и оригинальности мышления инноваторами позволяет сделать вывод о наличии «инновационного мышления», которое сходно с креативным мышлением, и определяется как «способность человека изменять целиустановки в условиях постоянно изменяющейся реальности» [61]. В этом случае, инноватор – это человек, обладающий креативным и инновационным мышлением, то есть способный генерировать множество новых оригинальных идей и применять их на практике.

Таким образом, развитие креативности сегодня является одной из приоритетных задач дошкольного образования. Подходы ученых к пониманию феномена креативности остаются многообразными и противоречивыми.

Креативность или творческость может быть рассмотрена, как человеческая способность, как фактор одаренности или же, как совокупность некоторых факторов и качеств индивидуума. Дж. Гилфорд и Э. Торренс включали в это понятие оригинальность, как способность предлагать нестандартные решения, чувствительность к окружающему миру и интеграцию, как умение учитывать или объединять несколько противоположных условий, предпосылок или принципов, дивергентность и гибкость мышления [16; 57]. Дж. Гилфорд отмечал что: «Дивергентное мышление действует везде, где имеет место мышление методом проб и ошибок» [16]. Другие исследователи добавляли к основным факторам беглости, гибкости и оригинальности следующие критерии креативного мышления: ассоциативность, воображение и фантазию, рискованность, комплексность, любознательность и любопытство, навык решения проблемных ситуаций, критичность и пытливість ума; способность генерировать идеи, стремление к совершенствованию, способность к планированию, самоконтролю, самооценке, самоанализу, рефлексии, коррекции; умение преодолевать трудности, способность к переносу ранее усвоенных методов познания в новую ситуацию, способность прослеживать причинно – следственные связи и делать выводы, высокую концентрацию внимания, независимость, неконформность и др.

Можно сделать вывод, что креативность – это способность к оригинальному способу мышления и творческой деятельности. Показателей развития креативности много, основные из них: оригинальность, гибкость и беглость.

## **1.2. Особенности развития креативности детей старшего дошкольного возраста**

Если рассматривать креативность, как способность, присущую лишь одаренным, то можно предполагать генетическую обусловленность творческих способностей и исключить существенное влияние средовых на их развитие. (К. Сишор и Г. Ревеш). Однако многие исследовательские работы доказывают важность создания благоприятных условий развития креативности, утверждая, что процесс обучения и воспитания может благоприятствовать раскрытию творческих задатков, или способствовать их «свертыванию», оставлению в зачаточном состоянии [53; 50]. Так, Э.П. Торренс подчеркивает, что «значительный процент одаренных детей отбраковывается школой» [57]. Стремление массового образования адаптировать к условиям учебно – воспитательного процесса, «усреднить» способности детей часто приводит к невозможности проявления ребенком своего творческого потенциала. Как утверждает В.Т. Кудрявцев, именно развивающая образовательная система способна культивировать творческое развитие ребенка [28].

Лонгитюдные исследования подтверждают, что творческие способности не остаются константными на протяжении жизни.

Исследования Е.И. Банзелюк показали увеличение показателей креативности в возрасте от 6 до 8 лет, однако к 8 – 9 годам рост показателей прекращается [3]. Автор уточняет, что рост показателей к 8 годам обусловлен развитием только параметра беглости, связанным с увеличением моторных возможностей детей. Следовательно, такие данные не позволяют с уверенностью говорить о повышении уровня креативности благодаря генерированию большего количества идей. Как пишут М.О. Олехнович, М.И. Фидельман и В.С. Юркевич, приобретения знаний в процессе школьного обучения приводит к снижению уровня креативности [42; 62; 67]. Это также подтверждено в исследованиях Н.Б. Шумаковой: высокая

творческая активность дошкольников шести лет снижается к 11 годам, однако качественный характер творчества тоже подвержен изменениям [65].

Согласно работам Э. Торренса кульминация творческих проявлений соответствует дошкольному и младшему школьному возрасту, а затем приходится на старший школьный возраст. Таким образом, в связи с необходимостью социальной адаптации и нарастающей ригидностью форм поведения, потребность в творческих проявлениях снижается. Можно увидеть понижение показателя оригинальности с возрастом: оригинальность ответов в 4 года отмечается у 50% детей, их число падает в два раза в начале посещения школы, и только в подростковом периоде снова возрастает до 50% [57].

Было проведено лонгитюдное исследование на 1600 детях разного возраста с помощью теста для отбора инноваторов и инженеров для НАСА. Детям предоставлялся один и тот же тест в возрасте 5, 10, 15 лет и во взрослом возрасте. Полученные данные показали следующее: в дошкольном возрасте 98% детей показали высокий уровень креативности, к 10 годам этот показатель снизился до 30% испытуемых, в 15 лет среди данной выборки лишь 12% детей прошли тест успешно. Эти же тесты были также предложены 280 тыс. взрослых и среди них высокие показатели были достигнуты лишь 2% испытуемых. По результатам исследования учеными был сделан вывод, что люди учатся не креативному поведению.

Таким образом, исследования подтверждают, что дошкольный возраст является сензитивным периодом для выявления и развития креативного мышления (Л.С. Выготский, Э. Торренс и др.) [8; 57]. Согласно А.М. Матюшкину в дошкольном возрасте усиливается взаимовлияние внимания и интеллекта, в данном возрасте начинает функционировать произвольное внимание и память [34]. Совершенствуются и другие когнитивные процессы (восприятие, мышление), также в активной стадии находятся речь и воображение.

Воображение, одно из самых важных новообразований в этот период, является основой творческой деятельности (О.М. Дьяченко, В.Т. Кудрявцев, В.В. Давыдов) [15; 26; 14]. Воображение позволяет создавать различные образы на основе комбинаций элементов приобретенного опыта, т.е. благодаря воспринятым в прошлом впечатлениям, представлениям, переживаниям и знаниям. Пассивное воображение связано с грезами, сновидениями, галлюцинациями, а активное может быть воссоздающим, при котором образы создаются согласно конкретному описанию, и творческим – конструирование новых независимых образов, которые могут быть реализованы в оригинальных и ценных продуктах деятельности.

Воображение активизируется при необходимости нахождения решений открытых, дивергентных задач (У. Рейтман, Э. Торренс, А. Петровский и др.) [51; 57; 48].

В старшем дошкольном возрасте важно сформировать у ребенка устойчивый познавательный интерес, который является залогом креативного поведения. В его основе лежит любопытство, характерное для каждого ребенка. В случае возникновения положительного эмоционального к познанию нового, любопытство перерастает в любознательность – стремлению исследовать окружающий мир, приобретать новый опыт и знания. Отмечается невероятное любопытство и мотивация, которую дети проявляют в процессе исследования окружающей среды. Считается, что раннее детство – это период критического осмысления мира, что является полезным инструментом в творческой деятельности, и время возникновения интереса к пониманию мира.

В работах Х. Гарднера раннее детство является чрезвычайно важным периодом, благоприятствующим развитию творческих способностей [15]. Он указывает, что дальнейшая «непосредственность» мышления ребенка зависит от опыта, полученного им в раннем детстве, так как в дошкольном возрасте мозг характеризуется пластичностью.

По мнению того же Х. Гарднера, раннее детство является ключевым периодом для развития мышления, навыков решения проблем, способности создавать креативные продукты. В это время дети активно пользуются данными навыками [15].

Для всех дошкольников характерно креативность мышления некоторые авторы, так считают (А. Маслоу, Х. Гарднер, А.И. Савенков, Л.С. Выготский и др.) [37; 15; 54; 8]. Однако исследования показывают, что механизм создания креативных идей у дошкольников отличается от механизмов, проявленных у взрослого человека, так как креативность детей является естественным поведением ребенка в связи с отсутствием необходимости преодоления стереотипов. Ученые называют этот феномен «наивной креативностью», т.к. у ребенка преобладает «свежий, творческий взгляд на мир от бедности его опыта и от наивного бесстрашия его мысли: все может быть, потому что он думает, что может быть». Далее, вначале стихийно, затем целенаправленно, ребенок осваивает «выверенные способы деятельности» и человеческий интеллектуальный опыт в виде шаблонов и стандартов способов познания и поведения. С утратой естественности творческого процесса, наивная креативность трансформируется в культурную креативность, более зрелый, осознанный и сложный механизм творчества. А. Маслоу также отмечает независимость детского восприятия мира от контроля, табу, дисциплины, запретов, планирования, расчетов возможности и невозможности [37].

Х. Гарднер признаёт, что детская креативность не эквивалентна креативности взрослого, однако «трудно представить, себе возможность взрослого творчества без творческого опыта в детстве» [15].

Изучая особенности креативных способностей детей, многие авторы делали попытки описания процесса детского творчества.

Дж. Тэйлор выделил пять уровней развития креативности:

- изображающая креативность, при которой ребенок самовыражается в игре, речи, рисовании и т.д.

- продуктивная креативность, позволяющая ребенку представлять приобретенный ранее опыт в новых условиях;
- изобретение, как способность находить новые и оригинальные связи между ранее несвязанными частями;
- новаторство характеризуется нахождением принципиально нового способа решения проблемы;
- творчество, при котором возникает нечто объективно новое для общества (принцип или гипотеза) [58].

В.А. Левин предлагает рассмотреть этапы создания детьми креативного продукта:

- поиск замысла, идеи, прогнозирование результатов творческой деятельности;
- поиск способов реализации замысла с помощью определения необходимых образов и художественных средств в имеющемся жизненном опыте [31]. Данный процесс можно проходить как осознанно, так и неосознанно;
- «мысленное манипулирование образами, элементами произведения, связями между ними; комбинирование, сопоставление и противопоставление элементов, усмотрение неожиданной функции элемента, изменение угла зрения на связи между явлениями и т.п.», т.е. процесс генерации идей;
- реализация идей в продуктах творчества;
- оценка найденных способов и идей, соотнесение их с первоначальным замыслом, отбраковка и отбор.

Автор отмечает, что последний этап творческого процесса – оценка и критика – в творчестве дошкольников выполняет взрослый, при этом у самих детей в процессе создания креативных продуктов задействованы не более трех этапов.

Хотя авторы указывают на креативность как на массовое явление среди дошкольников, стоит отметить, что если в данный сензитивный к креативным способностям период среда не поощряет свободу выражения

творческого начала и не мотивирует к совершению открытий и исследований, то эти способности могут быть утеряны навсегда. При этом удовлетворение естественной потребности ребенка в исследовательской деятельности стимулирует максимально возможное проявление креативного потенциала.

Таким образом, согласно многим исследованиям, сензитивным периодом для развития креативности мышления и поведения является дошкольный возраст. К 6 – 7 годам у детей уже развиты необходимые качества для реализации креативного потенциала. Необходимость применения специальных средств, способных максимально развить креативность в дошкольном возрасте, подтверждают многие авторы (Л.С. Выготский, Э. Торренс и др.) [10; 57]. Одним из таких средств является организация сюжетно – ролевой игры как ведущей деятельности старших дошкольников.

### **1.3. Методика организации сюжетно – ролевой игры для развития креативности старших дошкольников**

Одна из важнейших функций в формировании и развитии ребенка принадлежит игровой деятельности ребенка. Известный российский педагог А.С. Макаренко говорил, что игры в жизни каждого ребёнка, имеют невероятно важное значение [38]. Игра как основная деятельность дошкольника представляет собой базу для становления познаний о важном пласте человеческой культуры, а именно о взаимоотношениях между людьми.

Всякая игра, имеет какие – либо правила, а потому игровая деятельность также учит малышей придерживаться каких – то правил. Также игра помогает детям организовывать собственную деятельность, не ожидая при этом подсказки извне, развивает любознательность, самостоятельность и

креативность. Игра необходима, чтобы ребенок рос жизнерадостным, здоровым и крепким.

По содержанию, игра – это социальный процесс, который обусловлен развитием и формированием социума, и культуры в данном социуме. Данное явление в жизни ребенка раннего возраста в социуме – деятельность, в которой малыш исполняет роли взрослого человека, он творит труд, жизнь.

Через игру ребенок познает окружающий мир, он познает его и воспроизводит деятельность. В дошкольном возрасте игровая деятельность – это главный вид деятельности ребенка, потому что она занимает практически все время, а поэтому происходят положительные изменения в психике ребенка. Игра ребенка дошкольного возраста преподносится в ролевом характере. Ее предпосылки развиваются в предметной деятельности ребенка, и ей свойственны:

- разделение действия и предмета, и понимание этих терминов;
- использование детьми одних предметов, как замена для других;
- разделение своей деятельности от деятельности взрослых;
- начало самостоятельной деятельности ребенка;
- анализ и сравнение действий малыша с действиями родителей;
- подражание действиям своих родителей и взрослых вообще.

Самым главным критерием в игре ребенка является сравнение и анализ своей деятельности с деятельностью взрослого человека.

По теории Д.Б. Эльконина про исторический характер возникновения ролевой игры, игровые действия далеко не всегда сопровождали детство, ее возникновение было связано с историческим развитием и формированием социума и настоящим местом ребенка раннего возраста в системе социальных отношений [67].

Ролевая игровая деятельность имеет, зачастую, социально обговоренный характер, потому что ребенок совершает действия и поступки под наблюдением и подсказками взрослого. Ребенка, обычно, не особо интересует результат игры, его больше интересует сам процесс, ведь игра

вызывает у ребенка активные действия. Здесь развиваются познавательные и эмоциональные навыки ребенка. Игра – это способ показать ребенку мир таким, какой он есть на самом деле. Игра, чаще всего, имеет правила и установленные нормы. Для того чтобы игровая деятельность возникла, совсем не обязательна условность, или иными словами переименование предметов. Условность проявляется в игровой деятельности.

Игровая деятельность формирует и развивает в ребенке зачатки психологического процесса. Например, в ребенке начинает формироваться такие произвольные качества, как внимание и память. Дети учатся сосредотачиваться на чем – либо и запоминают больше разных деталей. Игра влияет на действие умственной системы ребенка, и одновременно, развивает мышление. В игре ребенок учится заменять предметы. Ребенок начинает мыслить через призму представления. Также, интенсивно развивается воображение и речь. Необходимость высказываться как – либо с детьми своего возраста дает начало для формирования рефлексного мышления. Игра способствует рефлексии, потому что именно в игровой деятельности возникает настоящая возможность контролировать то, что происходит во время игры. В процесс общения входит формирование и развитие.

Например, когда дети играют в больницу, и берут на себя роли врачей и пациентов, то пациент выражает свои эмоции плачем и страданиями, и это считается, что ребенок справился с задачей.

Свойственным видом игровой деятельности для детей раннего возраста является сюжетно – ролевая игра. Она возникает, обычно, в раннем и дошкольном возрасте, а достигает своего расцвета в середине дошкольного возраста.

Сюжетно – ролевая игра – это игра, направленная на активное усвоение новых социальных ролей, самореализацию, приобретение нового социального опыта.

Сюжетно – ролевая игра – вид деятельности детей, в процессе которой они в условных ситуациях воспроизводят ту или иную сферу деятельности и

общения взрослых с целью усвоения важнейших социальных ролей и выработки навыков формального и неформального общения.

Сюжетно – ролевая игра – действия детей по образцу поведения взрослых, а также отношения между ними.

Компонентами сюжетно – ролевой игры являются роль, сюжет, содержание, правила, действия игры, ролевые и настоящие отношения, предметы для игры, замененные предметы. Ведущий компонент данной игры – роль.

Роль – способ поведения человека в разнообразных ситуациях, которые являются общепринятыми. Роль помогает определить сюжет игры и ее содержание.

Цель организации сюжетно – ролевых игр в старшей группе детского сада – разностороннее развитие воспитанников в условиях вымышленной ситуации. В игре формируются важные личностные качества и развиваются умственные способности. Дети проявляют инициативу в подготовке пространства для игры, в выборе атрибутов. Пятилетние ребята договариваются между собой о вариантах развёртывания основного сюжета, предлагают всевозможные роли.

Реализация данной цели со старшими дошкольниками подразумевает решение ряда задач:

- развитие умения самостоятельно определять правила, импровизировать во время игры;
- побуждение к использованию образов и сюжетов художественных произведений в играх (из сказок и рассказов, фильмов и мультфильмов);
- активизация диалогической речи;
- развитие креативности, умения нестандартно мыслить;
- укрепление дружеских отношений внутри детского коллектива.

Если приравнять сюжетно – ролевую игру к обучающей форме занятия с детьми, то её длительность в старшей группе, согласно нормам СанПин, составит не более 25 минут.

Структура игры состоит из 3 этапов:

- начало: создание мотивации к игре, обсуждение сюжета, распределение ролей, выбор атрибутов;
- основная часть: собственно игровая деятельность;
- рефлексия: высказывание впечатлений от игры, пожелания воспитанников.

Для самостоятельной игровой деятельности на прогулке допускается длительность в 30 – 40 минут. Если игра является элементом занятия, то её длительность будет относительно короткой – примерно 8 минут, то есть дети проиграют один из вариантов сюжета, небольшую сценку.

Сюжетно – ролевые игры старших дошкольников подразделяются на следующие виды. Рассмотрим их более подробно.

Бытовые игры – сценки из повседневной жизни. Девочки традиционно играют в дочки – матери, семью. Важно привлекать и мальчиков, потому что в игровой деятельности формируются представления о роли и обязанностях родителей. Старшие дошкольники с интересом обыгрывают следующие житейские ситуации: переезд, ремонт, празднование новоселья. Они могут договориться играть вместе, имитировать по сговору необычную ситуацию. Но обычно игра завязывается не сразу.

Творческие игры – воплощение фантастических сюжетов или привлечение сказочных персонажей в обыденную ситуацию. В игре ребята стремятся отобразить самое интересное из того, что они узнали или увидели. Поэтому воспитатель проводит насыщенную предварительную работу с детьми. Образы фантазии обогащаются через просмотр мультипликационных роликов, изучение иллюстраций (в том числе к энциклопедиям), познавательные беседы. Чтобы поддержать игровой интерес детей, воспитатель использует в старшей группе новый способ построения сюжетно – ролевой игры – введение нестандартного героя (например, «Баба – Яга в парикмахерской»). Стимулируют воображение и помогают вжиться в роль элементы костюмов и необычные атрибуты (рыцарские доспехи и мечи,

шлемы космонавтов, инструменты палеонтологов и др.). В игре развиваются творческие способности детей: умение исполнять роль, представлять вымышленные условия как правдивые.

Старшие дошкольники включаются в режиссёрские игры. Поначалу это индивидуальные «постановками» с игрушками или куклами. Затем дети договариваются, кто будет режиссёрами, кто – актёрами, пробуют инсценировать знакомую историю или выдуманный сюжет. Старшие дошкольники с удовольствием включаются в инсценировки сказочных историй.

Сюжетно – дидактическая игра предполагает практическое применение полученных на занятиях знаний. Для детей старшей группы чаще всего задания берутся из занятий по ФЭМП (формированию элементарных математических представлений). Воспитатель предлагает разыграть знакомый сюжет («Магазин», «Банк», «Ресторан») и озвучивает обязанности для каждой роли: посчитать, назвать число и т. д. Задания могут быть из опыта – экспериментальных, музыкальных, речевых занятий – задача педагога подключать новые навыки и знания ребят к игровой деятельности. Воспитатель наблюдает за ходом игры, указывает на ошибки в выполнении дидактического задания, даёт указания, как их исправить.

Деловые и современные игры – отражение детских знаний о профессиях и должностных обязанностях специалистов. Дошкольники 5 – 6 лет сразу включают в игру сюжеты, заинтересовавшие их в обычной жизни. Это может быть посещение с родителями кафе или театра на досуге или визит «по делам»: в агентство, офис, банк. В современных играх имитируется деятельность организаций XXI века: модельное агентство, дизайн – студия, фитнес – клуб и др.

На прогулке сюжетно – ролевые игры разворачиваются активно и захватывающе. Потому что на улице условия особенные и располагают к конкретным сюжетам: зимой – «Полярная станция», «Путешествие на Северный полюс»; в тёплое время года – «Мамы гуляют с детьми»,

«Стройка» и «На раскопках» (в песочнице), «Поход», «Следопыты, Разведчики», «Садоводы» и другие.

Особенность проведения игр с детьми старшего дошкольного возраста – в побуждении быть максимально самостоятельными:

- дети быстро включаются в игру, охотно подготавливают пространство. При необходимости делают постройки из мебели или мягких блоков (строят крепость, космический корабль, парусник);

- воспитатель не подготавливает атрибуты. Предметы для игр хранятся по темам в контейнерах, ящиках. Дети выбирают по замыслу из имеющихся атрибутов. Кроме того, старших дошкольников следует поощрять в желании самостоятельно изготовить что-то для игры: вырезать предметы из картона, подписать, сделать индивидуальную эмблему и т.д.;

- воспитанники распределяют между собой роли, договариваются о дополнительных ролях для каждого, обсуждают варианты сюжета. То есть играть по модели «смысловый куст» дети шестого года жизни могут без участия педагога.

Воспитатель является активным наблюдателем игры. В действия воспитанников он вмешивается только в случае невозможности разрешить конфликтную ситуацию самими детьми (помогает найти выход из спора, улаживает ссору). Если наблюдается угасание интереса в процессе игры, педагог предлагает неожиданный поворот сюжета.

Между занятиями обычно проводится сюжетно – ролевые игры и в свободное время во второй половине дня, а также на прогулке. Часто сюжетно – ролевые игры включаются в структуру творческих занятий. В этом случае игра помогает пробудить фантазию, вообразить то, что предстоит нарисовать или слепить. Воспитатель озвучивает цель и план игры, по которому будут действовать ребята, указывает, на что нужно обратить внимание.

Как показала практика, что познавательный интерес является главным мотивом игры в старшем дошкольном возрасте, он проявляется в стремлении

познать окружающий мир, основы жизни. Формирование устойчивых познавательных интересов происходит путем расширения детских представлений о взаимоотношениях, о труде взрослых, которым дети подражают в своих играх. В старшем дошкольном возрасте необходимо расширять тематику детских игр, развивать их содержания, углублять знания.

Так называемая, хорошая игра – помогает развить ребёнка не только социально, но и нравственно. Игра должна быть увлекательной и содержательной. Если дети увлечены пребыванием в ролях, взятых с роли взрослого, выполняют и импровизируют по ходу действия, чувствуя себя при этом комфортно, то всё это – хорошая игра. Дети испытывают радость от достигнутых результатов и удовольствие общения друг с другом. Уровень такой игры зависит от руководства воспитателя. Именно он приобщает детей, к социуму, передавая им свой нравственный опыт. Жизнь вносит в социальную сферу свои коррективы и как утверждает Н.Я. Михайленко, высокий уровень игры, может быть, не достигнут, если ребёнок не будет овладевать постепенно усложняющимися игровыми умениями. Сюжетная игра не требует от ребёнка реального, осязаемого продукта, в ней всё условно, всё «как будто», «понарошку». Ребёнок может забивать воображаемые гвозди игрушечным молотком, хотя на самом деле ещё не умеет забивать настоящие гвозди; может быть «врачом» и «лечить» больных кукол и зверюшек, хотя на самом деле ему ещё очень далеко до этой «взрослой» профессии; может включиться в такие волнующие события, происшествия, которые в действительности с ним никогда и не случались; может повторять, «проживать» заново события, в которых он не смог проявить себя так, как ему хотелось бы, и т.п. Все эти «возможности» сюжетной игры расширяют практический мир дошкольника и обеспечивают ему внутренний эмоциональный комфорт [33].

Сюжетная игра, как и любая другая человеческая деятельность, не возникает у ребенка спонтанно, сама собой, а передается другими людьми, которые уже владеют ею – «умеют играть».

Важным моментом в сюжетно – ролевой игре является введение детей в мир игры и поведенческая линия воспитателя в процессе игры. Ему необходимо сменить позицию наставника и войти в образ предлагаемого детьми участника игры. То есть стать на один уровень с детьми, есть такое понятия «на уровень глаз». При этом ребёнок должен чувствовать себя свободным и равным. Например: ребёнок в группе слепил импровизированный снежок и бросил в сторону воспитателя, при этом спрятался за угол. Воспитатель в свою очередь, принимая условия игры, ответил ему тем же, что вызвало несказанный восторг у ребёнка. Заинтересовавшись в игру, включились остальные дети. И через несколько минут группа напоминала сюжет картины «Взятие снежного городка». Воспитатель оборонялся от детей, забрасывающих его импровизированными снежками. Игровая деятельность вызывала у детей восторг и румянец на щеках как будто они играли в снежки на площадки зимой. Проявленная оригинальность одним из детей, привлекла внимание к игре остальных ребят. Этот пример лишней раз убеждает нас, что вовлечения взрослого в игру на условиях детей можно назвать хорошей игрой. Естественное эмоциональное поведение воспитателя как играющего партнера – гарантия возникновения у ребенка побуждения к сюжетной игре вообще и даже возникновения у него интереса к любой тематике, которую включает в игру взрослый.

Таким образом, сюжетно – ролевая игра – это вид деятельности детей, в процессе которой они в условных ситуациях воспроизводят ту или иную сферу деятельности и общения взрослых с целью усвоения важнейших социальных ролей и выработки навыков формального и неформального общения. В игре у старших дошкольников развиваются творческие способности, умение фантазировать, придумывать новые нестандартные идеи и воплощать их в игре, то есть активно развивается креативность.

## **ГЛАВА 2. ОПЫТНО – ПОИСКОВАЯ РАБОТА ПО ВЫЯВЛЕНИЮ И РАЗВИТИЮ КРЕАТИВНОСТИ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

### **2.1. Описание диагностических методик и показателей диагностики креативности детей старшего дошкольного возраста**

На основании анализа психолога – педагогической литературы мы выявили следующие показатели развития креативности (по Дж. Гилфорду и Э.П. Торренсу) [16; 57]:

- оригинальность – способность продуцировать отдаленные ассоциации, необычные ответы;
- гибкость – способность выделять функцию объекта и предложить его новое использование;
- беглость – число созданных новых идей и предметов в единицу времени.

Для диагностики уровня развития креативности у старших школьников использованы следующие методики:

- методика игры «Где чье место?» Е.Е. Кравцовой [28];
- методика изучения детской креативности Е.Е. Туник [61].

Описание методик психолого-педагогической диагностики.

1. Методика игры «Где чье место?» Е.Е. Кравцовой позволяет оценить уровень развития таких показателей креативности, как гибкость и оригинальность, а также данная методика выявляет уровень развития воображение у дошкольников с помощью жестко заданной предметной ситуации [28].

Для проведения диагностики используется специально подготовленный рисунок с круглыми вырезами (приложение 1), рисунок изображает окружающую действительность, ребенку необходимо разместить отдельные элементы (предложены) на пустые места рисунка. Сложность задачи

состояло в представлении не реальной ситуации, в связи с придуманным замыслом расположить те или иные объекты, на картинке оперируя образами и объяснить пошаговое решение.

Характеристики уровня детей представлены в следующем: выполняя задания предложенные воспитателем, дети расставляют фигурки на их законные места, то есть не проявляют творческую. Объясняют свои действия стереотипно: цветочек ставлю на окно: потому что он должен стоять там. Критерии оценки по параметрам: беглости 6 детей получили низкий уровень, так как перемещение фишек на «чужое место» воспринимали как абсурд или шутку, соответственно не справившись с задачей. 4 детей получили высокий уровень, благодаря развитому воображению. «Чужие места», даже самые абсурдные, они с легкостью объясняли самыми невероятными историями, легко находили выход из затруднительных ситуаций.

Таким образом, диагностические методики позволяют в дошкольном возрасте выявлять у детей креативное мышление и поддерживать его до достижения школьного возраста.

В результате исследования определяется общий уровень развития гибкости и оригинальности, а также воображения у старшего дошкольника.

Данная методика позволяет оценить уровень развития креативности, но детальной разбивки по параметрам креативности в ней не предусмотрено (оценивается уровень развития креативности, в общем), поэтому применяется следующая методика автора Е.Е. Туник [60].

## 2. Методика изучения детской креативности Е.Е. Туник [60].

Методика проведения: в предварительной инструкции, которая дается в свободной форме, мы просим испытуемых предложить как можно больше разнообразных ответов на наши вопросы, проявить свое воображение, постараться придумать такие ответы, которые не сможет придумать никто другой. Время проведения процедуры около 40 минут.

Критерии оценки, показатели по всем частям теста определяются факторами:

1) Беглость (легкость, продуктивность) – этот фактор характеризует беглость творческого мышления и способностей определяется общим числом ответов.

2) Гибкость – фактор характеризует гибкость творческого мышления, способность к быстрому переключению и определяется числом классов (групп) данных ответов.

3) Оригинальность – фактор характеризует оригинальность, своеобразие творческого мышления, творческих способностей необычность подхода к проблеме и определяется числом редко приводимых ответов, необычным употреблением элементов, оригинальностью структуры ответов.

Инструкции, стимульные материалы и способ обработки «сырых» баллов по всем использованным в исследовании методикам представлены в разделе Приложение А.

Таким образом, приведённые методики позволяют оценить беглость, гибкость и оригинальность.

## **2.2. Анализ результатов диагностического исследования креативности детей старшего дошкольного возраста**

Проанализируем результаты диагностического исследования креативности детей старшего дошкольного возраста отдельно по каждой методике.

Игра «Где чьё место?» Е.Е Кравцовой была проведена с группой детей старшего дошкольного возраста муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад №16» в городе Красноуфимск Свердловской области [28].

Количественные результаты диагностики уровня развития креативности по методике игры «Где чье место?» Е.Е Кравцовой представлены в таблице 1 [28].

В целом задания выполнялись с интересом и активно. Большинство детей действовали шаблонно, выбирая самый простой вариант и решение задания.

Перемещение педагогом фишек на «чужие» места воспринимали нормально, гибко обосновывая перемены, что говорит о выраженной оригинальности в мышлении. Изучение особенностей творческой деятельности детей старшего дошкольного возраста в ходе педагогического эксперимента позволило получить качественные характеристики творческих способностей и выделить три качественно различных уровня их сформированности: низкий, средний, высокий.

По методике игры «Где чье место?» Е.Е Кравцовой 6 детей имеют 1-й уровень (низкий) – 30%, 10 детей – 2-й уровень (средний) – 50%, 4 ребёнка (20%) – 3-й уровень (высокий) [28]. Таким образом, большинство детей, показали средний уровень развития креативности.

6 детей получили низкий уровень, так как перемещение фишек на «чужое место» воспринимали как абсурд или шутку, соответственно не справившись с задачей. 4 детей получили высокий уровень, благодаря развитому воображению. «Чужие места», даже самые абсурдные, они с легкостью объясняли самыми невероятными историями, легко находили выход из затруднительных ситуаций.

Результаты исследования креативности по методике  
«Где чье место?» (Е.Е. Кравцова) [28]

Имя ребенка	Уровни развития		
	Низкий (0-2 балла)	Средний (3-4 балла)	Высокий (5 баллов)
Аня К.	2		
Полина Т.	2		
Соня К.		4	
Данила К.		4	
Дима Б.		3	
Артем П.			5
Марат Ш.		4	
Юля Ш.	1		
Марс П.		4	
Савелий М.		3	
Максим К.	2		
Кирилл К.	2		
Ксения О.		4	
Дмитрий Н.		4	
Кирилл Н.		3	
Аня С.		3	
Саша М.			5
Алёна Ю.		3	
Вера Н.		4	
Антон К.			5

Количественные результаты диагностики уровня развития креативности по методике Е.Е. Туник представлены в таблице 2.

Задания выполнялись активно, с интересом. Дети рассуждали и перебирали варианты. Тестирование не вызвало особых затруднений у испытуемых. Дети подошли к вопросам творчески и с энтузиазмом.

Результаты исследования  
по «Методике изучения детской креативности Е.Е. Туник»

Имя ребенка	Оцениваемые параметры						Общий уровень развития
	Беглость		Гибкость		Оригинальность		
	тип	уровень	тип	уровень	тип	уровень	
Аня К.	1	Н	2	С	1	Н	Н
Полина Т.	3	С	2	Н	5	С	С
Соня К.	4	С	4	С	2	Н	С
Данила К.	5	В	4	С	2	С	С
Дима Б.	5	В	5	С	4	С	В
Артем П.	5	С	5	В	4	С	С
Марат Ш.	4	В	3	С	2	С	С
Юля Ш.	2	Н	2	С	1	В	С
Марс П.	5	В	5	С	3	В	В
Савелий М.	4	С	3	Н	4	В	С
Максим К.	3	Н	3	С	3	Н	Н
Кирилл К.	3	С	3	С	3	Н	Н
Ксения О.	4	В	4	С	3	С	С
Дмитрий Н.	3	С	2	Н	3	С	С
Кирилл Н.	2	С	3	С	2	С	С
Аня С.	3	С	3	С	2	Н	С
Саша М.	5	В	3	С	3	С	С
Алёна Ю.	2	С	2	Н	2	С	С
Вера Н.	3	С	3	С	3	С	С
Антон К.	1	Н	2	С	2	Н	Н
Общие результаты	В – 6 чел. С – 10 чел. Н – 4 чел.		В – 1 чел. С – 15 чел. Н – 4 чел.		В – 3 чел. С – 11 чел. Н – 6 чел.		

Примечание:

Н – низкий уровень;  
С – средний уровень;  
В – высокий уровень.

Беглость – (1-5)  
Гибкость – (1-5)  
Оригинальность – (1-5)

Результаты исследования по «Методике изучения детской креативности Е.Е. Туник» показали, что в выборке представлены средние значения, а именно: 10% (2 человека) показали низкий результат, 80% (16 человек) – средний, и 10% (2 человека) – высокий. Показатель каждого теста отражает 2-3 упомянутых фактора.

Это означает, что у дошкольников не выражены, в достаточной степени, творческие способности, позволяющие им нестандартно мыслить на высоком уровне и в различных ситуативных обстоятельствах. Но при этом, в ответах многих дошкольников проявляется достаточно стандартизированные ситуации – изображение стандартных предметов и описание словесного опредмечивания, например, из круга нарисован мяч – рисунок подписан как мяч, нарисован – дом, он и подписан так же, то есть не проявилось развитие вербальной оригинальности.

Дети показали очень низкий процент «беглости» так как не успели за определённое время расставить объекты на свободные кружочки.

«Гибкость» была тоже отмечена низким процентом, так как не было предложено нового использования заданных объектов. В этом случае необходимо обратить внимание на недопонимание ребёнком поставленной задачи и необходимости в целенаправленных занятиях с использованием опытом коллег и психолога для ликвидации пробелов в воспитании креативности у детей дошкольного возраста.

Дети легко и непринуждённо расставляют кружочки с персонажами на чужие места. Но объяснения находят с трудом, однако пытаются доказать реальность выставленной позиции. Беглость отмечено высоким процентом, так как за отведённый период времени не остаются свободных кружочков. Использование заданных персонажей в нестандартной ситуации указало на средний уровень гибкости в креативности детей.

Дети без затруднений уверенно с запасом свободного времени расставляют кружочки с персонажами на «чужие» места, при этом, убедительно не ординарно объясняя свои действия. Например: он волшебник, понимающий язык животных, птиц, растений и т.д. И они обратились к нему с просьбой исполнить их мечту: груше надоело висеть на дереве и ей хочется искупаться в пруду, собака устала сидеть в будке – хотело бы летать, цветку надоело стоять на оконных сквозняках и его мечта

расти на дереве и т.д. На лицо высокий уровень беглости, гибкости и оригинальности, что означает высокий уровень креативности.

Если рассматривать отдельно по каждому показателю результаты диагностики креативности, то менее всего развиты такие показатели креативности как гибкость (всего 10% дошкольников (2 человек) имеют высокий показатель развития данного свойства), оригинальность (всего 15% дошкольников (3 человека) имеют высокий показатель развития данного свойства и 30% (6 человек) – низкий уровень). Лучше всего, развито свойство – беглость: у 35% дошкольников высокий уровень развития данного свойства (7 человек).

Таким образом, необходимо акцентировать внимание на развитии следующих критериев креативности: оригинальности, беглости и гибкости.

Результаты исследования уровня развития креативности по всем методикам представлены в таблице 3.

В определении детей дошкольного возраста можно использовать следующий тест. На трёх листа формата А4 расположено три круга. В каждом круге нарисовано деталь объекта (полу круг, две прямые, пересекающиеся прямые не большой кружок и т.д.). Ребёнку дают задания за 25 минут дорисовать картинку, используя цветные карандаши и пространство всего листа, а так же придумать название картинки. Задача усложнена тем, что картинки должны быть не обычными, и предметы, изображённые на них, не похожими друг на друга. Названия картинкам необходимо дать интересные, используя слова, не повторяемые в объяснениях предыдущих рисунков. То есть детям предоставляется возможность проявить креативное мышление.

Сопоставление результатов исследования уровня развития креативности  
детей по всем методикам

Имя ребенка	«Где чье место?»	«Изучение детской креативности Е.Е. Туник»	Итого
Аня К.	Н	Н	Н
Полина Т.	Н	С	С
Соня К.	С	С	С
Данила К.	С	С	С
Дима Б.	С	В	В
Артем П.	В	С	В
Марат Ш.	С	С	С
Юля Ш.	Н	С	С
Марс П.	С	В	В
Савелий М.	С	С	С
Максим К.	Н	С	С
Кирилл К.	Н	С	С
Ксения О.	С	С	С
Дмитрий Н.	С	С	С
Кирилл Н.	С	С	С
Аня С.	С	С	С
Саша М.	В	С	С
Алёна Ю.	С	С	С
Вера Н.	С	С	С
Антон К.	В	Н	С

Примечание: В – высокий уровень; С – средний уровень; Н – низкий уровень.

Оценивается: беглость – то есть умение завершить рисунки в отведённое время.

Гибкость – применение цвета в исполнении задания.

Оригинальность – использования не только замкнутого круга, но и пространство за ним.

Данный тест дают возможность раскрыть способности ребёнка в вариативности, то есть умения предложить различные идеи в той или иной ситуации, а также быстроте – способности ориентирования и адаптации в сложной ситуации, ограниченной ситуации отрезком времени. Эти способности являются частью критериев креативности – беглости (Б), гибкости (Г), оригинальности (О).

Баллы начисляются на каждый показатель.

Беглость от 1 – 9 баллов (дорисованы все картинки) за указанное время – 9 баллов. Дорисованы пять картинок 5 – баллов, то есть по одному баллу за картинку.

Гибкость по такой же системе (с использованием цвета во всех картинках 9 – баллов и т.д., то есть по одному баллу за рисунок).

Оригинальность (использования пространства листа для сюжетной линии и привязка его к основному рисунку) оценка 1 – балл за рисунок.

Названия рисунка оценивается от 0 до 3 баллов.

0 баллов – нет названия

1 балл – за название одним словом

2 балла – словосочетание в определении нарисованного

3 балла – названия рисунка с использованием образов и не обычное объяснение ему.

Менее креативные дети дорисовывают предметы внутри круга, стараясь быстрее выполнить задания. Торопясь они не задумываются о сюжетной линии и часто перескакивают с одного на другой, не успевая использовать цвет и придумать название рисунку. То есть практически не справляются с заданием и их показатели беглость, гибкость, оригинальность очень низкие. Более креативные дети дорисовывают картинки в одном круге, переходя к другому во время укладываются, цвет используют как фон.

Названия картинкам дают либо односложные, либо словосочетанием, выражающим действие: мяч, лодка, палатка или лодка плывет, мяч лежит, палатка стоит.

Дети старающиеся мыслить креативно, завершают рисунок внутри круга и дорисовывают его с наружи, используя пространства листа и цвет как отображения окружающей среды. Например: ребёнок назвал свой рисунок «космонавт вышел в открытый космос». Используя при этом правильно подобранные слова в определённой последовательности. Объясняя воспитателю круг – это шлем для выхода в космическое пространство. Дорисованное туловище за кругом в космическом костюме за кругом – это проявления оригинальности. Использование цветных карандашей в рисовании звёзд и метеоритов за пределами круга, то есть в изображении космоса в его понимании – это гибкость.

Такой рисунок, название и объяснение его, определяет ребёнка как креативно мыслящего. Он показал высокий уровень оригинальности.

Проведя данный тест, воспитатель, учитывая показания по беглости, гибкости, оригинальности, может определить, у какого ребёнка больше развита способность к определённому критерию креативности и на какой из них стоит обратить особое внимание, чтобы в дальнейшем совокупность этих критериев развивали у детей креативное поведения в социальной среде.

Сравнение, результатов исследования, уровня развития креативности детей по всем методикам (таблица 3) показало, что 3 ребенка (15%) имеют высокий уровень развития, 15 детей (80%) – уровень развития средний и 2 ребёнка (5 %) – низкий уровень развития (рис.1).

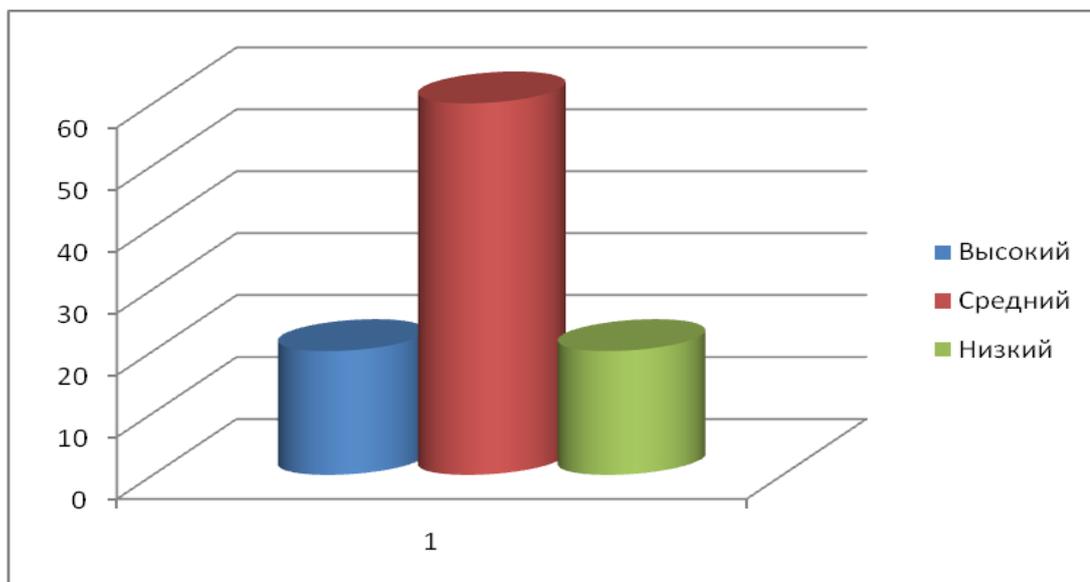


Рис. 1. Результаты исследования, уровня развития креативности детей по всем методикам



Рис. 2. Сравнительный график исследования по беглости, гибкости, оригинальности у детей старшего дошкольного возраста

Анализ результатов отдельно по показателям вывел, что оригинальность у детей старшего дошкольного возраста развита хуже всего.

У детей с высоким уровнем развития креативности имеют достаточно высокие показатели беглости, гибкости, оригинальности, они могут преобразовать «нереальное» в «реальное» путем устранения несоответствия. Таких детей в группе оказалось 3 человека (15%).

Дети с низким уровнем развития креативности обладают формализованным, стандартным мышлением и не отличаются оригинальностью мыслительной деятельности. Всего выявлено 10% детей. Вместе с тем, ещё 5 детей (20%) показали низкие показатели по отдельным методикам, то есть имеют пограничное состояние между средним и низким уровнями развития креативности.

Основная доля детей (80%) – это старшие дошкольники со средним уровнем развития креативности.

Таким образом, делаем вывод, что для повышения уровня развития креативности необходимо организовать целенаправленную систематическую работу со старшими дошкольниками. С помощью комплекса сюжетно – ролевых игр.

### **2.3. Описание хода работы по организации сюжетно – ролевой игры, способствующей развитию креативности детей старшего дошкольного возраста**

После обозначения проблемы развития креативности у дошкольников мы предположили, что эффективность развития креативности определяется как особенностями ребенка (проявлением воображения и инициативы). Так и комплексом мероприятий, содержательная основа которых представляет собой творческие игровые задания, жизненные и сказочные ситуации, творческие упражнения и игры, с использованием методов активации творчества в процессе сюжетно – ролевой игры.

Мы определили, что опытная работа должна быть организована так, чтобы развитие креативности имело планомерный и целенаправленный характер. Требуется создавать следующие психолого – педагогические условия:

- систематически давать возможность детям использовать свои знания и умения на практике;

- способствовать самореализации детей в сюжетно – ролевой игре и поддерживать их стремление к самовыражению;
- предоставлять дошкольникам возможность выбора;
- поощрять в игре исследовательскую деятельность и творчество;
- игра должна восприниматься как особый метод вовлечения дошкольников в творческую деятельность и метод стимулирования детской активности, а не простым развлечением;
- использовать алгоритмы творческого мышления;
- использовать сюжетно-ролевые игры, развивающие воображение и творческое мышление, а так же оригинальность, беглость, гибкость;
- использовать в занятиях коллективную творческую сюжетно – ролевую деятельность и элементы тренинга.

Практически все ситуации и окружающие объекты могут быть использованы как средство развития креативности детей дошкольного возраста.

Цель сюжетно – ролевых игр: создание благоприятных условий для развития интеллектуально – творческого потенциала, креативности старших дошкольников.

Задачи:

- развитие у дошкольников креативных способностей: беглости, гибкости, оригинальности;
- активизация ресурсных возможностей детей;
- развитие творческого воображения;
- становление навыков творческого саморазвития;
- обучение детей совместному поиску творческих решений в трудных ситуациях;
- обогащение позитивного опыта совместной творческой деятельности дошкольников.

В целях воспитания у детей навыков и умений самостоятельной организации игры используются также поручения; задания (по подбору

игрового материала, по изготовлению игрушек-самоделок и др.); беседы; поощрения, разъяснения, вопросы, направленные на подсказ детям возможной реализации замысла, определения игровых действий. Процесс руководства сюжетно – ролевой игрой должен быть построен так, чтобы воспитание игровых умений и навыков органически сочеталось в нем с обучением и воспитанием.

Таким образом, для повышения уровня креативности детей необходимо организовать целенаправленную систематическую работу со старшими дошкольниками с помощью сюжетно – ролевой игры.

Далее представим, как осуществлялась работа по развитию креативности старших дошкольников с использованием сюжетно – ролевых игр. Возьмём для примера сюжетно – ролевую игру: «Космическое путешествие на планету Марс».

Сюжет: космонавты отправляются на неизведанную планету Марс.

Цель: развить умения решать сложные проблемы в нестандартных ситуациях, используя оригинальность, как критерий креативности.

Роли: руководитель ЦУП (Центральное управления полётом), врач, пилоты, технический персонал.

Правило игры: основой является свободный выбор роли детьми.

Вечером, перед уходом детей домой, воспитатель предупреждает их, что завтра, будет проводиться подготовка к сюжетно – ролевой игре: «космическое путешествие на планету Марс». Поэтому не обходимо обсудить, с взрослыми и приготовить, чтобы им хотелось взять с собой в полёт. Как вести себя в нестандартной ситуации, которая может возникнуть во время путешествия. Утром, придя в детский сад, ребёнок должен уже иметь представления об ожидающем его путешествии. Дети могут проявить креативность в выборе продукта для космического полёта.

Воспитатель объясняет им, что в невесомости, продукты могут летать и поэтому должны быть соответственно упакованы. Упаковку дети придумывают сами, кто – то предлагает кубики, кто – то шарики.

Воспитатель на занятиях рассказывает о полёте первого человека в космос, о подвиге Ю. Гагарина. Дети в ожидании игры. Но воспитатель плавно направляет их на предполётную подготовку, то есть игра может иметь продолжения в зависимости от проявленного интереса к игре и их инициативы. Воспитатель распределять роли не должен самостоятельно. Он предоставляет ребятам их выбирать себе и другим. В выборе не обходимо руководствоваться личностными качествами ребёнка. Воспитатель может подсказать: руководитель ЦУП – роль очень ответственная, так как он наблюдает весь полёт и держит связь с экипажем. Им должен быть внимательный и ответственный участник, ребята предлагают эту роль Пете.

На роль врача, который проводит предполётный осмотр, выбирают участника, имеющего навыки игры в больницу или у кого мама медицинский работник. Врач отвечает за здоровье экипажа, он меряет давление, температуру. На эту роль дети предлагают Таню.

Пилоты – космонавты должны быть физически крепкими, дружными, добрыми, так как им предстоит работать в группе. Роли достались Кати, Сени, Егору. Всё это воспитатель объясняет детям, и они со всей серьёзностью относятся к предложенным ролям. Детям предлагается придумать способ доставки продуктов на корабль, сложность задания в том, что средство доставки должно быть не стандартным. Например: продукты доставляет квадрокоптер и ребята тут же предлагают взять его с собой в полёт. Дети сами контролируют и определяют готовность экипажа к полёту. Форма и внешний вид космического корабля тоже результат фантазии детей. ЦУП даёт обратный отсчёт, запуск произведён. Корабль успешно выведен на околоземную орбиту.

Информация о состоянии членов экипажа и технического состояния поступает на ЦУП. Передаёт квадрокоптер который считывает её с участников полёта. Наконец, корабль достиг «планету Марс».

Условие, поставленное воспитателем в начале игры, может меняться им по ходу, он усложняет задачу для участников. Например: изначально

необходимо было исследовать «планету» в общем. Однако аппарат, который мог передвигаться без участия человека, оказался не исправен. Каковы будут действие участников экспедиции?

Дети предлагают отправить на разведку квадрокоптер с видео камерой. Он вернулся с информацией, что на этой планете есть жизнь. Детьми предлагается разные варианты: цветы, птицы, животные, насекомые.

Космонавты выходят из корабля, перед ними появляется существо, обитатель планеты. Каким он будет, решает каждый для себя: добрым, злым, маленьким, большим, похожим или абсолютно не похожим на человека.

Воспитатель по ходу игры направляет действие детей, предлагая вступить в общение с инопланетянином. Форма общения и вопросы, которые дети могут задать, они придумывают сами, а также рассказывают им о нашей планете. Контакт успешно установлен, прибытию землян на планету обитатели рады. Экипажу пара возвращаться на Землю. Они прощаются с ними, ЦУП даёт команду «Возвращение». Приземление и встреча экипажа на космодроме.

Рефлексия (опрос детей после игры).

1. Что нового вы узнали о подготовке космонавтов к полёту? Справилась ли Таня со своей ролью?

2. Как руководил полётом Петя? Достаточно ли внимательно он следил за работой экипажа?

3. Правильно ли вели себя с инопланетянами члены экипажа, Катя, Сеня, и Егор? Понятно ли они рассказали о нашей замечательной планете Земля.

Предлагаемая игра сюжетно – ролевая игра на производственную тему для девочек старшего дошкольного возраста: «День прививок в детской поликлиники».

Сюжет: приход в поликлинику, получение карточек в регистратуре, приём у врача.

Правило игры: Участники сами выбирают имена своим детям для себя род занятий, самостоятельно выстраивают диалоги, задают вопросы друг другу и врачу.

Цель: привить детям уважения к труду врачей, закрепить правило поведения в общественных местах, объяснить значения прививок для малышей.

Роли: мамы девочки, дети куклы, врач, медицинская сестра работник в регистратуре.

Оборудование: стол, компьютер, телефон, халат, шапочки, медицинские повязки.

Перед игрой воспитатель рассказывает детям о работе педиатра. Говорит, что детский врач должен быть добрым и любящим детей. С учётом личностных характеристик роль предлагают Сони. Она одевает халатик и готовится к приёму. Дети на столько, блески к реальности своего поведения в ожидания очереди, даже выражения лиц, при обсуждении того или иного вопроса, делает их похожими на взрослых.

Врач объясняет мамам о необходимости прививок для детей. На роль мам подходят все девочки, предложить кандидатуру могут все девочки. Медицинская сестра должна быть дисциплинированная, опрятная, она помощница врача. Эту роль предлагают Кати. Врач осматривает ребёнка, задаёт маме вопросы: как малыш ест, спит, гуляет. Какие жалобы были в ближайшее время, и если считает, что ребёнок здоров, то отправляет на прививку. Медицинская сестра успокаивает малыша, аккуратно ставит ему укол. Мама одевает малыша и уходит.

Воспитатель является активным наблюдателем, вмешивается только в случаи конфликтной ситуации или угасания интереса к игре. Тогда педагог предлагает неожиданный поворот сюжета. Например: в поликлинику приходит папа с малышом, спрашивает у всех как ему быть, он в первый раз здесь. Обычно водила мама, но она работает сегодня. Девочки ему наперебой

дают советы: где взять карточку, что отвечать врачу, как подготовить малыша к прививке.

Формирования познавательного интереса в данной сюжетно – ролевой игре, происходит путём расширения представлений ребёнка о труде врача, о поведении общественном месте, о необходимости своевременной вакцинации, о взаимоотношениях между людьми. Цель игры воспитателем достигнута.

Рефлексия: После игры детям задают вопросы: Как вы считаете, работа детского врача сложная? Чем она отличается от работы врачей со взрослыми? Согласны ли вы, что детям прививки необходимы? Как нужно себя вести при посещения поликлиники или любого другого общественного места?

Для мальчиков старшего дошкольного возраста предлагается сюжетно – ролевая игра на производственную тему «Рабочий день в автомастерской».

Сюжет: бригада из четырёх человек работает в автомастерской, выполняя ремонтные работы.

Цель: усложнить рабочую обстановку не стандартным поведением владельца автотранспорта и найти возможность креативного решения проблемы.

Роли: четыре мастера – ремонтника, два владельца автотранспорта. Марки машин дети придумывают сами, а также неисправность, которую нужно устранить. Мальчикам игра нравится, ведут они себя соответственно роли.

Сюжетно – ролевая игра «Журналисты».

Цель: Расширяя представления детей о труде журналистов, научить мыслить в нестандартной ситуации.

Сюжет: ребятам надо создать сюжет о прошедшем празднике, придумать новое воплощение информационного объекта – фотографии.

Роли: Журналисты, фотокорреспонденты, редактор

Правила игры. Воспитатель: ребята, у каждой группы у нас в детском саду проходят «Праздник осени». И у нас два дня назад прошел этот праздник. Чем запомнился вам праздник? (Мы все переодевались в костюмы, пели, танцевали, «Осень» подарила нам угощения). Вы знаете, что сегодня такой праздник пройдет у подготовительных групп? А я предлагаю вам сегодня снять сюжет о празднике. Согласны? Итак, мы сегодня не просто дети, мы сотрудники редакции. Здесь работает много специалистов: журналисты, фотокорреспонденты.

Роли: два журналиста, два фотокорреспондента (используемые предметы диктофоны и фотоаппараты, их дети выбирают сами). Я буду главным редактором газеты. Буду контролировать вашу работу, и редактировать материал перед тем, как отправить его в типографию.

Так как наш сегодняшний репортаж будет о «Празднике Осени» в подготовительной группе, нам нужно распределить роли участников, о которых мы будем рассказывать. Это: заведующий, воспитатель, родители, музыкальный работник, воспитатель, дети.

Далее дети распределяются, кто фотографирует, кто берёт интервью и т.д., главное, когда информация собрана, надо придумать, как необычно её подать. (Фотографии могут лежать, висеть, летать, и т.п.)

Рефлексия: мотивация детей на следующую игру.

Дети охотно участвуют в сюжетно – ролевых играх, в которых представлены сказочные или мультипликационные герои.

Например: сюжетно-ролевая игра «Баба – Яга в супермаркете».

Цель: развитие эмоциональной отзывчивости, стремления помогать людям, попавшим в нестандартные ситуации; развитие воображения и творческой активности; беглости, как критерия креативности.

Сюжет: дети создают необычный супермаркет и помогают Бабе – Яге найти товары и быстро придумать им назначение, поскольку Баба – Яга торопится догнать сбежавшую избушку на курьих ножках

Роли: продавец, кассира, менеджер, покупатели, Баба Яга,

Правила: дети собирают модуль к игре «Супермаркет», расставляют атрибуты, распределяют роли. С помощью считалки выбирают продавца.

Ассортимент дети придумывают сами (например: метла, лук со стрелами). Догадываются и предполагают о том, кто может явиться за забытой вещью. Рассуждают, дают высказываться друг другу, не мешая.

Дети помогают Бабе – Яге быстро совершить покупки (разгадывают загадку-схему того, что ей поручено купить в магазине). Совершенствуют умение читать зашифрованные схемы. Баба – Яга просит детей помочь ей купить те вещи, которые помогут вернуть сбежавшую избушку на курьих ножках. Дети ведут диалог с персонажем, придумывают продолжение сюжета, обыгрывают покупки.

Рефлексия: Опрос детей об отношении к игре. Опрос о том, как детям понравились их роли. Опрос на тему «Что нового придумали?». Нацеливание на продолжение игры. «Салон красоты».

Цель: расширить и закрепить знания детей о работе в «Салоне красоты», вызвать желание выглядеть красиво, воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу.

Игровые действия: Парикмахер моет волосы, причесывает, делает стрижки, красит волосы, бреет, освежает одеколоном. Мастер маникюра делает маникюр, покрывает ногти лаком, дает рекомендации по уходу за руками. Мастер косметического кабинета делает массаж лица, протирает лосьоном, смазывает кремом, красит глаза, губы и др. Кассир выбивает чеки. Уборщица подметает, меняет использованные полотенца, салфетки. Посетители вежливо здороваются с работниками салона, просят оказать услугу, советуются с мастерами, платят в кассу, благодарят за услуги.

Предварительная работа: Посещение детьми парикмахерской с родителями. Рассказы детей о том, что они делали в парикмахерской. Рассказ воспитателя о культуре поведения в общественных местах. Рассматривание альбома с образцами причесок. Рассматривание буклетов с образцами

косметических средств. Дидактическая игра: «Причешем куклу красиво», «Золушка собирается на бал». Прогулка к ближайшей парикмахерской. Изготовление атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, полотенца, салфетки и др.)

Инструменты для игры: зеркало, набор расчесок, бритва, ножницы, машинка для стрижки волос, фен для сушки, лак для волос, одеколон, лак для ногтей, детская косметика, альбом с образцами причесок, краска для волос, халаты, полотенца, касса, чеки, деньги, швабра, ведро.

В ходе проведения разработанных выше сюжетно – ролевых игр будет эффективно развиваться фантазия, креативность, игровое творчество, связная и диалогическая речь старших дошкольников.

Таким образом, использование сюжетно – ролевой игры как средства развития творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста, позволит повысить уровень беглости, гибкости и оригинальности – основных критериев креативности.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе исследования по теме «Сюжетно – ролевая игра как средство развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста» были поставлены следующие задачи:

1. Проанализировать проблему развития креативности в психолого-педагогической литературе.
2. Определить основные показатели диагностики креативности старших дошкольников и подобрать диагностические методики.
3. Провести диагностику креативности старших дошкольников, представить анализ результатов исследования.
4. Разработать комплекс сюжетно – ролевых игры для развития креативности детей старшего дошкольного возраста.

Для решения первой и второй задач была изучена и проанализирована психолого-педагогическая литература как отечественных, так и зарубежных авторов.

Развитие креативности сегодня является одной из приоритетных задач дошкольного образования. Подходы ученых к пониманию феномена креативности остаются многообразными и противоречивыми, вместе с тем, они сводятся к следующему определению: креативность – это способность к оригинальному способу мышления и творческой деятельности. Показателей развития креативности много, основные из них: оригинальность, гибкость и беглость.

Согласно многим исследованиям, сензитивным периодом для развития креативности мышления и поведения является дошкольный возраст. К 6 – 7 годам у детей уже развиты необходимые качества для реализации креативного потенциала, однако креативность в данном возрастном периоде является наивной и отличается от ее проявлений во взрослом возрасте.

Необходимость создания специальных условий, способных максимально развить креативность в дошкольном возрасте, подтверждают

многие авторы. В ходе исследования установлено, что одним из эффективных средств развития креативности является сюжетно-ролевая игра. Сюжетно – ролевая игра – это вид деятельности детей, в процессе которой они в условных ситуациях воспроизводят ту или иную сферу деятельности и общения взрослых с целью усвоения важнейших социальных ролей и выработки навыков формального и неформального общения. В сюжетно – ролевой игре у старших дошкольников развиваются творческие способности, умение фантазировать, придумывать новые нестандартные идеи и воплощать их в игре, то есть активно развивается креативность.

В ходе опытно – поисковой работы выделены показатели развития креативности детей: оригинальность – способность продуцировать отдаленные ассоциации, необычные ответы; гибкость – способность выделять функцию объекта и предложить его новое использование; беглость – число созданных новых идей и предметов в единицу времени.

Для диагностики уровня развития креативности у старших дошкольников мы использовали следующие методики: «Где чье место?» (Е.Е. Кравцова) [28]; методика изучения детской креативности Е.Е. Туник [60]; на выявление способности к преобразованию «нереального» в «реальное» путем устранения несоответствия.

Диагностическое исследование уровня развития креативности детей показало, что уровень их развития оказался преимущественно средний. С низким уровнем развития 10% детей. Это подтвердило необходимость осуществления целенаправленной педагогической работы по развитию креативности детей с помощью сюжетно – ролевых игр.

В практической части нашей работы были разработаны сюжетно – ролевые игры на развитие креативности детей старшего дошкольного возраста.

Цель и задачи достигнуты.

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования «Уральский государственный педагогический университет»  
Институт педагогики и психологии детства

**ОТЗЫВ**

**руководителя выпускной квалификационной работы**  
**на тему «Сюжетно-ролевая игра как средство развития творческих способностей детей**  
**старшего дошкольного возраста» студента Ерыгиной Марины Викторовны,**  
**обучающегося по ОПОП 44.03.01 – Педагогическое образование;**  
**направленность «Педагогика и психология дошкольного образования» заочной формы**  
**обучения**

Студент при подготовке выпускной квалификационной работы в целом проявил готовность корректно формулировать и ставить задачи своей научной деятельности, анализировать, диагностировать причины появления проблем, их актуальность, устанавливать приоритеты и методы решения поставленных задач.

В процессе написания ВКР студентка продемонстрировала не достаточную способность осуществлять поиск, проводить анализ информации, проявила такие личностные качества как трудолюбивость, умение прислушиваться к замечаниям руководителя, высокую ответственность.

*Умение управлять научным проектом на всех этапах цикла.*

При написании ВКР студент показал готовность к обоснованию актуальности, значимости, ожидаемых результатов, сфер их применения; показал достаточный уровень работоспособности, прилежания.

Автор продемонстрировал способность определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений; а также оценивать решение поставленных задач в соответствии с запланированными результатами контроля.

Содержание ВКР систематизировано, выстроено логично, выводы отражают основные положения параграфов, глав ВКР. Заключение работы соотносено с задачами исследования, отражает основные выводы.

Анализ выпускной квалификационной работы позволяет утверждать, что автор владеет следующими компетенциями: способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу, способностью совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОК-1); способностью к самостоятельному освоению и использованию новых методов исследования, к освоению новых сфер профессиональной деятельности (ОК-3); способностью применять современные методики и технологии организации образовательной деятельности, диагностики и оценивания качества образовательного процесса по различным образовательным программам (ПК-1); способностью анализировать результаты научных исследований, применять их при решении конкретных научно-исследовательских задач в сфере науки и образования, самостоятельно осуществлять научное исследование (ПК-5); готовностью к систематизации, обобщению и распространению отечественного и зарубежного методического опыта в профессиональной области (ПК-12).

**ОБЩЕЕ ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

*Выпускная квалификационная работа «Сюжетно-ролевая игра как средство развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста» студента Ерыгиной Марины Викторовны соответствует основным квалификационным требованиям, предъявляемым к квалификационной работе выпускника УрГПУ, и рекомендуется к защите.*

Руководитель ВКР:

Бухарова И.С., кандидат педагогических наук, доцент:  
кафедра педагогики и психологии детства УрГПУ

Подпись \_\_\_\_\_



Дата \_\_\_\_\_

14.02.2019



УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ  
УНИВЕРСИТЕТ

### СПРАВКА

О результатах проверки текстового документа  
на наличие заимствований

Проверка выполнена в системе  
Антиплагиат.ВУЗ

Автор работы  
Факультет, кафедра, номер группы

Ерыгина Марина Викторовна  
Институт педагогики и психологии детства  
Кафедра педагогики и психологии детства БД-59зКФ  
Сюжетно-ролевая игра как средство развития  
творческих способностей детей старшего  
дошкольного возраста

Название работы

Процент оригинальности

73,82%

Дата 28.01.19

Ответственный в  
подразделении

Дылина Д.В.  
(подпись)

Дылина Д.В.  
(ФИО)

Проверка выполнена с использованием: Модуль поиска ЭБС "БиблиоРоссика"; Модуль поиска ЭБС "BOOK.ru"; Коллекция РГБ; Цитирование; Модуль поиска ЭБС "Университетская библиотека онлайн"; Модуль поиска ЭБС "Айбукс"; Модуль поиска Интернет; Модуль поиска ЭБС "Лань"; Модуль поиска "УТПУ"; Кольцо вузов

### НОРМОКОНТРОЛЬ

Результаты проверки нормоконтроль пройден

Дата 28.01.19

Ответственный в  
подразделении

Дылина Д.В.  
(подпись)

Дылина Д.В.  
(ФИО)