

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 КРЕАТИВНОСТИ
ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

Выпускная квалификационная работа

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

дата

подпись

Исполнитель:
Булатова Елена Владимировна,
обучающийся группы БД-53z

подпись

Руководитель:
Бухарова Инна Сергеевна,
К.п.н., доцент

подпись

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ПРОБЛЕМА КРЕАТИВНОСТИ В СОВРЕМЕННОЙ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ	6
1.1. Понятие «креативность». Основные подходы к его изучению.....	6
1.2. Особенности развития креативности детей старшего дошкольного возраста	12
1.3. Методика организации сюжетно-ролевой игры	19
ГЛАВА 2. ОПЫТНО–ПОИСКОВАЯ РАБОТА ПО ДИАГНОСТИКЕ И РАЗВИТИЮ КРЕАТИВНОСТИ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ С ПОМОЩЬЮ СЮЖЕТНО–РОЛЕВОЙ ИГРЫ	27
2.1. Описание диагностических методик и показателей диагностики развития креативности детей старшего дошкольного возраста.....	27
2.2. Анализ результатов диагностического исследования креативности старших дошкольников	30
2.3. Описание хода работы по организации сюжетно–ролевой игры, способствующей развитию креативности старших дошкольников	41
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	49
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	51
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	56
ПРИЛОЖЕНИЕ 2	57
ПРИЛОЖЕНИЕ 3	66

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования развития креативности дошкольников обусловлена происходящими в России социальными и идеологическими преобразованиями, вызывающими необходимость воспитания творчески мыслящего поколения и переосмыслением сложившейся системы обучения и воспитания.

Огромное значение для развития креативности детей имеет игра, которая является основным видом деятельности дошкольников. Именно в игре ребенок делает первые шаги творческой деятельности.

Дошкольный возраст – сензитивный период для развития творческого воображения, так как именно в этот период происходит становление новообразований, от которых во многом зависит творческий успех или неуспех взрослого человека.

Знакомство детей с окружающей жизнью начинается с первых дней, появления на свет. Мир предметов, который видит ребенок, все что его окружает, удивляет, привлекает его внимание, влияют на его развитие. Игра – это потребность детского организма, средство разностороннего воспитания ребенка. Развитие у дошкольников творческого потенциала одна из важнейших задач в современной педагогике.

Игра является одним из наиболее важных компонентов в воспитании детей и развитии их креативности. Так как в играх ребенок развивает свои умственные способности и физические. Именно в игре дети сталкиваются с современной техникой, становятся более целеустремленными, веселыми и сообразительными. В играх дети раскрывают свои положительные и отрицательные качества и в связи с этим взрослые получают полную возможность воздействовать на ребенка. В игре, дети в большей степени, имеют возможность проявить свою активность и самостоятельность. Важное место, в жизни детей, занимают сюжетно-ролевые игры. В ролевых играх

дети воспроизводят свой опыт окружающей жизни. Используя, воображение и фантазию дети включаются в те сферы человеческой деятельности, которые в реальной жизни еще долго им будут недоступны.

В отечественной психологии множество исследователей занимались изучением процесса игры, связывая его, с творческим развитием личности, а в первую очередь с развитием личности ребенка. Например, такие исследователи – психологи, как Л.С. Выготский, А.В. Запорожец, Е.П. Ильин, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и другие.

Таким образом, можно сделать вывод, что сюжетно – ролевая игра обладает большим воспитательным и развивающим потенциалом. В сюжетно-ролевой игре проявляются особенности познавательной, эмоциональной, волевой, сфер психической деятельности детей.

Таким образом, существуют противоречия:

– между необходимостью создать условия для развития креативности у детей старшего дошкольного возраста и сложившейся системой дошкольного образования, ориентированной в основном на овладение детьми предметными знаниями, умениями и навыками;

– между необходимостью развивать у старших дошкольников креативность и недостаточной разработанностью методического обеспечения, позволяющего целенаправленно осуществлять этот процесс.

На основании выделенных противоречий анализа философской, психолого – педагогической литературы, а также в результате изучения опыта работы с детьми старшего дошкольного возраста была сформулирована проблема исследования, заключающаяся в теоретическом осмыслении педагогических средств, обеспечивающих высокий уровень развития креативности в процессе сюжетно-ролевой игры.

Все выше изложенное обусловило актуальность и выбор темы исследования «Сюжетно-ролевая игра как средство развития креативности детей старшего дошкольного возраста».

Объект исследования - процесс развития креативности детей старшего дошкольного возраста.

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

Цель данной работы заключается в выявлении, теоретическом обосновании и практической апробации сюжетно-ролевой игры как средства развития креативности старших дошкольников.

Для достижения поставленной цели необходимо было решить следующие **задачи**:

1. Проанализировать проблему творческих способностей в психолого-педагогической литературе.

2. Определить основные показатели диагностики творческих способностей старших дошкольников и подобрать диагностические методики.

3. Провести диагностику творческих способностей старших дошкольников, представить анализ результатов исследования.

4. Разработать и апробировать комплекс мероприятий на основе сюжетно-ролевых игр и способствующих развитию креативности детей старшего дошкольного возраста.

Практическая база исследования: муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение «Детский сад № 12 комбинированного вида» - филиал «Детский сад № 59» г. Первоуральск. В исследовании приняло участие 18 детей старшего дошкольного возраста.

Структура выпускной квалификационной работы состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы, трех приложений.

ГЛАВА 1. ПРОБЛЕМА КРЕАТИВНОСТИ В СОВРЕМЕННОЙ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ

1.1. Понятие «креативность». Основные подходы к его изучению

Подходы к определению понятия креативность в психолого-педагогической литературе различны. Креативность – это творческие способности, которые могут проявляться в мышлении, чувствах, общении и характеризовать как личность в целом, так и продукт деятельности этой личности. Креативность – это процесс преодоления косности в мышлении, чувствах, общении. Креативность включает в себя прошлые, сопутствующие и последующие характеристики процесса, в результате которого создается что-либо, не существовавшее прежде. Понимание креативности характеризуется широким выбором точек зрения: это и созидание нового в ситуации, когда проблема вызывает доминанту, отражающую прошлый опыт; это и выход за пределы уже имеющихся знаний; это и взаимодействие, ведущее к развитию. В психолого-педагогической литературе понятие креативность чаще всего связывается с понятием творчество, рассматривается как личностная характеристика. Многие исследователи определяют креативность через свойства личности, ее способности.

В характеристике понятия креативность обращаются как психологи, так и педагоги.

Под креативностью понимается способность, отражающая глубинное свойство индивидов создавать оригинальные ценности, принимать нестандартные решения. Основным требованием сегодня является развитие творческой личности, способной выходить за пределы известного, принимать нестандартные решения, создавать продукты, характеризующиеся новизной. Психологи, при характеристике креативности, указывают на проблему способностей и чаще всего креативность рассматривают как общую

творческую способность, процесс преобразования знаний. При этом они утверждают, что креативность связана с развитием воображения, фантазии, порождением гипотез (Л.С. Выготский, В.В. Давыдов, Я.А. Пономарев, А.Г. Шмелев). Так посредством анализа различных подходов к определению креативности было выяснено, что рядом ученых креативность понимается как специфическая способность, обусловленная наличием и сочетанием различных личностных качеств. В частности, такой позиции придерживаются А.М. Матюшкин [30] и другие исследователи. Другая группа исследователей трактуют креативность как общую способность по преобразованию прежнего опыта (В.Н. Дружинин [16]). Интегральным качеством личности, объединяющим когнитивную и личностную сферы, называют креативность Д.Б. Богоявленская [3], В.Н. Дружинин [16], М.М. Кашапов [22]. Так, Д.Б. Богоявленская понимает под креативностью «ситуативно – не стимулированную активность, проявляющуюся в стремлении выйти за пределы заданной проблемы» [3, с. 87].

Т.А. Барышева считает, что креативность как субъективная детерминанта творчества представляет собой системное (многоуровневое, многофакторное) психическое образование и включает мотивационный, аффективный, интеллектуальный, эстетический, экзистенциальный, коммуникативный, компетентностный симптомокомплекс [2].

Многие отечественные исследователи обращались к определению критериев креативности в связи с изучением творческих проявлений человека в различных видах деятельности: речевой, изобразительной, музыкальной. Для большинства авторов характерно выделение среди критериев оригинальности, вариативности, гибкости и многих других, что объединяет исследователей (Н. А. Ветлугина, Р. Г. Казакова, Т. Г. Комарова).

О.М. Дьяченко к основным критериям проявления творческого воображения у дошкольников относит:

– оригинальность выполнения детьми творческих задач;

– использование такого перестроения образов, при котором образы одних объектов применяются в качестве деталей для построения других [13].

Зарубежные исследователи также пытались охарактеризовать критерии креативности. Такие попытки были предприняты даже раньше, чем в отечественной психологии. Так Дж. Гилфорд выделил четыре основных параметра креативности:

1. оригинальность – способность продуцировать отдаленные ассоциации, необычные ответы;

2. семантическая гибкость – способность выделять функцию объекта и предложить его новое использование;

3. образная адаптивная гибкость – способность изменить форму стимула таким образом, чтобы увидеть в нем новые признаки и возможности для использования;

4. семантическая спонтанная гибкость – способность продуцировать разнообразные идеи в нерегламентированной ситуации. Общий интеллект не включается в структуру креативности.

Позже Дж. Гилфорд были выделены 6 параметров креативности:

1. «Беглость мысли – количество идей, возникающих за некоторую единицу времени;

2. Гибкость мысли – способность переключаться с одной идеи на другую;

3. Оригинальность – способность производить идеи, отличающиеся от общепринятых;

4. Любознательность – чувствительность к проблемам, к окружающим ситуациям;

5. Способность к разработке гипотезы – смелой идее, которая потом нуждается в обстоятельной эмпирической проверке;

Иррелевантность – логическая независимость реакций от стимулов» [12].

Беря за основу структуру креативности, предложенную Дж. Гилфордом и П. Торренсом [12], исследователи дополняют ее. Так Е.Е. Туник в структуре креативности выделяет ряд таких критериев (способностей) как:

- «чувствительность к проблеме;
- способность к синтезу;
- способность к выделению сходства и различия;
- к прогнозированию;
- способность к воссозданию недостающих деталей;
- дивергентное мышление» [42, с.19].

Одним из ключевых понятий в психолого-педагогической является понятие творческих способностей. Отечественными психологами Б.М. Тепловым [41], А.Н. Леонтьевым [26] также изучалась сущность способностей. При этом внимание Б.М. Теплова [41] большей частью было занято индивидуально-психологическими предпосылками разной степени успешного развития каких-либо функций и умений. В то время как А. Н. Леонтьеву [26] были более интересны вопросы, связанные с процессом возникновения качественно психических функций и процессов из природных предпосылок без базирования на структурах человеческой деятельности. Обоими учеными признавался факт врожденного неравенства задатков и, вместе с тем спорность вопроса о наличии связи таких задатков с результатом эффективности сложных форм.

Понятие «творчество» является более широким, в отличие от понятия способностей и предполагает созидание чего-то нового, имеющего социальную ценность, посредством чего личность имеет возможность добиваться определенных достижений, успехов, развиваться.

Э.А. Аюпова полагает, что творчество является созидательным процессом по созданию чего-нибудь нового в какой-либо области деятельности: художественной, познавательной, нравственной. Для ребенка, по мнению исследователя, творчество является процессом, направленным на

создание индивидуально-субъективного нового в освоении окружающего мира [1].

Как отмечает, Э.А. Аюпова, в литературе наблюдаются три основных подхода непосредственно к понятию «творческие способности» [1]. Ряд ученых считает, что как таковых творческих способностей в природе нет и можно вести речь лишь об интеллектуальной одаренности, выступающей в качестве необходимого и недостаточного условия творческой активности личности. Двигательная функция в процессе детерминации творческого поведения выполняется мотивацией, ценностями, личностными чертами. Данного подхода придерживается Д.Б. Богоявленская и другие ученые [3]. К числу основных черт творческой личности эти исследователи относят когнитивную одаренность, чувствительность к проблемам, независимость в неопределенных и сложных ситуациях [3].

Другой группой исследователей (Дж. Гилфордом, Я.А. Пономаревым) творческие способности рассматриваются как самостоятельный фактор, вне зависимости от интеллекта [12]. И, наконец, третья группа исследователей утверждает, что высоким уровнем развития интеллекта предполагается и высокий уровень творческих способностей и наоборот.

Э.А. Аюпова называет творческие способности способностями к осуществлению ситуативно не стимулированной продуктивной деятельности, иначе говоря, способностями к познавательной самодеятельности [1].

По мнению И.П. Волкова творческие способности - это «способности к неординарному мышлению, умению в обычном подмечать необычное, видеть проблемы, анализировать события, явления и находить в них закономерности» [7, с. 19].

А.Н. Луком, изучающим проблему творчества, с опорой на биографии ученых, изобретателей, художников и музыкантов, были выделены виды творческих способностей [28, с. 28] (рис. 1).

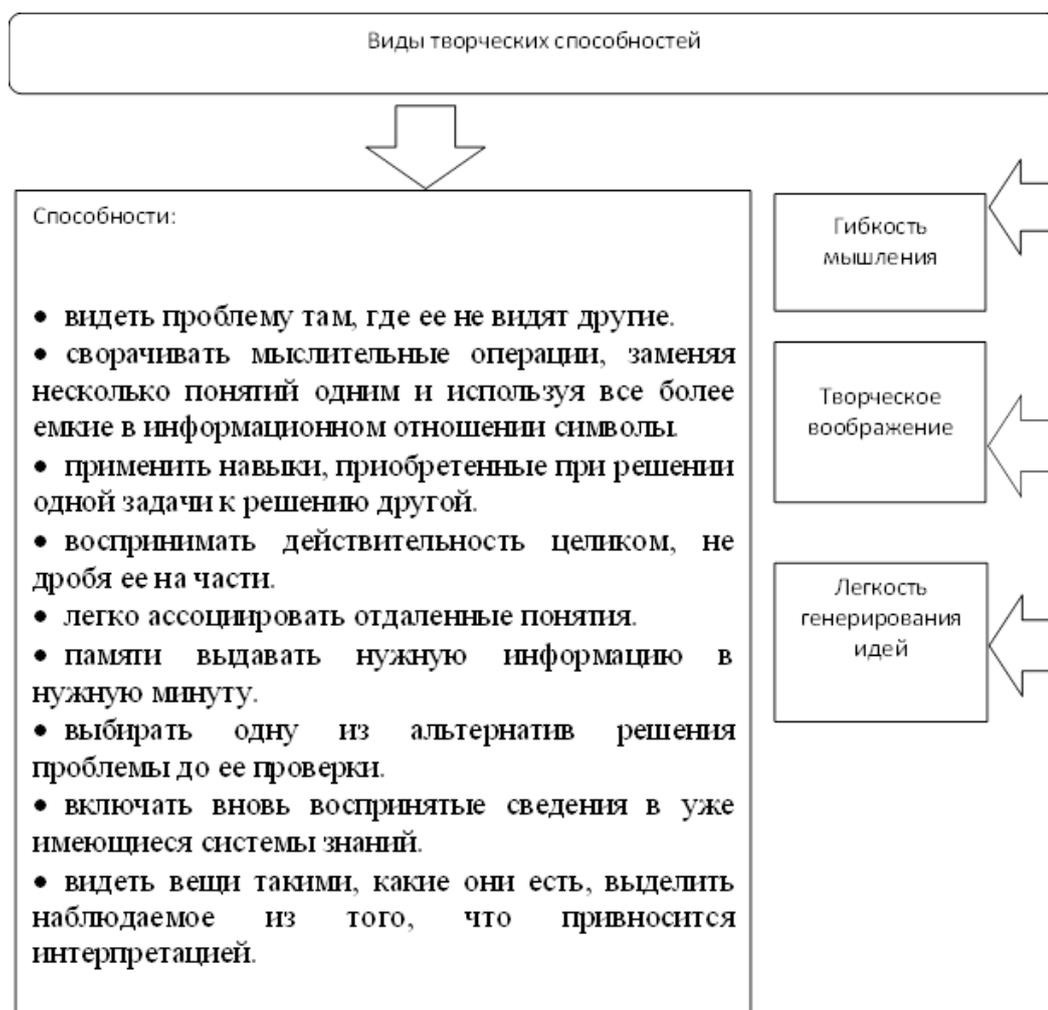


Рис. 1. Виды творческих способностей по А.Н. Луку

Таким образом, под креативностью понимают «ситуативно-не стимулированную активность, проявляющуюся в стремлении выйти за пределы заданной проблемы. Креативность предполагает наличие творческих способностей, под которыми понимают способности к неординарному мышлению, умению в обычном подмечать необычное, умению создавать оригинальные продукты, определяющие успешность выполнения творческой деятельности различного рода. Под развитием творческих способностей следует понимать процесс создания условий и применение средств, направленных на развитие способности к неординарному мышлению, умению в обычном подмечать необычное, умению создавать оригинальные продукты. Творческие способности

включают: гибкость мышления, легкость генерирования идей, творческое воображение, способность применить навыки, приобретенные при решении одной задачи к решению другой, воспринимать действительность целиком, не дробя ее на части.

Определение креативности рассматривается, как способность человека создавать необычные идеи, находить оригинальные решения, а творчество – это способность находить новые решения предмета обсуждения, предмета внимания, подчеркивая его индивидуальность. Понятие «креативность» обозначает одновременно и творческую деятельность, и способность к творчеству. Способность к творчеству – способность, которая развивается и соответственно с ней развивается и креативность. Креативность складывается из взаимодействия трех компонентов – компетентности, умения творчески мыслить и мотивации. Поэтому в данной работе слова «креативность» и «творчество» рассматриваются как синонимы.

1.2. Особенности развития креативности детей старшего дошкольного возраста

Как отмечает Е.В. Котова [23], опираясь на труды Л.С. Выготского [8], А.В. Запорожца [19], А.Н. Леонтьева [26] именно для старшего дошкольного возраста характерно появление такого нового типа деятельности как творчество.

Дошкольный возраст — благоприятный период для развития креативности. Именно в это время происходят прогрессивные изменения во многих сферах, совершенствуются психические процессы (внимание, память, восприятие, мышление, речь, воображение), активно развиваются личностные качества, а на их основе — способности и склонности.

Дошкольное детство становится важным моментом в развитии внимания, когда дети впервые начинают сознательно управлять им,

направляя и удерживая на определенных предметах. Для этой цели старший дошкольник использует определенные способы, которые он перенимает у взрослых. Таким образом, возможности этой формы — произвольного внимания к 6 - 7 годам уже достаточно велики. В значительной степени этому способствует совершенствование планирующей функции речи. Речь дает возможность заранее словесно выделить значимые для определенной задачи явления и предметы, организовать внимание, учитывая характер предстоящей деятельности. Несмотря на существенные сдвиги в развитии внимания преобладающим на протяжении всего дошкольного периода остается непроизвольное внимание. Вместе с тем, детям еще трудно сосредоточиться на чем-то однообразном. Но в процессе интересной для них деятельности внимание может быть достаточно устойчивым. Подобные возрастные закономерности отмечаются и в процессе развития памяти. Память в старшем дошкольном возрасте носит непроизвольный характер. Ребенок лучше запоминает то, что для него представляет наибольший интерес, дает наилучшее впечатление. Таким образом, объем фиксируемого материала во многом определяется эмоциональным отношением к данному предмету или явлению. Одно из основных достижений старшего дошкольника - развитие произвольного запоминания. Во многом этому способствует игровая деятельность, в которой умение запоминать и вовремя воспроизводить необходимые сведения приводит к достижению успеха.

Становление мышления в этом возрасте в значительной степени связано с возможностью оперировать представлениями на произвольном уровне, которая существенно повышается к 6 годам, в связи с усвоением новых способов умственных действий. Формирование этих способов в значительной степени опирается на освоение определенных действий с внешними предметами, которыми ребенок овладевает в процессе развития и обучения. Дошкольный возраст представляет наиболее благоприятные возможности для развития различных форм образного мышления.

Исследования психологов позволяют связать креативность с развитием воображения, которое имеет особую форму, а значит, особую форму имеет и развитие креативности дошкольника. Опираясь на исследования Л.С. Выготского [8], можно утверждать, что центральным компонентом креативности дошкольника является его способность к воображению.

Старшему дошкольному возрасту присуще активизация функции воображения. Сначала воссоздающего, а затем творческого. Такой период называется сенситивным для формирования фантазии. У старших дошкольников слова текста начинают вызывать образы без иллюстраций. Однако для детей старшего дошкольного возраста важна иллюстрация, наглядно изображающая те действия и взаимоотношения героев, в которых ярче всего обнаруживаются их внутренние особенности и черты характера. Воображение старшего дошкольника остается в основном произвольным. Предметом фантазии становится то, что сильно взволновало, увлекло его, поразило: прочитанная сказка, увиденный мультфильм, новая игрушка. В старшем дошкольном возрасте внешняя опора подсказывает замысел, и ребенок произвольно планирует его реализацию и подбирает необходимые средства.

О.М. Дьяченко, анализируя результаты своих исследований, выделила три основных этапа развития воображения детей дошкольного возраста. Именно к началу периода старшего дошкольного возраста ученые относят второй этап развития воображения, характеризующийся ступенчатым планированием. Учитывая, то, что на третьем этапе дошкольник (к концу старшего дошкольного возраста) приобретает способность к целостному планированию своей деятельности, благодаря уже весьма высокому уровню развития воображения, можно говорить о значимости старшего дошкольного возраста в развитии творческих способностей ребенка. При создании образов дошкольником используются разнообразные приемы, в том числе комбинирование уже приобретенных представлений, а также их

преобразование. В старшем дошкольном возрасте ребенок проявляет способность отходить от усвоенных стандартов, комбинировать их, используя при построении продуктов воображения [13].

Благоприятность периода дошкольного детства для развития творческих способностей детей подчеркивается и с психологической точки зрения. Детям старшего дошкольного возраста присущи чрезвычайная любознательность, ярко выраженное стремление к познанию окружающего мира, сензитивность для развития творческого воображения.

Для старшего дошкольного возраста характерна хорошая развитость практических способностей: конструктивно-технических, пространственного воображения, умения представлять предмет в целом и его части по плану, схеме. В исследованиях, посвященных проблемам развития креативности, отмечается, что в старшем дошкольном возрасте у ребенка появляется ряд черт, характеризующих его как творца. Это проявление активности и инициативы в применении уже освоенных приемов работы по отношению к новому содержанию, нахождение оригинальных способов решения поставленных задач, использование разных видов преобразований и т.п.

В исполнительских видах деятельности (пении, рисовании, играх-драматизациях, танцах) развитие способности к творчеству идет от подражания взрослому к попытке самостоятельного переноса приобретенного опыта в повседневную жизнь, а затем и к творческой инициативе.

Известно, что психологической основой творческой деятельности является воображение – психический процесс, заключающийся в создании образов предметов и ситуаций, основанных на результатах их восприятия и осмысления. К основным свойствам воображения относят: видение целого раньше частей, перенос функции с одного предмета на другой. Значимые показатели в развитии воображения – опора на наглядность, использование прошлого опыта, наличие особой внутренней позиции, позволяющей, не

приспосабливаясь к ситуации, подчинять ее себе, овладевать содержательными ее особенностями.

Старший дошкольник способен к созданию нового рисунка, конструкции, образа. Для творческого продукта, созданного старшим дошкольником характерна оригинальность, вариативность. Старшему дошкольнику присуще активная деятельностная позиция, любопытство, заинтересованность в результате творческой деятельности, способность к речевому комментированию процесса и результата собственной деятельности, устойчивость мотивации. Инициативность старшего дошкольника в творческой деятельности связана с изобретательностью, способностью к волевой регуляции поведения, характерными для данного возраста, умением преодолевать трудности.

П. Торренс выделил ряд критериев, позволяющих выявить наличие творческих способностей у ребенка:

- пластичность - способность предложить множество решений в тех случаях, когда другие могут найти лишь одно-два;
- подвижность - умение перейти от одного аспекта к другому, не ограничиваясь единственной точкой зрения;
- оригинальность - неожиданные и непривычные решения;
- легкость - способность быстро выполнить задачу;
- гибкость - количество переключений с одного класса объектов на другой класс объектов в ходе ответов.

Основываясь на положениях «Теории деятельности» А.Н. Леонтьева, можно выделить у дошкольников следующие способности:

- воспринимать и переживать прекрасное в жизни, в произведениях искусства;
- легко «входить» в воображаемую ситуацию, откликаться эмоционально на красоту;

- оценивать прекрасное в окружающем, различать средства художественной выразительности в содержании произведений;
- творить по законам красоты, проявлять творческую инициативу и личное отношение к происходящему;
- самостоятельно искать, находить оригинальные приёмы решения творческих проблем [25].

Для полноценного развития личности, а, следовательно, и креативности детей, необходимо:

1. Обеспечение развития адекватной самооценки и самоуважения.
2. Развитие способности чуткого отношения к людям.
3. Формирование навыков обучения и социального взаимодействия.

Чувства и эмоции не развиваются сами по себе. Они эволюционируют внутри социального, вместе с межличностным «Я», с другими окружающими людьми и вещами.

Креативность также не является врождённым качеством. А при определённых условиях это качество может проявляться и развиваться.

Ребенку необходимо помочь развить ту деятельность, которой он начинает заниматься. Сам ребенок не найдет эти средства, он сможет открыть только самые примитивные из них, и креативность его обречена остаться на самой низкой ступени.

Исследователями (Т.С. Гвоздкова [11, с.48]) выделяются три основных компонента, а также критерии (Дж. Гилфорд [12, с.129]) творческих способностей старших дошкольников (рис. 2).

Важным фактором развития креативности является создание условий, которые помогают формированию творческих способностей, задатков. Это и раннее физическое развитие, и раннее знакомство с художественной литературой, музыкальными инструментами и различными материалами, т.е. создание обстановки, опережающей развитие детей. Важным является и предоставление ребенку свободы выбора деятельности, и ненавязчивую,

доброжелательную помощь взрослых. Для детского творчества необходима комфортная, психологическая обстановка, как дома в семье, так и в детском коллективе.

Таким образом, ученые отмечают, что именно старшему дошкольному возрасту присуще появление нового типа деятельности - творчества. Дети старшего дошкольного возраста особенно любознательны, у них наблюдается ярко выраженное стремление к познанию окружающего мира, сензитивность для развития креативности. Для начала периода старшего дошкольного возраста присуще ступенчатое планирование, что характерно для второго этапа развития воображения. На третьем этапе дошкольник (к концу старшего дошкольного возраста) приобретает способность к целостному планированию своей деятельности, так как обладает уже довольно высоким уровнем развития воображения, что подчеркивает значимость старшего дошкольного возраста в развитии творческих способностей ребенка. Старший дошкольный возраст характеризуется хорошей развитостью практических способностей (конструктивно-технических, пространственного воображения, умения представлять предмет в целом и его части по плану).

При создании образов ребенок старшего дошкольного возраста использует разнообразные приемы, в том числе комбинирование уже приобретенных представлений, а также их преобразование.

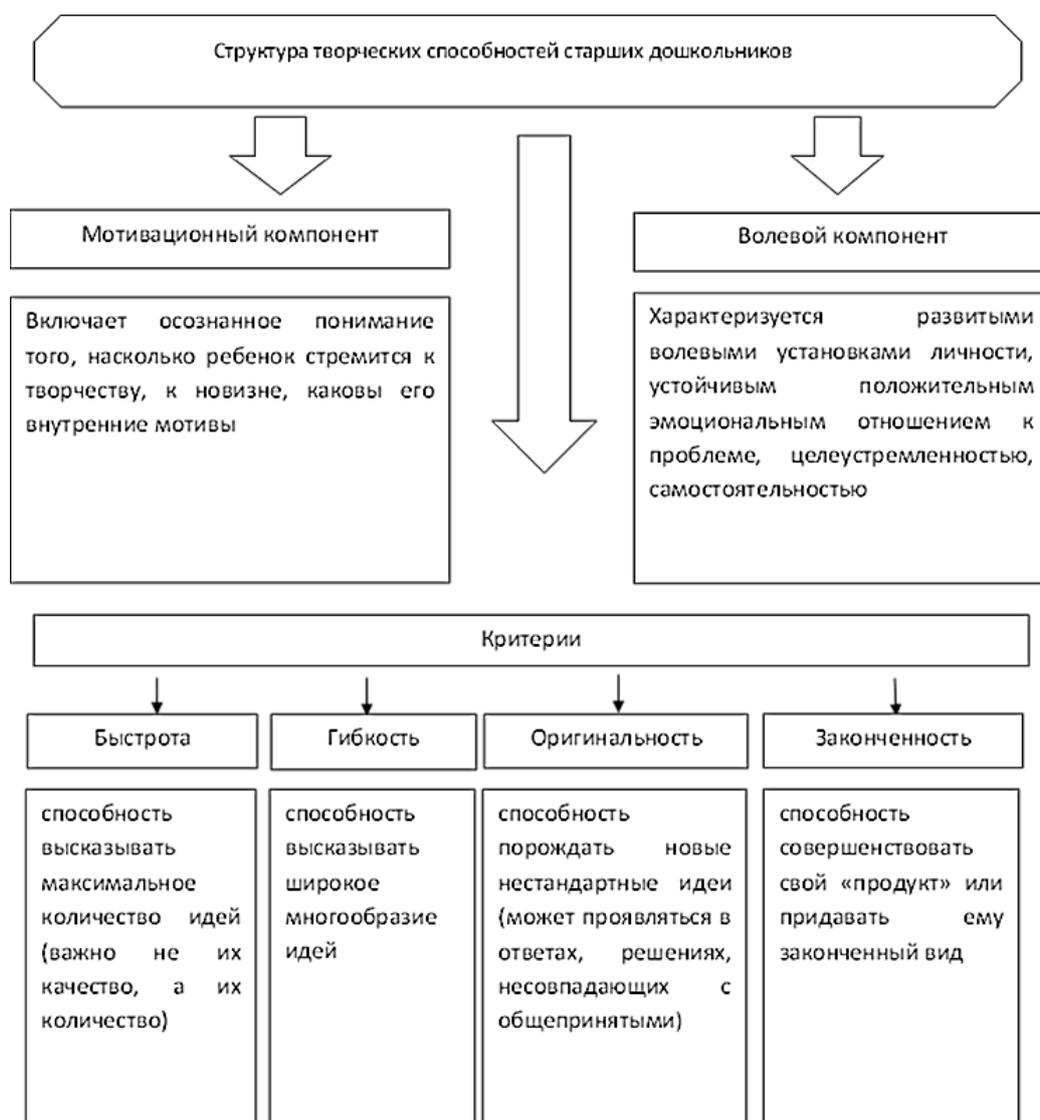


Рис. 2. Структура творческих способностей старших дошкольников

1.3. Методика организации сюжетно-ролевой игры

Прежде чем приступить к изучению методики организации сюжетно-ролевой игры, рассмотрим ее понятие и структуру игры.

Игра – это вид непродуктивной деятельности, цель которой является не результат, а сам процесс, самовыражение человека, средство его совершенствования. Игра для детей – составляет основное содержание жизни. Сюжетно-ролевая игра – основной вид игры дошкольников, которая имеет огромное значение в воспитании и развитии личности.

В ходе игры активно работают все психические процессы: воображение, мышление, память, развиваются эмоциональные и волевые качества.

Д.Б. Элькониным под ролевой игрой понималась «творческая, игра детей дошкольного возраста в развитом виде представляет деятельность, в которой дети берут на себя роли (функции) взрослых и в обобщенной форме в специально создаваемых игровых условиях воспроизводят деятельность взрослых и отношения между ними» [50, с.105].

Сюжетно-ролевая игра, соответственно является формой игры, объединяющей в себе элементы и особенности сюжетной и ролевой игр. Характерной чертой сюжетно-ролевой игры является наличие в ней воображаемой ситуации, складываемой из сюжета и ролей.

Сюжет и содержание игры – это то, что составляет сердцевину, определяет развитие игры, многообразие идей и оригинальных подходов, игровое взаимодействие, взаимоотношения между детьми. Содержание игры делает ее притягательной, вызывает интерес и желание играть.

Л.С. Выготский писал, что «основой сюжетно-ролевой игры является мнимая, или воображаемая, ситуация, которая заключается в том, что ребенок берет на себя роль взрослого и выполняет игровые действия в созданной им самим игровой обстановке. Источником сюжетно-ролевых игр дошкольников выступает окружающий мир предметов, людей, природа, жизнь и деятельность детей и взрослых» [8, с.29].

Структура сюжетно-ролевой игры включает несколько основных компонентов: игровой замысел, сюжет, игровые действия, роли, правила, мотив. Главным компонентом сюжетно-ролевой игры является сюжет. Д.Б. Элькониным под сюжетом понималась «та сфера действительности, которую дети отражают в своих играх» [50, с.106]. По своей сути сюжет игры является рядом событий, объединенных жизненно мотивированными связями. В сюжете раскрывается содержание игры – характер тех действий и

отношений, которыми связаны участники событий. Игровые действия - одно из основных средств реализации сюжета.

Сюжеты игр отличаются разнообразием и делятся следующие виды:

1. «Игры на бытовые сюжеты (дом, семья, праздники, дни рождения). В данных играх преобладают игры с куклами, через действия с которыми дети передают то, что знают о своих сверстниках, взрослых, их отношениях.

2. Игры на производственные и общественные темы, в которых отражается труд людей (школа, магазин, библиотека, почта, парикмахерская, больница). Транспорт (автобус, поезд, самолет, корабль). Полиция, пожарные, цирк, театр, завод, строительство, армия.

3. Игры на героико-патриотические темы, отражающие героические подвиги нашего народа (герои войны, космические полеты и т. д.).

4. Игры на темы литературных произведений, фильмов. В этих играх детьми отражаются целые эпизоды из литературных произведений, подражая действиям героев, усваивая их поведение.

5. Режиссерские игры. Ребенком используются речевые выразительные средства для создания образа каждого персонажа: меняются интонация, громкость, темп, ритм высказываний, логические ударения, эмоциональная окрашенность. Ребенок действует и за куклу, и за себя, направляя все действия. В основу сюжета положены эпизоды из знакомых сказок, рассказов, или собственной жизни» [31, с.23].

Далее обратимся к рассмотрению методики организации сюжетно-ролевой игры.

Постепенно детьми накапливается игровой опыт и в плане игровых умений, и в плане конкретной тематики, они уже быстрее договариваются, ради игры учатся уступать, принимать общий замысел. Вместе с тем, пояснять свои игровые замыслы, согласовывать их в процессе игры является непростой задачей для дошкольников. В связи, с чем сюжетно-ролевая игра

самостоятельно может развертываться лишь в небольших группах детей. Регулярное увеличение знаний детей об окружающей жизни, социальных явлениях, обогащение их впечатлений, является одним из важных условий развития полноценной игры детей.

Поэтому в соответствии с принципом организации сюжетно-ролевой игры, педагогу необходимо при формировании игровых умений одновременно ориентировать старшего дошкольника, как на осуществление игрового действия, так и на пояснение его смысла партнерам – взрослому или сверстнику.

Основными принципами организации сюжетной игры в детском саду, по мнению Н.Я. Михайленко и Н.А. Коротковой, должны стать следующие:

1. Для овладения детьми игровыми умениями, педагогу необходимо принимать участие в играх вместе с детьми. Важен характер поведения взрослого во время игры: в совместной игре воспитателю необходимо сменить позицию педагога на «играющего партнера», с которым ребенок чувствует себя свободным и равным.

2. «Педагогу необходимо играть с детьми на протяжении всего дошкольного детства, но на каждом этапе следует развертывать игру таким образом, чтобы дети сразу «открывали» и усваивали новый, более сложный способ ее построения.

3. Начиная с раннего детства при формировании игровых умений одновременно ориентировать ребенка, как на осуществление игрового действия, так и на пояснение его смысла партнерам – взрослому или сверстнику» [32, с.18].

Н. Я. Михайленко и Н. А. Коротковой в качестве основных критериев оценки уровня игровой деятельности детей рассматриваются игровые умения, под которыми исследователи понимают «преобладающий у ребенка способ построения игры и потенциальная возможность использовать различные способы (умение ребенка в зависимости от собственного замысла

включать в игру и условные действия с предметом, и ролевые диалоги, комбинировать разнообразные события)» [31, с.6].

Цель педагогических воздействий в рамках игры, по мнению Н.Я. Михайленко и Н.А. Коротковой, состоит в формировании у детей игровых умений, способствующих самостоятельной творческой игре детей, «в которой они по собственному желанию реализуют разнообразные содержания, свободно вступая во взаимодействие со сверстниками в небольших игровых объединениях». Н.Я. Михайленко и Н.А. Короткова отмечают, что старшие дошкольники способны «развертывать в игре разнообразные последовательности событий, комбинируя их согласно своему замыслу и замыслам 2-3 партнеров-сверстников, реализовывать сюжетные события через ролевые взаимодействия и предметные действия» [31, с. 7].

Усвоение правил поведения, связанных с организацией и проведением сюжетно-ролевых игр, способствует развитию коммуникативных умений и в конечном итоге возникновению дружеских отношений. Педагогу необходимо обеспечить усвоение старшими дошкольниками ряда основных правил, связанных с сюжетно-ролевой игрой:

- «предлагая какую-нибудь игру, постарайся доказать, что она интересна;
- выслушивай предложения других детей, не перебивай их;
- всякая роль в игре хороша и интересна, если ты знаешь, что делать и как играть;
- договариваясь об игре и во время игры, будь добрым, вежливым и справедливым;
- не требуй всегда главных ролей, помни, что другие дети тоже хотят быть ведущими;
- не мешай товарищу, если он занят игрой; хочешь играть с ним, попроси разрешения;
- когда играешь с друзьями, думай, чем можешь им помочь;

- старайся хорошо, четко выполнять свою роль и правила в игре;
- если начал игру с ребятами, не бросай ее без их согласия» [31, с. 8].

Более содержательной и дифференцированной работе по формированию креативности у старших дошкольников способствуют групповые беседы, занятия, совместная деятельность, разговоры с детьми в повседневном общении, наблюдения за играми и руководство ими со стороны педагога. Развитие кругозора старших дошкольников, формирование у них знаний способствуют обеспечению планомерного развития разных по содержанию и форме сюжетно-ролевых игр, что, в свою очередь, приводит к формированию устойчивых интересов у целых групп детей и, как следствие, к развитию коммуникативных умений. Данные факторы способствуют усилению стремления старших дошкольников к совместным сюжетно-ролевым играм, созданию предпосылок для развития дружеского взаимодействия.

В работе со старшими дошкольниками, для которых характерны неустойчивые дружеские отношения, педагогу целесообразно использовать «повседневные упражнения в положительных поступках во всех видах деятельности. Готовые сюжеты, заданные правила помогают развитию устойчивости поведения. Таких детей следует поощрять в их стремлении к дисциплине, привлекать к изготовлению атрибутов к играм. По договоренности с играющими давать этим детям такие роли, которые требовали бы проявления заботливости, внимания, оказания помощи и т. п. Усваивая в игре правильные способы поведения, дети с помощью педагога применяют эти способы в сюжетно-ролевых играх самостоятельно» [1].

Для эффективной организации сюжетно-ролевой игры старших дошкольников необходимо обратить внимание на следующие моменты:

- виды игр, в которые предпочитают играть дети и как долго;
- на характер взаимодействия детей в игровой деятельности?
(особенности распределения и выполнения ролей, взаимопомощь)

- наличие творческого элемента;
- особенности развития сюжета;
- наличие плана построения игры;
- проявление в играх активных и малоактивных.

Правильным образом, организовав игру, педагог способствует нахождению каждым ребенком своего места в сюжетно-ролевой игре и становлению активным участником. Индивидуальный подход требуется к каждому ребенку. Малоинициативные дети нуждаются в поддержке педагога. Поддержка педагога способствует развитию у таких детей творческих способностей и организаторских умений. Дети с повышенной активностью, часто выступают в роли организатора игр, требуют для себя главной роли, что обуславливается завышенной самооценкой. У таких детей целесообразно развивать организаторские способности и воспитывать привычку приходить на помощь к другим детям [1], для того, чтобы игра не стала источником формирования отрицательного опыта. Поэтому взрослые, руководя игрой, должны обеспечивать накопление положительного опыта социальных отношений.

Таким образом, сюжетно-ролевая игра – это ключевой вид деятельности старших дошкольников. Основным источником для содержания игр является окружающий мир, который строится на взаимодействии детей с взрослыми и сверстниками. Отличительной чертой сюжетно-ролевой игры является воображаемая ситуация, которая складывается из сюжета и ролей. Постепенно детьми накапливается игровой опыт и в плане игровых умений, и в плане конкретной тематики, они учатся приходить к общему мнению, учатся уступать, принимать общий замысел игры. Сюжетно-ролевая игра самостоятельно может осуществляться лишь в небольших группах детей. Для овладения детьми игровыми умениями, педагогу необходимо принимать участие в играх вместе с детьми в качестве «играющего партнера». Основными критериями оценки уровня игровой

деятельности детей являются игровые умения - «преобладающий у ребенка способ построения игры». Педагогические воздействия в рамках игры должны быть направлены на формирование у детей игровых умений для самостоятельной творческой игры.

ГЛАВА 2. ОПЫТНО–ПОИСКОВАЯ РАБОТА ПО ДИАГНОСТИКЕ И РАЗВИТИЮ КРЕАТИВНОСТИ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ С ПОМОЩЬЮ СЮЖЕТНО–РОЛЕВОЙ ИГРЫ

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

В опытно-поисковой работе приняли участие 18 детей старшей группы детского сада № 59 г. Первоуральска (Приложение 1).

На основе анализа психолого-педагогической литературы были сформулированы уровни развития креативности детей старшего дошкольного возраста. В таблице 1 отражены также критерии и показатели (табл. 1).

Таблица 1

Уровни развития критериев и показателей развития креативности детей старшего дошкольного возраста

Критерии и показатели		Уровни развития креативности		
		Высокий	Средний	Низкий
Быстрота	Способность предложить множество решений в тех случаях, когда другие могут найти лишь одно-два	Ребенок предлагает несколько решений (больше трех)	Ребенок предлагает 2-3 решения	Ребенок затрудняется в решении поставленной задачи, либо предлагает одно простое решение
Гибкость	Способность высказывать широкое многообразие идей. Умение перейти от одного аспекта к другому, не ограничиваясь единственной точкой зрения	Характерна беглость творческого мышления, способность действовать в режиме хорошего темпа переключения с одного аспекта задания на другой самостоятельно	Ребенок способен действовать в среднем темпе переключения внимания с одного на другое задание, с помощью подсказок взрослого	Ребенок затрудняется работать в режиме перехода от одного аспекта к другому, затрудняется формулировать свою точку зрения

Оригинальность	Способность порождать новые нестандартные идеи. Неожиданные и непривычные решения	Предлагаемые ребенком решения поставленной перед ним задачи являются неожиданными, непривычными для восприятия, присутствует необычное употребление элементов, оригинальна структура ответов. Что отражает самобытность и специфичность творческого мышления ребенка	Ребенок демонстрирует среднюю степень оригинальность, самобытность, своего творческого мышления. Присутствует необычное употребление элементов. Однако ответ обладает средней степенью статистической редкости.	Решение (ответ) ребенка не является статистически редким, не обладает специфичностью, характеризуется низким уровнем своеобразных решений поставленных задач
----------------	---	--	---	--

Для диагностики уровня развития креативности детей старшего дошкольного возраста была выбрана методика Е.Е Туник: диагностика вербальной и невербальной креативности (Дж. Гилфорд и П. Торренс в модификации Е. Туник)

Субтест 1. «Использование предметов» (варианты употребления) из диагностики вербальной и невербальной креативности

Цель: оценка уровня развития показателей креативности детей старшего дошкольного возраста (беглости, гибкости, оригинальности).

Субтест 2. «Заключения»

Цель: оценка уровня развития показателей креативности детей старшего дошкольного возраста (беглости и оригинальности).

Субтест 3. «Эскизы»

Цель: оценка уровня развития показателей креативности детей старшего дошкольного возраста (беглости, гибкости).

Субтест 4. «Спрятанная форма»

Цель: оценка уровня развития показателей креативности детей старшего дошкольного возраста (беглости и оригинальности).

В субтесте 1. «Использование предметов» перед ребенком ставилась задача перечисления как можно большего количества вариантов применения предмета, при этом варианты повседневного использования не засчитывались. Предварительно ребенку давалась инструкция: «Газета используется для чтения, ты можешь придумать другие способы использования газеты. Что из неё можно сделать? Как ее можно использовать?». Каждому ребенку на работу давалось три минуты. Ответы фиксировались и оценивались в баллах. Производилась оценка трех показателей: беглости (количества ответов), гибкости (категорий) и оригинальности.

При выполнении субтеста № 2 «Заключения» детям предлагалось предположить возможные последствия выдуманной ситуации: «Вообрази, что случится, если животные и птицы смогут разговаривать на человеческом языке». На работу также давалось три минуты. Производилась оценка двух показателей креативности: беглости и оригинальности.

Для субтеста № 3 «Эскизы» давалась такая инструкция: «Добавь любые детали или линии к основному изображению так, чтобы получились различные интересные рисунки. Дорисуй эти картинки. Рисовать можно внутри круга и снаружи круга». На дорисовку 20 иллюстраций давалось 10 минут. В тестовом бланке содержалось два листа (каждый с 10 квадратами). Производилась оценка трех показателей: беглости (количество рисунков), гибкость (количество категорий) и оригинальность (количество нестандартных рисунков)

Задача в субтесте № 4 «Спрятанная форма» заключалась в поиске различных фигур, скрытых в сложном, малоструктурированном изображении. Ребенку давалась следующая инструкция: «найди как можно больше знакомых предметов в этом рисунке. Что здесь изображено?». На работу давалось три минуты. Изучались два показателя: беглость и оригинальность.

Все ответы субтестов оцениваются в баллах.

За показатель Беглость каждый ответ оценивается в 1 балл, баллы суммируются.

За показатель Гибкость – 3 балла. Ответы относятся к разным категориям. Список категорий ответов отображен в Приложении 2. За одну категорию дается 3 балла.

Показатель Оригинальность оценивается в 5 баллов за каждый неординарный ответ.

Таким образом, выбранные субтесты направлены на изучение трех показателей развития креативности детей старшего дошкольного возраста: оригинальности, беглости и гибкости.

2.2. Анализ результатов диагностического исследования креативности старших дошкольников

После диагностирования были получены следующие результаты.

Задание субтеста № 1. «Использование предметов» из диагностики вербальной и невербальной креативности (Дж. Гилфорд и П. Торренс в модификации Е. Туник), 4 ребенка (22 %) выполнили на высоком уровне (Маша Г., Данил М., Алеша М., Маша Р.). Данными воспитанниками давались оригинальные ответы. Так Данил М. предложил «сплести как дедушка корзинку». Маша Р. предложила «смастерить игрушку для младшего брата, например, склеить солдатика». Маша Г. предложила «склеить елочку и раскрасить». Данные варианты предполагают не просто использование предмета, а также и его преобразование в новое качество. Поэтому данным вариантам присваивался высокий уровень.

6 старших дошкольников (33 %) справились с заданием на среднем уровне (Влад В., Арина Д., Георгий Д., Родион Г., Аристарх Ш., Захар Ч.), предложив менее оригинальные ответы: «использовать как подстилку для

кошки», «постелить в клетке у хомячка», «рисовать», «расчеркать ручку» и т.п. (табл. 1).

Таблица 2

Результаты применения субтеста № 1 «Использование предметов»

Имена детей	Беглость	Гибкость	Оригинальность	Уровень выполнения задания
Дима А.	средний	низкий	низкий	низкий
Влад В.	средний	средний	низкий	средний
Гузель Г.	низкий	средний	низкий	низкий
Маша Г.	высокий	высокий	высокий	высокий
Арина Д.	низкий	средний	средний	средний
Глеб К.	средний	низкий	низкий	низкий
Георгий Д.	средний	средний	низкий	средний
Родион Г.	низкий	средний	средний	средний
Данил М.	высокий	высокий	высокий	высокий
Дима М.	низкий	средний	низкий	низкий
Алеша М.	высокий	высокий	средний	высокий
Елисей У.	средний	низкий	низкий	низкий
Аристарх Ш.	средний	средний	средний	средний
Настя Б.	низкий	низкий	низкий	низкий
Лев Х.	низкий	средний	низкий	низкий
Захар Ч.	средний	средний	средний	средний
Валерия Р.	низкий	средний	низкий	низкий
Маша Р.	высокий	средний	высокий	высокий
Уровень выполнения задания				
Высокий уровень		4 чел.		22 %
Средний уровень		6 чел.		33 %
Низкий уровень		8 чел.		45 %

8 человек выполнили задание субтеста «Использование предметов» на низком уровне (Дима А., Гузель Г., Глеб К., Валерия Р., Настя Б., Лев Х.,

Дима М.), предложив решения из таких категорий как «Орудие агрессии», «Получение информации».

В рамках субтеста № 2 «Заключения» (Дж. Гилфорд и П. Торренс в модификации Е. Туник) ребенку предлагалось представить ситуацию, что животные и птицы смогли разговаривать как люди и представить, чтобы тогда произошло. 4 старших дошкольника (22 %) справились с заданием на высоком уровне. Данные дети давали оригинальные ответы. С интересом выполнял задания и в итоге успешно с ними справились. Так Маша Г. предположила, что «если бы птицы стали разговаривать как люди, то они могли бы работать в спасательной службе и сообщать об опасности, т.к. летают высоко и все видят быстрее людей». Данил М. предположил, что «если бы это произошло, то не нужны были бы зоопарки, т.к. со зверями и птицами можно было бы договариваться и они сами бы приходили к людям, чтобы познакомиться». Также Даня предположил, что «тогда звери смогли бы предупреждать друг друга об опасности, рассказать человеку что у них болит». Алеша М. Предположил, что если бы птицы могли разговаривать, то рассказывали бы людям где они побывали, что видели в других краях», «медведи смогли бы помогать таскать тяжелые бревна и строить людям дома, а люди, за помощь, помогали бы медведям заготавливать пропитание на зиму. И медведи не нападали бы на людей».

7 человек (39 %) справились с заданием на среднем уровне (Георгий Д.

Родион Г., Влад В., Аристарх Ш., Лев Х., Захар Ч.), набрав от 5 до 14 баллов и придумав не более 1-2 оригинальных ответов. У детей наблюдалось неустойчивое внимание, приходилось повторять задание, дети в среднем темпе обдумывали ответ. Идентичное количество старших дошкольников выполнили задание на низком уровне, без интереса отнеслись к заданию (табл. 3).

Более низкие показатели были получены по субтесту № 3. «Эскизы» (Е. Туник). 9 человек (50 %) дошкольников справились с заданием на среднем уровне.

Таблица 3

Результаты применения субтеста № 2 «Заключения»

Имена детей	Сумма баллов	Уровень выполнения задания
Дима А.	4	низкий
Влад В.	13	средний
Гузель Г.	3	низкий
Маша Г.	16	высокий
Арина Д.	12	средний
Глеб К.	3	низкий
Георгий Д.	7	средний
Родион Г.	9	средний
Данил М.	16	высокий
Дима М.	4	низкий
Алеша М.	19	высокий
Елисей У.	3	низкий
Аристарх Ш.	11	средний
Настя Б.	3	низкий
Лев Х.	7	средний
Захар Ч.	9	средний
Валерия Р.	4	низкий
Маша Р.	15	высокий
Уровень выполнения задания		
Высокий уровень	4 чел.	22 %
Средний уровень	7 чел.	39 %
Низкий уровень	7 чел.	39 %

Было обнаружено много повторяющихся рисунков. Мальчики преимущественно рисовали животных, мячи, символы. На рисунках девочек чаще встречались различные украшения (банты, цветы, бусы, браслеты,

животные), а также дети изображали солнце, насекомых (божью коровку, жука). Данил М. единственный справился с заданием на высоком уровне, изобразив достаточное количество оригинальных образов, сумев назвать и интерпретировать свои рисунки (космический корабль, рыба, кактус, человек, цветок, ваза и т.д.). 8 детей (45 %) выполнили задание на низком уровне, затрудняясь придумать оригинальные идеи, делая много повторов (табл. 4).

Таблица 4

Результаты исследования креативности с помощью субтеста № 3 «Эскизы» у детей старшего дошкольного возраста

Имена детей	Беглость	Гибкость	Оригинальность	Уровень выполнения задания
Дима А.	низкий	низкий	низкий	низкий
Влад В.	средний	средний	низкий	средний
Гузель Г.	низкий	средний	низкий	низкий
Маша Г.	средний	средний	высокий	средний
Арина Д.	низкий	средний	средний	средний
Глеб К.	средний	низкий	низкий	низкий
Георгий Д.	средний	средний	низкий	средний
Родион Г.	низкий	средний	средний	средний
Данил М.	высокий	высокий	высокий	высокий
Дима М.	низкий	средний	низкий	низкий
Алеша М.	средний	средний	средний	средний
Елисей У.	средний	низкий	низкий	низкий
Аристарх Ш.	средний	средний	средний	средний
Настя Б.	низкий	низкий	низкий	низкий
Лев Х.	низкий	средний	низкий	низкий
Захар Ч.	средний	средний	средний	средний
Валерия Р.	низкий	средний	низкий	низкий
Маша Р.	средний	средний	высокий	средний

Уровень выполнения задания		
Высокий уровень	1 чел.	5 %
Средний уровень	9 чел.	50 %
Низкий уровень	8 чел.	45 %

По субтесту № 4 «Спрятанная форма» (Е. Туник) были получены наиболее высокие результаты. 6 человек (34 %) справились с заданием по поиску скрытых изображений на высоком уровне (Маша Г., Арина Д., Родион Г., Данил М., Алеша М., Маша Р.). От данных детей были получены более 14 вариантов ответов, среди которых такие как: лист бумаги, паруса, костер, перышко, колесо, листик, птица и т.д.

На среднем уровне задание выполнили 7 человек (39 %) - Георгий Д., Аристарх Ш., Лев Х., Захар Ч., Валерия Р., Дима А., Влад В. Данные дети увидели на рисунках до 14 изображений (маска, сердечко, месяц, бусы и т.д.).

5 детей (28 %) справились с заданием на низком уровне, затрудняясь в поиске знакомых предметов.

В целом было отмечено, что данное задание далось детям намного легче предыдущих, так как детям легче работать уже по готовому наглядному материалу, видя перед собой изображение (табл. 5).

В итоге высокий уровень развития креативности был выявлен у 4 старших дошкольников (22 %), данные дети разрабатывают оригинальные варианты, предлагая несколько решений, для них характерна беглость творческого мышления. 7 человек (39 %) проявили средний уровень развития креативности. Данными детьми предлагаются менее оригинальные идеи, не более 2-3 решений, часто с подсказкой взрослого.

Все полученные результаты были занесены в сводную таблицу 6.

Результаты применения субтеста № 4 «Спрятанная форма»

Имена детей	Сумма баллов	Уровень выполнения задания
Дима А.	8	средний
Влад В.	13	средний
Гузель Г.	7	низкий
Маша Г.	16	высокий
Арина Д.	12	высокий
Глеб К.	6	низкий
Георгий Д.	8	средний
Родион Г.	15	высокий
Данил М.	16	высокий
Дима М.	7	низкий
Алеша М.	15	высокий
Елисей У.	6	низкий
Аристарх Ш.	11	средний
Настя Б.	7	низкий
Лев Х.	8	средний
Захар Ч.	9	средний
Валерия Р.	8	средний
Маша Р.	15	высокий
Уровень выполнения задания		
Высокий уровень	6 чел.	34 %
Средний уровень	7 чел.	39 %
Низкий уровень	5 чел.	28 %

У 7 дошкольников (39 %) был выявлен низкий уровень развития креативности, неспособность придумать оригинальную идею и предложить несколько неповторяющихся вариантов, данные дети затрудняются работать в режиме перехода от одного аспекта к другому, при решении задачи предлагают 1-2 простых, статистических решения.

Таблица 6

Итоговые результаты исследования уровня развития креативности детей
старшего дошкольного возраста

Имена детей	Субтест «Использование предметов»	Субтест «Заключения»	Субтест «Эскизы»	Субтест «Спрятанная форма»	Уровень развития креативности
Дима А.	низкий	низкий	низкий	средний	низкий
Влад В.	средний	средний	средний	средний	средний
Гузель Г.	низкий	низкий	низкий	низкий	низкий
Маша Г.	высокий	высокий	средний	высокий	высокий
Арина Д.	средний	средний	средний	высокий	средний
Глеб К.	низкий	низкий	низкий	низкий	низкий
Георгий Д.	средний	средний	средний	средний	средний
Родион Г.	средний	средний	средний	высокий	средний
Данил М.	высокий	высокий	высокий	высокий	высокий
Дима М.	низкий	низкий	низкий	низкий	низкий
Алеша М.	высокий	высокий	средний	высокий	высокий
Елисей У.	низкий	низкий	низкий	низкий	низкий
Аристарх Ш.	средний	средний	средний	средний	средний
Настя Б.	низкий	низкий	низкий	низкий	низкий
Лев Х.	низкий	средний	низкий	средний	средний
Захар Ч.	средний	средний	средний	средний	средний
Валерия Р.	низкий	низкий	низкий	средний	низкий
Маша Р.	высокий	высокий	средний	высокий	высокий
Уровень развития креативности					
Высокий уровень			4 чел.		22 %
Средний уровень			7 чел.		39 %
Низкий уровень			7 чел.		39 %

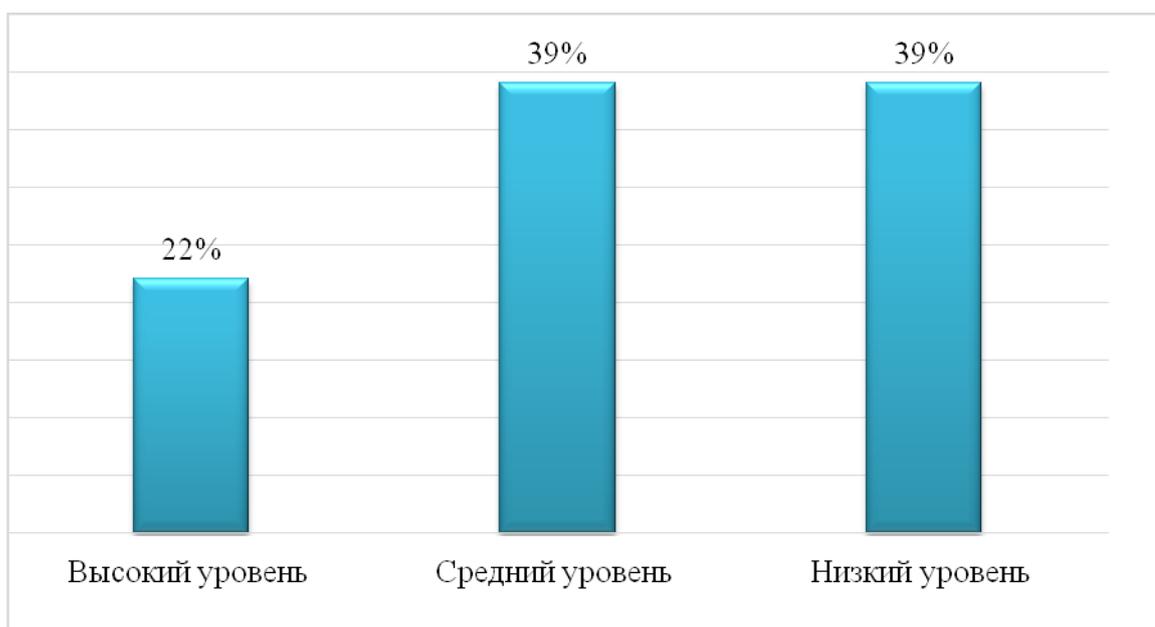


Рис. 3. Итоговые результаты исследования уровня развития креативности детей старшего дошкольного возраста

С учетом установленных затруднений и результатов диагностирования была спланирована работа по организации сюжетно-ролевых игр, помогающих развитию креативности.

В ходе обработки полученных данных мы вывели показатели критериев креативности: беглости, гибкости, оригинальности. На основании построения графиков исследования критериев креативности, во всех четырех субтестах, можно сделать вывод, что показатели беглости и гибкости соответствуют возрастной норме. У детей данной группы преобладает критерий беглость, дети дают большое количество вариантов ответов. Далее следует критерий гибкость, детям сложнее быстро переключаться с одной идеи на другую. Самый низкий показатель оригинальность. У одних детей еще в не достаточной мере развиты воображение и фантазия, другие дети стесняются высказывать свои предположения.

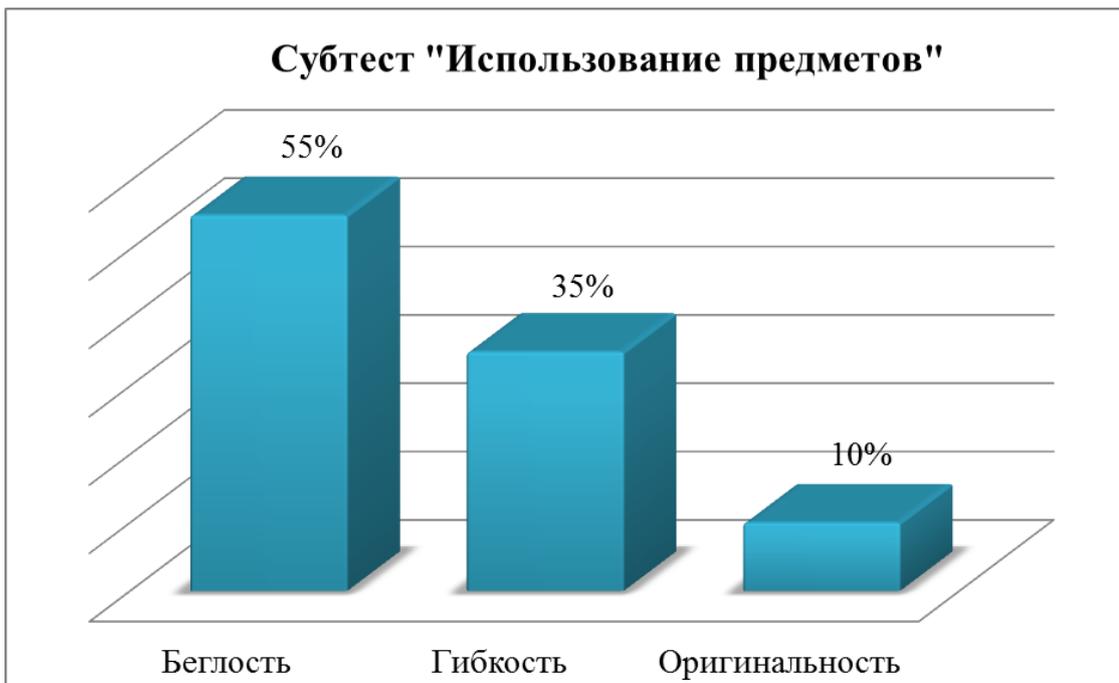


Рис. 4. Результаты исследования беглости, гибкости, оригинальности субтеста № 1 «Использование предметов»



Рис. 5. Результаты исследования беглости, оригинальности субтеста № 2 «Заключения»

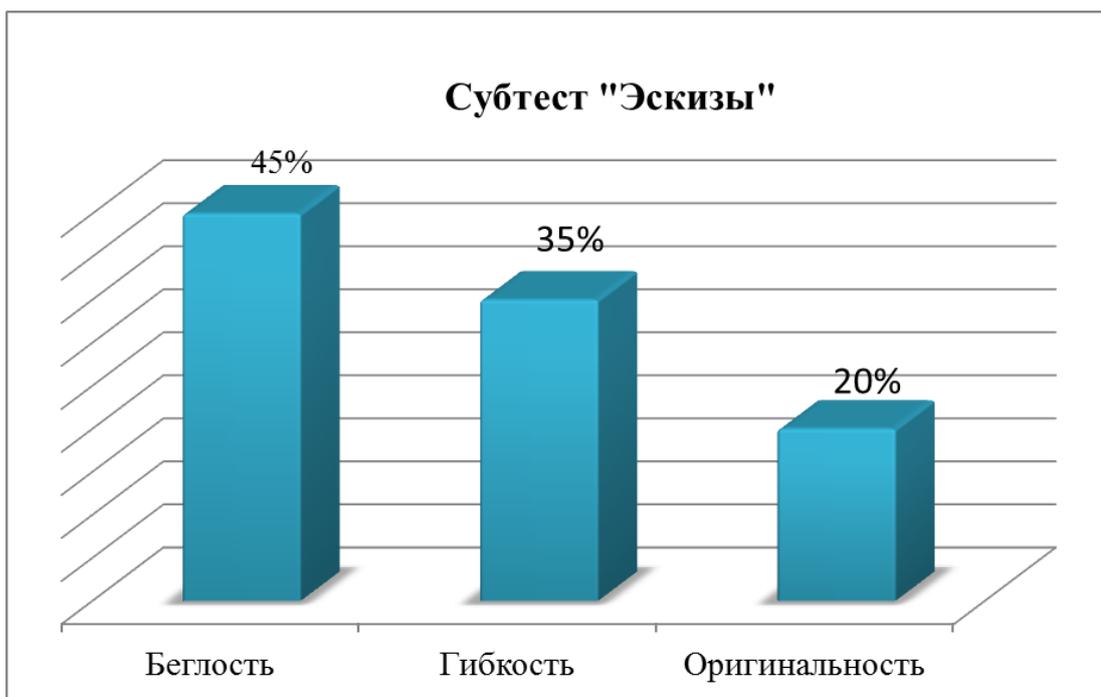


Рис. 6. Результаты исследования беглости, гибкости субтеста № 3 «Эскизы»



Рис. 7. Результаты исследования беглости, оригинальности субтеста № 4 «Спрятанная форма»

Таким образом, диагностирование показало, что 4 старших дошкольника (22%) обладают высоким уровнем развития креативности, способны предложить несколько оригинальных решений за небольшой отрезок времени. 7 человек (39%) обладают средним уровнем развития креативности предлагают не более 2-3 оригинальных решений, работая в среднем темпе, рассчитывая на подсказку взрослого. 7 дошкольников (39 %) обладают низким уровнем развития креативности, затрудняясь предложить более 1-2 решений, зачастую недостаточно оригинальных. Было отмечено, что детям легче работать с наглядным материалом и, напротив задача становится сложнее при отсутствии какой-либо наглядности, при необходимости работать устно, с опорой на собственный жизненный опыт. В ходе исследования в области развития креативности старших дошкольников, было выявлено, какие стороны творческой деятельности сформированы хуже и на что, необходимо обратить внимание.

2.3. Описание хода работы по организации сюжетно–ролевой игры, способствующей развитию креативности старших дошкольников

Выявленные проблемы результатов проведенного диагностирования позволили спланировать работу по организации сюжетно–ролевых игр, способствующих развитию креативности старших дошкольников.

Комплекс сюжетно-ролевых игр был составлен в соответствии с выявленными проблемами, содержание игр было направлено на:

- развитие беглости, умения предложить несколько оригинальных идей;
- расширение гибкости, повышение познавательной активности;
- расширение оригинальности, способности детально разрабатывать придуманные идеи.

Для развития креативности были созданы педагогические условия.

Это:

- благоприятная эмоциональная атмосфера;
- доброжелательность со стороны взрослых;
- отсутствие высказывания отрицательных оценок и критики в адрес ребенка;
- поощрение оригинальных ответов, идей, предложений со стороны ребенка;
- обогащение предметно-окружающей среды различными разнообразными предметами, с целью развития любознательности;
- личный пример педагога, в решении творческого подхода в различных видах деятельности;
- широкое использование вопросов дивергентного типа к детям и предоставление самим детям активно задавать вопросы.

Для решения поставленных задач содержание игр подробно продумывалось, разрабатывались разнообразные варианты игровых ситуаций, речевых оборотов, тщательным образом продумывались атрибуты для игр. Для повышения познавательной активности старших дошкольников брались темы преимущественно нестандартные, с глубоким замыслом: «Телевидение. Выпуск новостей», «Воздушное путешествие (Аэропорт)», «Съемка фильма «Курочка Ряба» и т.п.

Детям с низким уровнем креативности (Настя Б., Лев Х., Захар Ч.) давались ведущие роли.

Детям с низким и средним уровнем развития оригинальности (Дима А., Гузель Г., Глеб К., Дима М., Елисей У., Валерия Р.) предоставлялась возможность принимать активное участие в развитии сюжета.

Комплекс сюжетно-ролевых игр отражен в Приложении 3.

Содержание сюжетно – ролевой игры «Салон сотовой связи «Говоруша» было направлено, в первую очередь на развитие креативности старших дошкольников. Для определения плана игры воспитатель заводит

беседу. «В современном мире невозможно представить себе жизнь без телефона. Технологии развития моделей постоянно меняются. У каждого взрослого и ребенка есть телефон» Педагог предлагает для начала придумать детям самим, телефон нового поколения и пофантазировать на эту тему, придумать, дополнительные функции телефона, необычный внешний вид. Задает вопросы детям: «Для того, чтобы салон сотовой связи «Говоруша» начал работу, подумайте и ответьте: Какие сотрудники должны работать в салоне сотовой связи? Как можно оборудовать салон? Как можно оформить витрину, если скоро Новый год? Нужна ли реклама, если она нужна, то какая? Кто приходит в салон? Что ещё можно продавать в салоне сотовой связи?». Затем воспитатель говорит о том, что дети могут попробовать открыть свой салон сотовой связи. Детям предлагается придумать название салона. В ходе обсуждения различных вариантов - «Сотик», «Мобилка», «Разговорчик», «Говорящая коробочка» и др., дети останавливаются на названии «Говоруша». Задает вопросы детям: «Для того, чтобы салон сотовой связи «Говоруша» начал работу, подумайте и ответьте: Какие сотрудники должны работать в салоне сотовой связи? Как можно оборудовать салон? Как можно оформить витрину, если скоро Новый год? Нужна ли реклама, если она нужна, то какая? Кто приходит в салон? Что ещё можно продавать в салоне сотовой связи?».

Нестандартная тематика игры способствовала развитию кругозора дошкольников, расширению представлений воспитанников о сотовой связи. Обращалось внимание на формирование у детей умения самостоятельно разрабатывать не только саму тему игры, но и детали: детям предлагалось нарисовать, раскрасить, украсить сотовые телефоны нового поколения, придумать, дополнительные функции телефона. Дети нарисовали и раскрасили большое количество необычных сотовых телефонов. Телефоны на рисунках детей были в форме машины, конфеты, рыбки и т.д. Лева нарисовал телефон по форме напоминающий лунного человечка. С целью

активизировать познавательный интерес участников игры были подготовлены разнообразные атрибуты: игрушки «сотовые телефоны», бланки, чеки, деньги, кошельки, сим карты и т.п. Чехлы для телефонов дети оформляли на занятии «Конструирование из бумаги» и украшали их по собственной фантазии. Варианты игровых ситуаций: где можно продавать телефоны, каким должен быть салон для детей, какую мебель или необычное оборудование можно поставить в салоне для детей. В ход шло все, что было под рукой. Это и детская мебель, и мягкие модули, и спортивный инвентарь из двигательного центра. В рамках предварительной работы был организован ряд познавательных бесед («Способы связи между людьми», «О профессии менеджера по продажам», «О профессии оператора сотовой связи»). В ходе таких бесед дети имели возможность поделиться собственным опытом посещения салона связи. Настя с мамой оформила рекламу для салона в виде новогодней елочки, украшенной вместо игрушек – сотовыми телефонами. Родители совместно с детьми, приняли активное участие в изготовлении игрового материала: наборы «сотовых телефонов», «деньги», оформлялись таблички, организовывалось игровое пространство: стол для директора, стойка и витрины для работы продавцов – консультантов, операторов, менеджеров по продажам, рабочие места мастеров по ремонту мобильных телефонов. В процессе изготовления материалов и оборудования для игры была отмечена заинтересованность детей работой, стремление максимально разработать свою идею, высказать свое мнение по оформлению, подсказать свои варианты товарищам.

В сюжетно – ролевой игре «Телевидение. Выпуск новостей» дети учились разрабатывать детали творческого решения. В задачи также входило расширять тематику сюжетно-ролевых игр. Дети учились принимать активное участие в продумывании хода игры, деталей, игровых ситуаций. Дима А., Арина, Алеша, Захар принимали активное участие в придумывании тем сюжетов для выпуска новостей. Так Арина предложила придумать раздел

новостей на тему «Наши любимые животные», где рассказывается о животных и о забавных случаях из жизни зверей. Алеша предложил новостную ленту на тему «Фантастическая техника»: о современных автомобилях. Вести данный раздел изъявили желание Дима и Захар. Тематический раздел «Наши любимые животные» решили вести Маша и Валерия. Перед выпуском новостей ведущим, было необходимо продумать костюмы ведущих, что также способствовало развитию креативности, проявлению творчества. Одежду для ведущих придумывали Гузель и Настя. Также дети придумали, как интереснее поздравить с наступающим новым годом телезрителей. Данил предложил показать праздничный выпуск и пригласить для поздравления певцов и артистов, которые будут петь, и читать стихи. Для этого оборудовали большую сцену в виде большого экрана телевизора, используя для этого ширму для театра. Выступить приглашались все желающие. Девочки пели, мальчики – читали стихи. Маша и Валерия, ведущие раздела «Наши любимые животные», пригласили поздравить телезрителей кошечку, зайчика, мышку, волка, что способствует развитию воображения.

Особое внимание на протяжении всего формирующего этапа уделялось детям с низким, а также средним уровнем развития креативности. Поддерживалась и одобрялась инициативность детей, проявление творческого подхода к поставленным задачам.

Содержание сюжетно-ролевой игры «Веселое путешествие» также было направлено на развитие умения разрабатывать оригинальные идеи, предлагать собственные варианты решения. С детьми проводилась предварительная работа по теме «Путешествия». В группе создана большая тематическая картотека, разработан материал, который используется не только для работы в центрах «Познание. Окружающий мир», «Изо-деятельность» и «Театр», но и для обсуждения моделей сюжетно-ролевых игр. Это альбомы с тематическим набором иллюстраций:

«Куда» - Лес, дремучий лес. Страны. Космос. Планеты. Моря. Океаны. Морское дно. Тридевятое царство. Сказочные города.

«На чем» - Различные виды транспорта, легковой, грузовой, водный, воздушный. Сказочный, ковер самолет, ступа, летающие тарелки, волшебные крылья, сапоги-скороходы, Гуси-лебеди. Животные, на которых можно путешествовать, кони, верблюды, собаки и др.

«К кому» - иллюстрации людей, детей, животных, сказочные персонажи, персонажи из мультфильмов, герои книг.

«Природные явления» - снег, дождь, радуга, буря, метель, мираж, северное сияние. Эти иллюстрации помогают в обсуждении того, что может произойти во время путешествия.

При составлении плана игры, дети выбирают понравившиеся картинки и вместе продумывают план путешествия. Дети подводились к тому, чтобы стараться предложить несколько оригинальных идей, развивалась способность детально разрабатывать придуманные идеи. Например, дети обсуждали маршруты путешествий, что они возьмут с собой в путешествие. Совместно с родителями дети рисовали, что они увидят с высоты птичьего полета, на дне морском или на Луне, активно обсуждали это в группе. Маша и Арина предлагали путешествие в «Тридешатое царство», мальчиков больше интересует путешествие по планетам. Обсуждая тему маршрута, пришли к совместному решению, в сказку они попадут, заблудившись в космосе. Игра так увлекла детей, что активно включались и малоинициативные дети, дети с низким уровнем развития креативности (Дима М., Влад, Родион, Елисей). Через игру «Путешествие» дети получают знания об окружающем мире, литературе и развивают фантазию и воображение.

Сюжетно–ролевая игра «Съемка фильма «Под грибом» (с элементами театрализованной деятельности) так же направлена развивать способность к оригинальным решениям, творческое воображение. Здесь детям необходимо было показать умение разыгрывать несложное представление по знакомому

литературному произведению В. Сутеева. Необходимо было для воплощения образа использовать выразительные средства (мимику, жесты, интонации).

В ходе обсуждения дети выбирали режиссёра, постановщика, костюмеров. С детьми проводилась предварительная беседа на тему «Любите ли вы кино?» В ходе беседы задавались вопросы: какое бывает кино? Какое кино вы любите? Кто работает над созданием фильмов?, а сами бы вы хотели участвовать в съемке фильма? Обсудили с детьми, что самые творческие профессии при создании фильмов это: актеры, режиссеры, костюмеры, гримеры. Дети выбрали для съемок фильма литературную сказку «Под грибом». Данила выбрали режиссером, Глеба его помощником. Девочки подбирали костюмы для актеров, Елисей, Алеша, и Аристарх готовили съёмочную площадку. Для гриба, Алеша предложил использовать большой зонт, который в группе символизирует сезоны природы. Педагог с актерами репетирует слова героев сказки, выбирают интонации для озвучивания героев (муравья, бабочки, зайца, воробья, лисы). Готовясь к исполнению роли, дети развивают способность строить свой собственный сценический образ, импровизируют с текстом, придумывают как двигаются насекомые и животные Настя придумала танец бабочки, показала как бежит муравей, как могут двигаться мокрые насекомые и животные. Костюмеры -Маша и Арина подбирают костюмы и маски из уголка-ряженья. Наивысший пик детского воображения и фантазии зачастую происходит во время игры.

Таким образом, с учетом выявленных проблем и результатов диагностирования была спланирована работа по организации сюжетно–ролевых игр, способствующих развитию креативности старших дошкольников и направленных на развитие творческого воображения, умение предложить несколько оригинальных идей, расширение кругозора, повышение познавательной активности, развитие способности детально разрабатывать придуманные идеи, инициативности. Для развития креативности старших дошкольников разрабатывались разнообразные

варианты игровых ситуаций, речевых оборотов, совместно с детьми и при участии родителей продумывались атрибуты для игр. С целью развития познавательного интереса старших дошкольников подбирались темы преимущественно нестандартные, с глубоким замыслом: «Телевидение. Выпуск новостей», «Веселое путешествие», «Съемка фильма «Под грибом» и т.п. Особое внимание уделялось малоинициативным воспитанникам. Детям с низким и средним уровнем развития креативности предоставлялась возможность принимать активное участие в подготовке атрибутов, костюмов, в развитии сюжета.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом, вопросы развития креативности детей старшего дошкольного возраста не потеряли своей актуальности и на сегодняшний день.

Креативность предполагает наличие творческих способностей, под которыми понимают способности к неординарному мышлению, умению в обычном подмечать необычное, умению создавать оригинальные продукты, определяющие успешность выполнения творческой деятельности различного рода.

Старший дошкольный возраст характеризуется любознательностью, у них наблюдается ярко выраженное стремление к познанию окружающего мира, хорошей развитостью практических способностей. При создании образов ребенок старшего дошкольного возраста использует разнообразные приемы, в том числе комбинирование уже приобретенных представлений, а также их преобразование.

Выбранные субтесты направлены на изучение трех показателей развития креативности детей старшего дошкольного возраста: оригинальности, беглости и гибкости.

Диагностирование показало, что 4 старших дошкольника (22%) обладают высоким уровнем развития креативности, способны предложить несколько оригинальных решений за небольшой отрезок времени. 7 человек (39%) обладают средним уровнем развития креативности предлагают не более 2-3 оригинальных решений, работают в среднем темпе, рассчитывая на подсказку взрослого. 7 дошкольников (39 %) обладают низким уровнем развития креативности, затрудняя предложить более 1-2 решений, за частую недостаточно оригинальных. Было отмечено, что детям легче работать с наглядным материалом и, напротив задача становится сложнее при отсутствии какой-либо наглядности, при необходимости работать устно, с

опорой на собственный жизненный опыт. В ходе исследования был выявлен ряд основных проблем в области развития креативности старших дошкольников: низкий уровень развития творческого воображения; нацеленность на использование готовых средств, подходов, моделей, алгоритмов действий, отсутствие инициативности; дефицит в ярких впечатлениях, необходимость в расширении кругозора, повышении познавательной активности; недостаточный уровень развития способности детально разрабатывать придуманные идеи.

С учетом выявленных проблем и результатов диагностирования была спланирована работа по организации сюжетно–ролевых игр, способствующих развитию креативности старших дошкольников и направленных на развитие творческого воображения, умение предложить несколько оригинальных идей, расширение кругозора, повышение познавательной активности, развитие способности детально разрабатывать придуманные идеи, инициативности. Для развития креативности старших дошкольников разрабатывались разнообразные варианты игровых ситуаций, речевых оборотов, совместно с детьми и при участии родителей продумывались атрибуты для игр. С целью развития познавательного интереса старших дошкольников подбирались темы преимущественно нестандартные, с глубоким замыслом. Особое внимание уделялось малоинициативным воспитанникам. Детям с низким и средним уровнем развития креативности предоставлялась возможность принимать активное участие в подготовке атрибутов, костюмов, в развитии сюжета.

С целью овладения детьми игровыми умениями, педагог выступал активным участником в каждой игре в качестве «играющего партнера». Педагогическое воздействие в рамках игры было направлено на формирование у детей игровых умений для самостоятельной творческой игры.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аюпова, Э. А. Содержание понятия «творческие способности» как психолого-педагогического явления [Текст] / Э. А. Аюпова // Материалы VII Международной студенческой электронной научной конференции «Студенческий научный форум» [Электронный ресурс] // Развитие ребенка. 2017. URL: <http://www.scienceforum.ru/2017/section/2017001963> (дата обращения: 19.05.2018).
2. Барышева, Т. А. Психологическая структура креативности (опыт эмпирического исследования) [Текст] / Т. А. Барышева / Известия РГПУ им. А. И. Герцена. – 2012. – № 145. – С. 54 – 64.
3. Богоявленская, Д. Б. Пути к творчеству [Текст] / Д. Б. Богоявленская // Наука и жизнь. – 2012. – № 1. – С. 87 - 91.
4. Буршит, И. Е. Влияние сюжетно ролевой игры на развитие детей дошкольного возраста [Текст] / И. Е. Буршит, А. А. Зайцева // Символ науки. – 2016. – № 1/2. – С. 139 - 141.
5. Бухарова, И. С. Диагностика и развитие творческих способностей детей младшего школьного возраста: учебное пособие для академического бакалавриата [Текст] / И. С. Бухарова. – 2-е изд., пер. и доп. – М. : Издательство Юрайт, 2018. – 119 с.
6. Ветлугина, Н. А. О теории и практике художественного творчества детей [Текст] / Н. А. Ветлугина // Дошкольное воспитание. – 2005. – № 5. – С. 67 - 89.
7. Волков, И. П. Много ли в школе талантов [Текст] / И. П. Волков. – М. : Знание, 1989. – 80 с.
8. Выготский, Л. С. Воображение и творчество в дошкольном возрасте [Текст] / Л. С. Выготский. – СПб. : Союз, 1997. – 92 с.
9. Выготский, Л. С. Обучение и развитие в дошкольном возрасте [Текст] / Л. С. Выготский. – М. – 1998. – № 5. – С. 432 - 433.

10. Выготский, Л. С. Избранные психологические исследования [Текст] / – М., 1998. – № 13. – С. 455 - 467.
11. Гвоздкова, Т. С. Модель развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста в проектной деятельности [Текст] / Т. С. Гвоздкова // Вестник Костромского государственного университета. Серия : Педагогика. Психология. Социокинетика. – 2009. – № 4. – С. 48 - 52.
12. Гилфорд, Дж. Три стороны интеллекта // Психология мышления [Текст] / под ред. А. М. Матюшкина. – М. : Просвещение, 1965. – С. 124 - 145.
13. Дьяченко, О. М. Развитие воображения дошкольника [Текст] / О. М. Дьяченко. – М. : Мозаика-Синтез, 2008. – 129 с.
14. Дьяченко, О. М., Лаврентьева Т. В. Психологическое развитие дошкольников. [Текст] / О. М. Дьяченко, Т. В. Лаврентьева. – М., 2001. – 67 с.
15. Дьяченко, О. М. Чего на свете не бывает [Текст] / О. М. Дьяченко. – М. : Знание, 1994. – 157 с.
16. Дружинин, В. Н. Психология общих способностей [Текст] / Н. В. Дружинин. – 3-е изд. – СПб. : Питер, 2007. – 368 с.
17. Дружинин, В. Н. Когнитивные способности. Структура. Диагностика. Развитие [Текст] / В. Н. Дружинин. – СПб. : ИМАТОН, 2001. – 223 с.
18. Жуковская, Р. И. Развитие интересов детей в творческих играх [Текст] / Р. И. Жуковская. – Дошкольное воспитание. – 2001. – № 10. – С. 45 - 78.
19. Запорожец, А. В. Психологическое развитие ребенка [Текст] / А. В. Запорожец. – М. : Педагогика, 1986. – 318 с.
20. Запорожец, А. В. Некоторые психологические проблемы детской игры [Текст] / А. В. Запорожец. – Дошкольное воспитание. – 1995. – № 10. – С. 89 - 101.

21. Иванова, Н. И. Воображение и творчество детей [Текст] / И. Н. Иванова. – Дошкольное воспитание. – 2005. – № 10. – С. 77 - 89.
22. Кашапов, М. М. Психология творческого мышления профессионала [Текст] / М. М. Кашапов. – Монография. – М. : ПЭР СЭ, 2006. – 688 с.
23. Котова, Е. В. Развитие творческих способностей дошкольников: Методическое пособие [Текст] / Е. В. Котова, С. В. Кузнецова, Т. А. Романова. – М. : ТЦ Сфера, 2010. – 128 с.
24. Краснощенкова, Н. В. Сюжетно-ролевые игры [Текст] / Н. В. Краснощенкова. – Ростов н/Д : Психология игр, 2008 – 345 с.
25. Леонтьев, А. Н. О формировании способностей [Текст] / А. Н. Леонтьев // Хрестоматия по возрастной психологии: учебное пособие для студентов / сост. Л. М. Семенюк ; ред. Д. И. Фельдштейна. – М. : Международная педагогическая академия. – 1994. – С. 46 - 55.
26. Леонтьев, А. Н. Психологические основы дошкольной игры [Текст] / А. Н. Леонтьев. – Психологическая наука и образование. – М., 1996. – № 3. – 56 с.
27. Логинова, В. Ш. Дошкольная педагогика [Текст] / В. Ш. Логинова, П. Г. Саморукова. – М. : Просвещение, 2013. – 82 с.
28. Лук, А. Н. Психология творчества [Текст] / А. Н. Лук. – М. : Академия, 2008. – 336 с.
29. Максимова, Т. М. Ролевые игры как педагогическая технология [Текст] / Т. М. Максимова, А. Ф. Сиразетдинова, Р. И. Фазлиева / Инновационные технологии в науке и образовании : материалы VIII Междунар. науч. – практ. конф. – Чебоксары : Интерактив плюс. – 2016. – № 4. – С. 112 - 113.
30. Матюшкин, А. М. Мышление, обучение, творчество [Текст] / А. М. Матюшкин. – М. : МПСИ, 2003. – 720 с.

31. Михайленко, Н. Я., Короткова, Н. А. Организация сюжетной игры в детском саду [Текст] : пособие для воспитателя / Н. Я. Михайленко, Н. А. Короткова. – М. : ГНОМ и Д, 2000. – 96 с.
32. Михайленко, Н. Я., Короткова, Н. А. Взаимодействие взрослых с детьми в игре [Текст] / Н. Я. Михайленко, Н. А. Короткова. – Дошкольное воспитание. – 2003. – № 4. – С. 18 - 23.
33. Михайленко, Н. Я. Как играть с ребенком [Текст] / Н. Я. Михайленко. – М. : Обруч, 2012. – 176 с.
34. Палагина, Н. Н. Воображение у самого истока [Текст] / Н. Н. Палагина – М. : Изд. Московский психолого-социальный институт, 2007. – 236 с.
35. Пономарев, Я. А. Психология творчества и педагогика [Текст] / Я. А. Пономарев. – М. : Педагогика, 1976. – 278 с.
36. Поддьяков, Н. Н. Творчество и соразвитие детей дошкольного возраста [Текст] / Н. Н. Поддьяков. – Волгоград : Перемена, 1994. – 156 с.
37. Прохорова, Л. Р. Развиваем творческую активность дошкольников [Текст] / Л. Р. Прохорова. – Дошкольное воспитание. – 2006. – № 5. – С. 21 - 27.
38. Рубинштейн, С. Л. Вопросы психологической теории [Текст] / С. Л. Рубинштейн. – Вопросы психологии. – 1955. – № 1. – С. 6 - 17.
39. Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии [Текст] / С. Л. Рубинштейн. – СПб. : Издательство «Питер», 2000 – 712 с.
40. Соловьева, Ю. А. Организация самостоятельной игры детей в условиях дошкольного образовательного учреждения [Текст] / Ю. А. Соловьева. – Детский сад : теория и практика. – 2012. – № 10. – С. 38 - 47.
41. Теплов, Б. М. Сценарный подход в педагогическом взаимодействии [Текст] / Б. М. Теплов. – Педагогическая техника. – 2004. – № 2. – С. 87 - 88.

42. Туник, Е. Е. Психодиагностика творческого мышления. Креативные тесты [Текст] / Е. Е. Туник. – СПб. : СПбУПМ, 1997. – 65 с.
43. Урунтаева, Г. А. Детская психология: учебник для студ. учреждений высш.проф. образования [Текст] / Г. А. Урунтаева. – М. : Издательский центр «Академия», 2013 – 336 с.
44. Урунтаева, Г. А. Диагностика психологических особенностей дошкольника : Практикум [Текст] / Г. А. Урунтаева. – М. : Просвещение, 1999. – 346 с.
45. Усова, А. П. Роль игры в воспитании детей : [сб. статей] / под ред. А. В. Запорожца ; [сост. Н. Я. Михайленко]. – М. : Просвещение, 1976. – 94 с.
46. Усова, А. П. К вопросу о характеристике творческих игр детей и правилах руководства ими // Ученые записки ЛГПИ им. Герцена [Текст] / А. П. Усова. – 1997. – № 17. – С. 56 - 57.
47. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования: Письма и приказы Минобрнауки [Текст]. – М. : ТЦ Сфера, 2015. – 96 с.
48. Шипырева, Н. И. Креативность. Метод исследования // Психология, социология и педагогика [Текст] / Н. И. Шипырева. – 2013. – № 2. – С. 67 - 71.
49. Щербланова, Е. И. Теория и тесты творческого мышления Е. П. Торренса // Психологическая диагностика [Текст] / Е. И. Щербланова. – 2004. – № 11. – С. 3 - 20.
50. Эльконин, Д. Б. Ролевая игра – ведущий тип деятельности детей дошкольного возраста [Текст] / Д. Б. Эльконин // Детская психология. – 2007. – № 5. – С. 105 - 135.

Список группы

№	Имена детей
1.	Дима А.
2.	Влад В.
3.	Гузель Г.
4.	Маша Г.
5.	Арина Д.
6.	Глеб К.
7.	Георгий Д.
8.	Родион Г.
9.	Данил М.
10.	Дима М.
11.	Алеша М.
12.	Елисей У.
13.	Аристарх Ш.
14.	Настя Б.
15.	Лев Х.
16.	Захар Ч.
17.	Валерия Р.
18.	Маша Р.

Методики диагностирования уровня развития креативности у старших дошкольников

Субтест 1. «Использование предметов» (варианты употребления) из диагностики вербальной и невербальной креативности (Дж. Гилфорд и П. Торренс в модификации Е. Туник).

Цель: оценка уровня развития показателей креативности детей старшего дошкольного возраста (беглости, гибкости, оригинальности).

Задача: Перечислить как можно больше способов использования предмета, отличающиеся от обычного употребления.

Инструкция испытуемому: Газета используется для чтения, ты можешь придумать другие способы использования газеты. Что из неё можно сделать? Как её можно использовать?

Инструкция зачитывается устно.

Время выполнения субтеста: 3 мин.

Все ответы дословно записываются психологом при индивидуальной форме проведения. При групповой форме проведения ответы записывают сами испытуемые. Время засекается после прочтения инструкции.

Оценивание: Результаты выполнения теста оцениваются в баллах. Имеются три показателя:

1) Беглость (беглость воспроизведения идей) - суммарное число ответов. За каждый ответ дается 1 балл, все баллы суммируются по формуле:

$$B = 1 \cdot n,$$

где n - число уместных ответов, B - беглость.

2) Гибкость - число классов (категорий) ответов. Все ответы можно отнести к различным классам. Например, ответы типа: сделать из газеты -

шапку, корабль, игрушку и т.д., можно отнести к одному классу - Создание поделок и игрушек.

Далее перечисляются основные категории ответов.

Категории ответов - (субтест 1):

1. Использование для записей (записать телефон, решать примеры, рисовать...)

2. Использование для ремонтно - строительных работ (заклеить окна, клеить под обои...)

3. Использование в качестве подстилки (постелить на грязную скамейку и сесть, положить под обувь, подстелить на пол при окраске потолка...)

4. Использование в качестве обертки (завернуть покупку, обернуть книги, завернуть цветы...)

5. Использование для животных (подстилка кошке, подстилка хомяку, привязать на нитку бантик из газеты и играть с кошкой).

6. Использовать как средство для вытирания (вытереть стол, протирать окна, мыть посуду, туалетная бумага...)

7. Орудие агрессии (бить мух, наказывать собаку, плевать шариками из газеты...)

8. Переработка (сдать в макулатуру...)

9. Получение информации (смотреть рекламу, давать и смотреть объявления, делать вырезки, проверить номер лотерейного билета, посмотреть дату, посмотреть программу TV и т.д.)

10. Покрытие (сверху) (укрываться от дождя, прикрыть что-то от пыли, укрыться от солнца...)

11. Сжигание (для растопки, для разведения костра, сделать факел)

12. Создание поделок, игрушек (сделать, корабль, шапку, папье-маше...)

Следует приписать каждому ответу номер категории из вышеприведенного списка, затем, если несколько ответов будут относиться к одной категории, то учитывать первый ответ из этой категории, т.е. учитывать каждую категорию только один раз. Затем следует подсчитать число использованных ребенком категорий. В принципе, число категорий может изменяться от 0 до 12. Кто-то может дать много ответов, т.е. иметь высокий показатель по фактору беглость, но все ответы могут относиться к одной категории, например к категории № 13 - Создание поделок, игрушек.

За одну категорию даётся - 3 балла.

$$Г = 3 m,$$

где Г - показатель гибкости, m - число использованных категорий. Ответам, не подходящим ни к какой категории, присваивается новая категория и, соответственно, добавляется по 3 балла за каждую новую категорию. Таких ответов может быть несколько. Но прежде чем присваивать новую категорию, следует очень внимательно соотнести ответ с приведенным списком категорий.

3) Оригинальность - число ответов с необычным употреблением понятия, в данном случае оригинальным считается ответ, данный 1 раз на выборке объемом 30-40 человек. 1 оригинальный ответ - 5 баллов.

Все баллы за оригинальные ответы суммируются:

$$O_p = 5 k,$$

где O_p - показатель оригинальности, k - число оригинальных ответов.

Строгий подсчёт суммарного показателя по каждому субтесту следует проводить после процедуры стандартизации, т.е. перевода сырых баллов в стандартные. В данном случае, мы предлагаем проводить суммирование баллов по различным факторам, отдавая себе отчёт в том, что такая процедура не является достаточно корректной, а, следовательно, суммарными баллами можно пользоваться только как приблизительными и оценочными.

$$T = B + \Gamma + Op = n + 3m + 5k$$

где T - суммарный балл по 1 субтесту, B - беглость по 1 субтесту, Γ - гибкость по 1 субтесту, Op - оригинальность по 1 субтесту, n - общее число уместных ответов, m - число категорий, k - число оригинальных ответов.

Следует обратить особое внимание на термин уместные, адекватные ответы. Первое - следует исключать из числа учитываемых те ответы, которые упоминались в инструкции - очевидные способы использования газет: читать газету, узнавать новости и т.д., помимо специально оговоренных в категории 1. Но в этом случае надо исключать только самые очевидные способы использования газеты, по сути только вышеприведенные. Второе - следует исключать повторяющиеся (полностью), дублирующие друг друга ответы.

Субтест 2. «Заключения» (Дж. Гилфорд и П. Торренс в модификации Е. Туник)

Цель: оценка уровня развития показателей креативности детей старшего дошкольного возраста (беглости и оригинальности).

Задача: Перечислить различные последствия гипотетической ситуации.

Инструкция испытуемому: Вообрази, что случится, если животные и птицы смогут разговаривать на человеческом языке.

Время выполнения субтеста - 3 минуты.

Оценивание. Результаты выполнения субтеста оцениваются в баллах.

Имеются два показателя:

1) Беглость (беглость воспроизведения идей), 1 ответ (1 следствие) - 1 балл.

$$B = n,$$

где n - общее число приведённых следствий.

2) Оригинальность - число оригинальных ответов, число отдаленных следствий. Здесь оригинальным считается ответ, приведенный только один раз (на выборке ~30-40 человек).

I оригинальный ответ - 5 баллов:

$$O_p = 5 k,$$

где O_p - показатель оригинальности, k - число оригинальных ответов.

$$T = n + 5 k,$$

T - Суммарный показатель 2 субтеста.

Как и в первом субтесте, следует обратить внимание на исключение неуместных (неадекватных) ответов, а именно: повторяющихся ответов и ответов, не имеющих отношения к поставленной задаче.

Обработка результатов.

1 этап – подсчет баллов по показателю «беглость»

2 этап – подсчет баллов по показателю «оригинальность»

3 этап – суммирование баллов по обоим показателям.

4 этап – определение уровня выполнения задания:

Менее 5 баллов – низкий уровень

5-14 баллов – средний уровень

Более 14 баллов высокий уровень

Субтест 3. «Эскизы» (Е. Туник)

Цель: оценка уровня развития показателей креативности детей старшего дошкольного возраста (беглости, гибкости).

Инструкция: Добавь любые детали или линии к основному изображению так, чтобы получились различные интересные рисунки. Дорисуй эти картинки. Рисовать можно внутри круга и снаружи круга. Время выполнения 20 картинок -10 минут.

На рис.4 изображена часть неиспользованного тестового бланка для данного субтеста. Размер квадрата 5x5 см.

Испытуемому предъявляется в качестве примера нарисованная рожица (рис.5).

Тестовый бланк состоит из 2 листов стандартной бумаги, на каждом листе изображено по 10 квадратов с кругом посередине (рис.4) (5x5 см).

Оценивание по 3 показателям:

1) Беглость - число адекватных задаче изображенных рисунков.

n - число рисунков (изменяется от 0 до 20). За 1 рисунок - 1 балл:

$B = n$.

Исключаются рисунки, точно повторяющие друг друга (дубликат), а также рисунки, в которых не использован стимульный материал - круги (пр. Круги игнорируются - рис.9 - вверху).

2) Гибкость - число изображенных классов (категорий) рисунков. Например, изображения различных лиц относятся к одной категории, изображения различных животных также составляют одну категорию.

m - число категорий, за одну категорию - 3 балла:

$G = 3m$ (гибкость)

Список категорий (6 субтест):

1. Война (военная техника, солдаты, взрывы...)
2. Географические объекты (озеро, пруд, горы, солнце, луна...)
3. Животные. Птицы. Рыбы. Насекомые.
4. Знаки (буквы, цифры, нотные знаки, символы...)
5. Игрушки, игры (любые)
6. Космос (ракета, спутник, космонавт...)
7. Лицо (любое человеческое лицо)
8. Люди (человек)
9. Машины. Механизмы.
10. Посуда.

11. Предметы домашнего обихода.
12. Природные явления (дождь, снег, град, радуга, северное сияние...)
13. Растения (любые - деревья, травы, цветы...)
14. Спортивные снаряды.
15. Съедобные продукты (еда)
16. Узоры, орнаменты.
17. Украшения (бусы, серьги, браслет...)

Если рисунок не соответствует ни одной категории, ему присваивается новая категория.

3) Оригинальность - k - число оригинальных рисунков; оригинальным считается рисунок, сюжет которого использован один раз (на выборке 30-40 чел.), 1 оригинальный рисунок - 5 баллов:

$$O = 5k,$$

где O - показатель оригинальности.

$$T = n + 3m + 5k,$$

где T - суммарный показатель б субтеста.

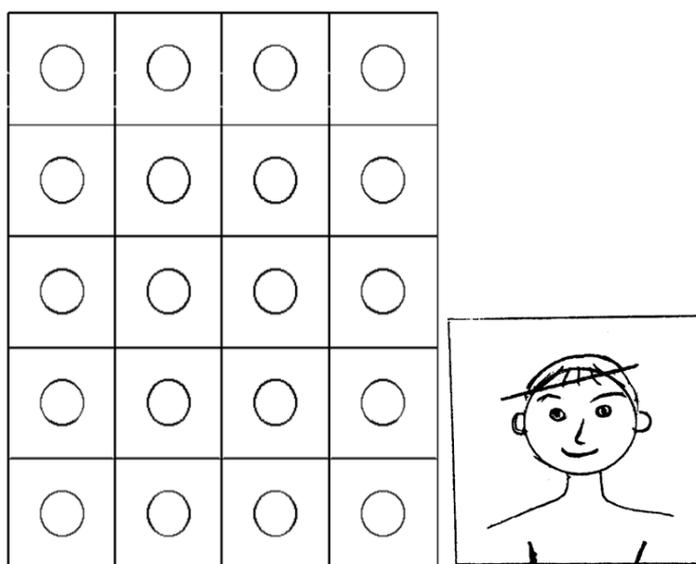


Рис. 8. Пример рисунка для предварительного показа
(субтест 3 Эскизы)

При подсчете баллов следует учитывать все рисунки вне зависимости от качества изображения. О сюжете и теме надо судить не только по рисунку, но и обязательно принимать во внимание, что по мнению ребенка изображено на рисунках.

Субтест 4. «Спрятанная форма» (Е. Туник)

Цель: оценка уровня развития показателей креативности детей старшего дошкольного возраста (беглости и оригинальности).

Задача: найти различные фигуры, скрытые в сложном, малоструктурированном изображении.

Инструкция: найди как можно больше знакомых предметов в этом рисунке. Что здесь изображено?

Время выполнения субтеста - 3 минуты.

Тестовый стимульный материал (изображение) приведен на рис.

Оценивание: Результаты выполнения субтеста оцениваются в баллах по 2 показателям:

1) Беглость - суммарное число ответов – n , 1 ответ - 1 балл:

$B = n$.

2) Оригинальность - число оригинальных, редких ответов – k . В данном случае оригинальным будет считаться ответ, данный один раз на выборке 30-40 человек. 1 оригинальный ответ - 5 баллов:

$O_p = 5 k$,

где O_p – оригинальность.

$T = n + 5 k$,

где T - суммарный показатель седьмого субтеста.

Стимульный материал к субтесту 7 (Спрятанная форма):

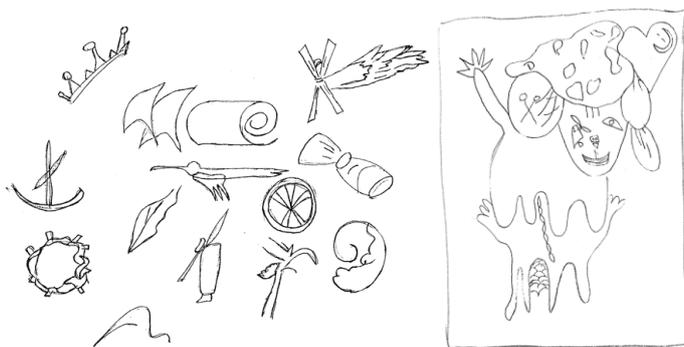


Рис. 9. Пример рисунка для предварительного показа
(субтест 4 «Спрятанная форма»)

Менее 9 баллов – низкий уровень

9-13 баллов – средний уровень

Более 14 баллов высокий уровень

Комплекс сюжетно–ролевых игр, способствующих развитию креативности старших дошкольников

№ 1 Сюжетно – ролевая игра «Салон сотовой связи «Говоруша»

Цель: развивать креативность старших дошкольников.

Задачи:

- развивать творческое воображение;
- развивать инициативность;
- расширять кругозор;
- расширять представления детей о способах связи в современных условиях жизни – сотовой связи.

-формировать знания детей о профессиях работников салонов сотовой связи (директор салона связи, продавец – консультант, оператор сотовой связи, мастер по ремонту сотовых телефонов, менеджер по продажам);

- продолжать формировать у детей умение действовать в соответствии с ролью;

- формировать умение определять тему игры, распределять роли, подготавливать необходимые условия, подбирать атрибуты, договариваться о последовательности совместных действий.

- обогащать словарный запас: абонент, тарифный план, претенденты;

- активизировать словарь детей: салон, сотовая связь, аксессуары, оператор, менеджер

Условия проведения: групповое помещение

Время проведения: 30 - 35 мин

Оборудование: сотовые телефоны, аксессуары, чехлы к телефонам, упаковки, компьютеры, бланки счетов, чеки, деньги, кошельки, сим карты,

пакеты с символикой телефонной сети, бейджики для сотрудников, рекламные проспекты, журналы, предметы заместители для работы мастера по ремонту сотовых телефонов.

Предварительная работа: Познавательные беседы с детьми на тему «Способы связи между людьми». Беседа и знакомство с профессиями сферы связи, беседа о профессиях: «менеджер по продажам», «оператор сотовой связи» рассказывание из собственного опыта детей и педагога; изготовление игрового оборудования к игре совместно с детьми: телефоны, деньги, рекламные проспекты, журналы, оформление табличек, подготовка модулей и оборудования для организации игрового пространства: стол для директора салона, стойки и витрина для работы продавца – консультанта, оператора сотовой связи, менеджера по продажам, рабочее место мастера по ремонту сотовых телефонов.

Роли: директор салона связи, продавец – консультант, оператор сотовой связи, мастер по ремонту сотовых телефонов, менеджер по продажам, клиенты (абоненты)

Игровые действия:

Клиенты (абоненты) собираются посетить салон сотовой связи с разными целями: купить телефоны, аксессуары к ним, выбрать сотового оператора (МТС, Мегафон, Теле 2), отнести телефон в ремонт.

Директор салона сотовой связи набирает на работу в салон работников, интересуется работой в салоне, спрашивает мнение клиентов о работе салона, пожеланиях клиентов, выставляет рекламные проспекты и журналы.

Продавец – консультант предлагает клиентам различные марки телефонов и аксессуаров к ним.

Оператор сотовой связи рекомендует абонентам сотовую связь, подключает абонента, помогает разобраться в тарифах.

Мастер по ремонту сотовых телефонов принимает заказы на ремонт, ремонтирует телефоны.

Менеджер по продажам фиксирует продажи аксессуаров, фиксирует сколько и каких телефонов продано, помогает обслуживать клиентов.

Ход игры.

Вводная часть

Перед проведением игры воспитатель собирает вокруг себя детей. Для создания интереса к игре педагог использует следующий прием: «Ребята, у вас у всех есть сотовые телефоны? А у ваших родителей? У меня вот тоже был, но он сломался, и мне срочно нужно купить новый. Вы знаете, где это можно купить новый телефон? Какие ещё услуги предоставляет салон связи? Вы бы хотели приобрести телефоны в подарок друзьям? Может быть у кого - то, как у меня сломался телефон и нужно срочно отнести его в салон мастеру по ремонту телефонов? У нас открывается новый салон сотовой связи «Сотик», в салон приглашаются претенденты на работу (люди, которые хотят работать в салоне)»

Для определения плана-сюжета воспитатель использует такой прием, как вопросы к детям: «Для того, чтобы салон сотовой связи «Говоруша» начал работу, подумайте и ответьте: Какие сотрудники нужны для работы в салоне сотовой связи? Кто приходит в салон? Какие ещё услуги предоставляет салон связи?».

Затем воспитатель говорит о том, что дети могут попробовать открыть свой салон сотовой связи «Говоруша».

Дети с воспитателем выстраивают план действий: распределить роли, внести атрибуты для игры, оборудовать салон.

Для распределения ролей сотрудников используется волшебный мешочек – детям предлагается достать из мешочка бейджики с логотипом салона, надписями «Клиент (абонент)». Воспитатель напоминает, что те ребята, которым достались бейджи с логотипом салона, должны прийти к директору салона для устройства на работу.

Для создания воображаемой ситуации воспитатель предлагает воспитанникам создать обстановку салона связи «Говоруша»: поставить витрину, разложить сотовые телефоны и аксессуары, место работы (стол) для директора салона, стойки для продавца – консультанта, менеджера по продажам, место работы (стол с инструментами) для мастера о ремонте сотовых телефонов. Затем внести атрибуты для игры, таблички. Воспитатель принимает самое непосредственное и активное участие в оборудовании зоны игры.

Для себя воспитатель выбирает роль помощника директора (оказывает помощь при приеме на работу).

При приеме на работу воспитатель использует прием – напоминание и совместно с детьми проговаривают обязанности сотрудников, т.е. игровые действия.

Педагог обращается к сотрудникам салона с просьбой приготовиться к встрече клиентов, к клиентам с просьбой подумать о цели посещения салона и прийти в салон.

Основная часть

Директор салона вместе с помощником нанимают на работу претендентов и направляют их на рабочие места.

Воспитатель предлагает всем сотрудникам занять свои рабочие места, открыть и пригласить клиентов в салон.

Клиенты приходят в салон сотовой связи «Говоруша»: покупают телефоны, аксессуары, выбирают оператора связи и тариф, покупают симкарты, обращаются к мастеру по ремонту сотовых телефонов, ведут активные диалоги, обмениваются впечатлениями.

Директор обходит салон, наблюдает за работой сотрудников, порядком на витринах, выкладывает рекламные проспекты и журналы на стойку. Беседует с клиентами, улаживает конфликтные ситуации (поломка телефона), предлагает покупателю варианты – получить деньги или

приобрести новый телефон. Поручает продавцу – консультанту оформить новую покупку.

В конце рабочего дня вызывает менеджера по продажам для выяснения обстановки с покупкой телефонов и аксессуаров.

Менеджер по продажам присутствует при оформлении покупок телефонов, аксессуаров, сим карт, фиксирует сколько и каких телефонов, аксессуаров продано. Записывает и предоставляет информацию директору салона. Вместе с директором решает вопрос о закупках.

Продавец – консультант встречает клиентов, предлагает разные марки телефонов, рассказывает о них, предлагает аксессуары, оформляет покупку, рассчитывает клиента. Предлагает пройти к оператору для оформления и покупки сим карты. Встречает нового клиента.

Оператор сотовой связи встречает клиента (абонента), расспрашивает о его пожеланиях, советует, какого оператора выбрать, оформляет и продает сим карту. Встречает нового клиента.

Для формирования взаимоотношений в игре педагог использует приемы: напоминания о доброжелательном отношении друг к другу, вежливости.

В это время в мастерскую по ремонту телефонов обращается клиент с просьбой определить причину поломки телефона. Мастер по ремонту принимает заявку, беседует с клиентом, предлагает заполнить бланк заявки. Выдает квитанцию и просит прийти клиента позже. Выясняет причину поломки (пытается починить телефон). При повторном обращении встречает клиента, объясняет, что брак допущен на заводе – это явилось причиной поломки. Предлагает обратиться к директору для улаживания ситуации.

Педагог принимает активное участие в игре, он своими действиями, вопросами, репликами направляет ход игры, наблюдает со стороны за игрой детей, при необходимости дает советы, как возможно поступить в той или

иной ситуации, напоминает о необходимости уметь договариваться, уступать друг другу в конфликтных ситуациях.

Воспитатель обращает внимание и положительно оценивает инициативу детей в использовании во время игры предметов-заместителей; использование в речи воспитанников вежливых слов, определении детьми главных ролей, второстепенных.

Заключительная часть

Директор салона объявляет клиентам, что через 10 минут салон закрывается, просит поторопиться с покупками. Закрывает салон связи. Сотрудники наводят порядок на своих рабочих местах, клиенты расходятся по своим делам.

По окончании игры воспитатель предлагает: «Ребята, вы можете продолжить игру завтра. Наш салон будет рад принять всех клиентов и абонентов. Вы сможете поменяться ролями, внести свои изменения в игру. Сегодня вы все прекрасно справились с выбранными вами ролями. Хотелось бы вам поиграть в эту игру дома со своей семьей? Какую бы роль вы тогда выбрали?».

Оценка игры.

Педагог обращает внимание на взаимоотношения детей во время проведения игры: положительно оценивает желание детей договариваться, уступать друг другу, самостоятельно или с помощью взрослого разрешать конфликты.

Так же, оценивает игру, задавая вопросы участникам: «Вы можете оценить качество работы нашего салона связи «Сотик»? Вам понравилось обслуживание? Сотрудники салона были достаточно вежливы? Понравилось ли вам обслуживание? Захотите ли вы в следующий раз воспользоваться услугами нашего салона?»

№ 2 Сюжетно-ролевая игра «Под грибом»

Задачи:

образовательная:

1) продолжать обучать средствам выразительности речи, учить передавать различные состояния и характеры героев, используя интонационно-образную речь;

2) учить согласовывать свои действия с партнером;

развивающая:

1) развивать умение детей драматизировать простейшую сказку, сочетать в роли движение и текст;

2) развивать образное мышление, актерские способности;

воспитательная:

1) воспитывать культуру поведения в театре.

Интегрированные образовательные области: познавательное развитие, речевое развитие, социально-коммуникативное развитие, художественно-эстетическое развитие.

Предварительная работа:

1. Чтение сказки В. Сутеева «Под грибом».
2. Беседа о героях сказки.
3. Рассматривание иллюстративного материала.
4. Пересказ сказки по иллюстрациям и по ролям.
5. Прослушивание аудиозаписи.
6. Обсуждение характерных особенностей персонажей.
7. Отгадывание загадок о животных (о мышке, муравье, зайце, лисе, воробье, лягушке).
8. Игры-упражнения «Изобрази, что тебе холодно, что замерз».

9. Упражнения-имитации «Покажи, как летает бабочка, как прыгает заяц, лягушка».

10. Игра-конкурс «Попросись под грибочек».

11. Игра-имитация «Угадай, кто попросился под грибок».

12. Беседа о правилах поведения в театре.

Оборудование: костюмы персонажей сказки, макет гриба, декорации леса, билеты, грим.

Участники: дети и воспитатель:

Ход игры

- Ребята, сегодня мы будем играть в театр. Как же театр без артистов? Вы будете артистами. (Воспитатель показывает на детей в костюмах.) Артистов мы выбрали заранее. С вами репетировали. Сейчас с вами будут работать костюмер и гример.

- Костюмер – специалист, отвечающий за хранение и подготовку костюмов в театре. Костюмером сегодня будет Маша. Она подготовила для вас, артистов, недостающие элементы костюмов. Ее рабочее место-костюмерная.

- Гример превращает обычного человека в артиста в героя спектакля, рисуя специальными красками на его лице. Одному артисту гример рисует усы, другому – брови. Гримером будет Арина. Она нанесет на ваши лица грим.

- Еще в театре работает суфлер. С артистами может случиться всякое. Они от волнения могут забыть слова. В таких случаях суфлер подсказывает текст. Сегодня суфлером буду я.

- Зрителями будут малыши.

- Сейчас каждый из вас пойдет на свое рабочее место, а я пойду за малышами.

(Воспитатель приводит малышей.)

- А с вами, «зрители», мы немного побеседуем. Как должны вести себя зрители? (Хорошо.)

- Хорошо – это как? (Зрители не должны вскакивать, ходить, кричать, есть семечки и другую еду)

- Верно, в зрительном зале нельзя мешать окружающим: вертеться, вскакивать, разговаривать

- А что разрешается делать в театре? (Смеяться, когда смешно; аплодировать/хлопать в ладоши по окончании спектакля.)

- Теперь мы все знаем. Итак, представление начинается.

Показ спектакля.

Рассказчик: Как-то застал Муравья сильный дождь. Куда спрятаться? Увидел Муравей на полянке маленький грибок, добежал до него.

Муравей. Дождь застал меня в пути,

Надо крышу мне найти.

Рассказчик. Сидит под грибом - дождь переживает. А дождь идёт всё сильнее и сильнее. Ползёт к грибу мокрая Бабочка:

Бабочка. Милый, милый Муравей,

Ты меня уж пожалей,

Крылья вымокли мои,

Не взлетаю, погляди.

Муравей. Да куда же тебе здесь встать?

Мне здесь нигде уж стоять.

Бабочка. Место много не займу.

Муравей. Ладно. Заходи. Приму.

Рассказчик. А дождь ещё сильнее идёт Бежит мимо Мышка.

Мышка. Можно с вами здесь укрыться?

Негде мне от ливня скрыться.

Муравей. Места нет здесь. Ты ведь видишь.
Мышка. В тесноте, да не в обиде.
Муравей. Ладно, прячься поскорее.
Ну. Не бойся, будь смелее.
Рассказчик. А дождь ещё сильнее идёт Скачет мимо Воробей.
Воробей. Весь замерз я и устал.
Бабочка. Как бы с ветки не упал.
Мышка. Может пустим, Муравей?
Бабочка. Воробьишку пожалей.
Мышка. Мы подвинемся немножко.
Пусть обсохнет эта крошка.
Муравей. Воробей, иди скорей,
Здесь тебе будет теплей.
Рассказчик. А тут Заяц на полянку выскочил, увидел гриб.
Заяц. Помогите! Там Лисица!
Нужно где-то мне укрыться
Муравей. Жалко Зайца мне совсем.
Бабочка. Места здесь хватит всем.
Мышка. Прячься к нам скорей, Косой
Разберемся мы с Лисой.
Рассказчик. Только спрятали Зайца, Лиса прибежала.
Лиса. Зайца здесь вы не видали?
Муравей. Нет. Ведь вы за ним бежали.
(Подошла Лиса поближе, понюхала)
Лиса. Может спрятали его?
Мышка. Места мало без него.
Лиса. Тьфу. Удрал Косой опять,
Снова голодом мне спать.

Рассказчик. Махнула Лиса хвостом и ушла. К тому времени дождик прошёл.

(Бабочка выходит из-под гриба)

Бабочка. Посмотрите, нет дождя,

Выходите все, друзья.

Рассказчик. Вот так чудо - чудеса! Что же на полянке выросло, друзья?

Муравей. Как же так? Раньше мне одному под грибом тесно было, а теперь всем пятерым место нашлось!

(Появляется Лягушка)

Лягушка. Ква-ха-ха! Ква-ха-ха. На гриб-то поглядите,

Вырос он, а вы боитесь.

Муравей. Гриб и правда больше стал

Бабочка. Вместе всех он нас собрал.

Мышка. Будем мы теперь дружить.

Заяц. В мире дружбы станем жить.

Муравей. Когда дружба наступает

Все. Тесно вместе не бывает.

- Вот какие дружные герои сказки в нашем лесу собрались. А вы, ребята, дружные?

- Вы же песню про дружбу знаете. Давайте вместе споем ее. (Песня «Настоящий друг», слова М. Пляцковского, музыка Б. Савельева.)

- Артисты, проходите сюда и садитесь.

- Зрители, вам понравился спектакль?

- Кто вам понравился? (Лягушка.)

- Можешь показать, как прыгает Лягушка?

- Как прыгает Заяц?

- Воробей под дождем замерз. Можете показать, как ему холодно?

- Как ходит Лиса?

- Как летает Бабочка?
- У меня есть еще один вопрос: почему все герои-животные поместились под грибом? (Гриб вырос.)
- Почему он вырос? (Шел дождь.)
- А еще почему? (Все подружились.)
- Верно, ребята, надо жить дружно.
- Артисты, все ли у вас получилось? (Да.)
- Как вы думаете, чья роль оказалась лучше? (Ответы.)
- Мне все понравилось: артисты выступили очень хорошо, зрители вели себя как надо. Олеся, ты молодец, так выразительно читала слова автора! Костюмер и гример хорошо подготовили артистов.

№ 3 Сюжетно – ролевая игра «Веселое путешествие»

Цель: развитие умения разрабатывать оригинальные идеи, предлагать собственные варианты решения.

Задачи:

- развивать творческое воображение, умение предложить несколько оригинальных идей;
- повышать познавательную активность;
- развивать способность детально разрабатывать придуманные идеи;
- развивать инициативность;
- расширять представления детей о труде взрослых в аэропорту и на аэродроме;
- закрепить знания детей об уже известных профессиях (кассир, продавец, буфетчица, лётчик), развивать представление о новых профессиях (стюардесса, диспетчер, контролер, летчик, механик);
- обогащать словарный запас: пилоты (летчики), стюардесса, техники, бензоправщики; Активизировать словарь детей: кассир, буфетчица,

продавцы аптечного и газетного киосков, полет, высота, самолет, аэропорт, пассажиры;

Условия проведения: групповое помещение

Время проведения: 30 -35 мин

Оборудование: игровые модули для постройки самолета, фуражки для летчиков, пилотка для стюардессы, контролера, механика, бензозаправщика, кассира, штурвал, рации, наушники, резиновые трубки-шланги для заправки, канистры с «бензином», атрибуты для «буфета», «газетного киоска», «деньги», «билеты», «касса», «бэйджики», атрибуты для «пассажиров», атрибуты для «терминала»

Предварительная работа:

1. Просмотр видеосюжета об аэропорте.

2. Беседа с детьми о своих впечатлениях «Когда я был в аэропорту», «Мы летали отдыхать», «Транспорт для путешествий»

3. Чтение стихотворений:

- из книги Б. Житкова «Что я видел?» («Аэропорт»)

- из книги И. Винокурова «Самолет летит» («На аэродроме», «Кто водит самолеты»)

- стихи «Я сегодня самолет» Ростислав Медведь

- загадки.

4. Рассмотрение иллюстративного материала, изображающего летящий самолет, самолет на аэродроме, самолет с сидящим летчиком, беседа с детьми по содержанию рассмотренных картинок.

5. Беседа о профессии летчик, о качествах личности присущих людям этой профессии

6. Настольно – печатные игры:

«Кому что нужно» (профессии), «Лото» (виды транспорта)

7. Дидактические и словесные игры:

«Кто лишний», «Да или нет», «Третий лишний», «Похож – не похож», «Найди пару»;

8. Подвижная игра «Самолеты»;

9. Лепка «Самолет»,

Рисование «Я летчик...» (по замыслу);

10. Рассматривание необходимых для пилотов атрибутов: штурвала, шлемов, очков, пропеллера, наушников, спасательного жилета.

11. Приготовление атрибутов к игре: составление расписания, меню, оформление бейджиков, пропеллер из картона и крылья для самолета, шлем, очки, билеты, канистра с горючим, оборудование для летчика, штурвал, наушники, еда и т.д.

12. Изготовление из строительного материала взлетной полосы и самолета.

Роли: первый и второй пилоты (летчики), стюардесса, механики, кассир, контролеры, буфетчица, продавец газетного киоска, пассажиры — мама, папа, дети.

Игровые действия:

Семья: мама, папа и дети, собираются в путешествие, прибыли в аэропорт, хотят отправиться в путешествие. Они проходят в кассу.

Кассир выслушивает пассажиров, проверяет документы, багаж, говорит о стоимости поездки, берет деньги, выдает билеты, отправляет багаж в самолет.

Пассажиры проходят в зал ожидания, располагаются на стульях. В зале ожидания покупают еду в буфете.

Буфетчица рассчитывает стоимость покупки, берет деньги и выдает продукты, благодарит за покупку.

Пассажиры обращаются в газетный киоск, покупают газеты и журналы в самолет.

Продавец газетного киоска советует, какую лучше газету или журнал приобрести, отдает товар, берет деньги. Благодарит за покупку.

Кассир объявляет посадку на рейс, проверяет билеты у пассажиров, предлагает им пройти на контроль.

Контролеры проверяют багаж, отвозят его в самолет.

В это время техники проверяют самолет на исправность, выполняют мелкий ремонт в случае необходимости.

Бензозаправщики при помощи трубки – шланга заправляют самолет топливом.

Пассажиры и экипаж в составе: 2 пилотов и стюардессы занимают свои места в самолете.

Стюардесса приветствуют пассажиров на борту самолета и желают приятного полета, общаются по поводу бортовых показаний.

Пассажиры пристегиваются, самолет взлетает. Стюардесса предлагает пассажирам еду и напитки.

В это время персонал аэропорта отдыхает (в кафе), готовится к прилету самолета.

По окончании полета пилоты и стюардесса прощаются с пассажирами.

Пассажиры покидают самолет и получают багаж в здании аэропорта.

Ход игры.

Для создания интереса к игре педагог использует следующий прием: воспитатель рассказывает детям о том, что вчера ему позвонил знакомый летчик, который рассказал, что недавно открылся новый аэропорт и туда нужны сотрудники, он попросил, чтобы дети заменили их, пока не подберется персонал. Воспитатель задает вопросы: «Как вы думаете, сможем ли мы помочь летчику?»; «Много ли мы знаем о работе аэропорта?» «Людей каких профессий мы можем там встретить?» «Какими качествами должны обладать каждый из них» «Я предлагаю вам отправиться в новый аэропорт и попробовать поиграть, заменив людей некоторых профессий».

Воспитатель использует прием напоминание и говорит: «Сегодня вы пришли в группу с сумочками и чемоданчиками, они понадобятся вам, чтобы совершить воздушное путешествие, а в путешествие всегда с собой берут багаж. Итак, давайте отправимся с вами в новый аэропорт и совершим увлекательное воздушное путешествие». Далее использует прием уточнения и обращается к детям: «Посоветуйтесь друг с другом, и определите, какие роли нам необходимы для игры?»

Для распределения ролей воспитатель предлагает детям выбрать один из приемов: «Вы можете самостоятельно распределить роли между собой или с помощью считалки».

Для создания воображаемой ситуации педагог предлагает внести в игровое пространство «Аэропорт» ранее совместно изготовленные атрибуты: вывески «Аэропорт», «Буфет», «Газетный киоск», расписания, меню, бейджики, пропеллер из картона и крылья для самолета, фуражки, пилотки, билеты, канистру с горючим, оборудование для летчика, штурвал, наушники, еда и т.д.

Основная часть

Воспитатель предлагает сотрудникам занять свои рабочие места, открыть аэропорт и пригласить всех детей совершить увлекательное путешествие на самолете. Берет на себя роль первого.

Педагог обращается к механикам с просьбой заправить горючим баки, те начинают свою работу, при помощи шлангов и трубок выполняют заправку самолета, проверяют самолет на неисправности, выполняют ремонт в случае необходимости. Стюардесса проверяет все ли в самолете лежит на месте. В это время в аэропорт с багажом прибывают пассажиры, проходят в кассу. Кассир ведет диалог с пассажирами, проверяет документы, продает билеты, объявляет посадку, при посадке проверяет билеты. Контролер проверяет багаж, отправляет его в самолет. Пассажиры отправляются в зал ожидания, располагаются на стульях.

Для поддержания интереса у детей и развития игры вносятся дополнительные атрибуты: газетный киоск и буфет. Воспитатель делает объявление: «В зале ожидания нашего аэропорта работает газетный киоск, в котором вы можете приобрести интересные газеты и журналы. А так же буфет, где можно вкусно пообедать и побеседовать за чашкой чая или кофе». Пассажиры отправляются за покупкой журнала или газеты, ведут диалог с продавцом газетного киоска. Продавец газетного киоска советует, какую лучше газету или журнал приобрести пассажирам, берет деньги, дает сдачу. Пассажиры проходят в буфет, читают меню, ведут диалог с буфетчицей, делают заказ. Буфетчица предлагает блюда, ведет расчет с пассажирами за заказ. Кассир объявляет посадку на рейс, проверяет билеты у пассажиров, желает приятного перелета. Пилоты и стюардесса занимают свои места на борту. Пассажиры рассаживаются на места, согласно купленных билетов. Пилоты общаются между собой, приветствуют пассажиров, ведут самолет на взлетную полосу, поднимают самолет в воздух. Стюардесса вежливо приветствует пассажиров, помогает разместиться в самолете, рассказывает о технике безопасности во время полета (как каждый пассажир должен пристегнуться), предлагает меню, раздает напитки, разносит еду, отвечает на вопросы пассажиров. Пассажиры едят, спят, общаются между собой и со стюардессой. Пилоты общаются со стюардессой, ведут самолет на посадку, комментируют погодные условия. Пассажиры выходят из самолета и отправляются по своим делам. Экипаж отправляется на отдых.

Педагог принимает активное участие в игре, он своими действиями, вопросами, репликами направляет ход игры, наблюдает со стороны за игрой детей, при необходимости дает советы, как возможно поступить в той или иной ситуации, напоминает о необходимости уметь договариваться, уступать друг другу в конфликтных ситуациях.

Воспитатель обращает внимание и положительно оценивает инициативу детей в использовании во время игры предметов-заместителей;

использование в речи воспитанников вежливых слов, определении детьми главных ролей, второстепенных.

Заключительная часть

По окончании игры воспитатель раздает детям раскраски с изображением самолета и благодарит за участие в игре.

По окончании игры педагог подводит краткий итог работы детей в ролях: «Наш полет окончен. Все, и работники, и пассажиры отправляются домой к своим семьям. Время работы закончилось. Продолжим играть завтра. Аэропорт открывается в семь утра. Вы все прекрасно справились с выбранными вами ролями. Хотелось бы вам поиграть в эту игру дома со своей семьей? Какую бы роль вы тогда выбрали?».

Оценка игры.

Педагог обращает внимание на взаимоотношения детей во время проведения игры: положительно оценивает желание детей договариваться, уступать друг другу, самостоятельно или с помощью взрослого разрешать конфликты.

Так же, оценивает игру, задавая вопросы участникам: «Вы можете оценить качество работы нашего Аэропорта? Вам понравилось обслуживание? Экипаж самолета был достаточно вежлив? Понравилось ли вам обслуживание? Захотите ли вы в следующий раз воспользоваться услугами нашего «Аэропорта?».

№ 4 Сюжетно – ролевая игра «Телевидение. Выпуск новостей»

Цель: развитие креативности старших дошкольников, умения разрабатывать детали творческого решения.

Задачи:

- развивать способность разрабатывать детали творческого решения;
- развивать умение предложить несколько оригинальных идей;
- расширять кругозор;

- формировать представления детей о телевидении, как о значимом источнике информации в повседневной жизни;
- расширять, уточнять знания детей о профессиях и труде работников телевидения: телеведущий, корреспондент, оператор, режиссер, гример;
- расширять представления детей о таких понятиях, как «интервью», «видеосюжет», «телеканал», «телестудия» «эфир»;
- расширять диапазон детских игр, учить играть вместе (обсуждать сюжет, придумывать новые роли и игровые действия), помочь создать игровую обстановку с учётом темы игры и воображаемой ситуации;
- развивать активность, инициативность, любознательность, стремление к получению новых знаний, формировать умение применять в игре полученные ранее знания об окружающей жизни, воспитывать способность ставить общие цели, планировать совместную работу.
- обогащать словарный запас: эфир, видеосюжет, телеканал;
- активизировать словарь детей: студия, ведущий, оператор, интервью, корреспондент, зрители, выпуск.

3. Воспитательные:

Воспитывать эмоциональную отзывчивость, сопереживание, уважительное и доброжелательное отношение к окружающим.

Условия проведения: групповое помещение

Время проведения: 30 - 35 мин

Оборудование: видеокамера, проектор, экран, ноутбук, микрофон, столы, стулья, карта России, герб города, папка с текстом для ведущего, значки с названиями ролей для участников игры, макет светофора, дерева.

Предварительная работа: беседа с детьми на тему «Телевидение», о родном городе и дне его рождения, оформление выставок рисунков и работ на тему «День города», коммуникативные игры «Интервью», «Мы – корреспонденты (журналисты)», изготовление значков – определителей для участников съёмки (ведущие, оператор, репортёры, гости студии),,

изготовление логотипа телестудии (группы), герба города (аппликация), подготовка пространства для оформления студии, просмотр с детьми видеосюжетов «Новости», «Новости культуры», «Новости спорта», «Прогноз погоды».

Выбор, совместно с детьми, тем сюжетов для выпуска новостей.

Подготовка видеосюжетов с детьми и родителями для выпуска новостей.

Игровые роли: ведущий выпуска новостей, оператор, гример, журналисты, гости студии.

Игровые действия:

Режиссер: приглашает телеведущего и гостей занять места за столом в студии. Он дает команду, когда начинать трансляцию выпуска новостей;

Телеведущий: ведет выпуск новостей, рассказывает о сюжетах выпуска;

Гример: поправляет «макияж» ведущего, осматривает и поправляет костюмы ведущего и гостей;

Оператор 1: снимает все на видеокамеру;

Оператор 2: снимает сюжет «на улице»;

Корреспондент: берет интервью на «улице» и в «студии»;

Гости студии: дают интервью в студии;

Телезрители: смотрят выпуск новостей, дают интервью на улице.

План подготовки к игре «Телевидение. Выпуск новостей»

Ход игры.

Вводная часть

Перед проведением игры воспитатель собирает вокруг себя детей. Для создания интереса к игре педагог напоминает: «Ребята, к какому празднику мы все с вами готовимся? Какой наш город? Верно, в нашем городе много домов, детских садов, школ... Ребята, а как в таком большом городе жители

смогут узнать о том, что нового и интересного произошло и происходит в жизни страны, города, если они целый день заняты своими делами?

Да, для этого люди смотрят телевизор – а именно, новости. Каждый вечер на нескольких каналах показывают новости города и всей страны, что произошло, что изменилось, какие приезжали известные люди и прочее.

Предлагаю вам сегодня снять и показать свой «Выпуск новостей».

Для определения плана-сюжета воспитатель использует такой прием, как вопросы к детям: «Для того, чтобы снять выпуск новостей, подумайте и ответьте: Какие сотрудники нужны для работы над съемкой и выпуском новостей? Где происходят съёмки? Кто может участвовать в съёмках?».

Затем дети с воспитателем выстраивают план действий: распределить роли, внести атрибуты для игры, оборудовать телестудию, зону для телезрителей и «улицы».

Для распределения ролей сотрудников используется шкатулка – детям предлагается достать из шкатулки значки с названием роли.

Для создания воображаемой ситуации воспитатель предлагает воспитанникам создать обстановку телестудии: повесить карту России, герб города, поставить микрофоны, ноутбук, подготовить места для телеведущего и гостей студии, положить на место телеведущего папку, в зону «улицы» поставить макет светофора и дерева, подготовить места для телезрителей и разложить атрибуты, взять видео камеры, микрофоны.

Воспитатель обращается к участникам игры с просьбой занять свои места, к зрителям с напоминанием быть внимательными и вовремя выйти на съёмку репортажа с «улиц города».

Основная часть

Режиссер приглашает гостей и ведущего и корреспондента в студию, обращается к гримеру с просьбой проверить готовность ведущего и гостей студии к съёмке: костюмы, прически, макияж. Дает команду операторам приготовиться к съёмке, дает команду о начале выпуска.

В это время операторы проверяют готовность видеокамер и микрофонов, дают знак, что готовы к съёмке.

Телезрители рассаживаются для просмотра выпуска новостей, готовятся к репортажу с «улиц города».

Воспитатель включает запись заставки новостей (звуковая).

Ведущий начинает выпуск новостей. Говорит о том, что выпуск посвящен важному событию в жизни города: день города и предлагает телезрителям посмотреть интервью с гостями телестудии.

Корреспондент берет интервью у гостей по теме выпуска новостей, оператор снимает, гости рассказывают кто они, откуда, как готовятся к празднику.

В это время второй оператор и телезрители следят за выпуском новостей.

Телеведущий предлагает посмотреть репортаж с «улиц города» и узнать, что думают и говорят о городе и празднике жители.

«Жители» (телезрители) и оператор выходят на «улицу», к ним присоединяется корреспондент. Корреспондент берет интервью у «жителей» города, оператор снимает интервью. По окончании интервью «жители» (телезрители) возвращаются на места и продолжают смотреть выпуск новостей.

Телеведущий говорит о том, что выпуск новостей продолжается и рассказывает о прогнозе погоды в праздничный день. Затем предлагает продолжить просмотр видеосюжетов (снятых заранее) всем участникам игры. Прощается с телезрителями.

Все участники игры рассаживаются перед экраном и воспитатель начинает показ видеосюжетов (сюжеты о подготовке к празднику в группе: репетиция концерта, выставка работ к дню города, прогулка по городу(снята родителями) . Видеосюжеты сняты и смонтированы заранее.

Заключительная часть

Воспитатель включает запись заставки новостей (звуковая) и режиссер объявляет: «Стоп! Эфир окончен!»

Воспитатель задает вопросы: Как вы считаете, как вы и ваши друзья справились со своими ролями? Вам понравилась эта игра? А в роли кого вы бы хотели быть в следующий раз? Как вы думаете, что можно сделать, чтобы наша игра была еще интереснее? Как вы думаете, что узнают жители города из нашего выпуска новостей? Какую тему вы предлагаете для следующего выпуска новостей?»

Оценка игры.

Воспитатель отмечает, что все участники игры успешно справились со своими ролями, были артистичны и подарили всем хорошее настроение. Педагог обращает внимание на взаимоотношения детей во время проведения игры: положительно оценивает желание детей договариваться, уступать друг другу, самостоятельно или с помощью взрослого разрешать конфликты.

№ 5 Сюжетно – ролевая игра «Съемка фильма «Куручка Ряба»
(с элементами театрализованной деятельности)

Цель: развивать способность к оригинальным решениям, творческое воображение.

Задачи:

- развивать креативность;
- развивать творческие способности;
- развивать умение предложить несколько оригинальных идей;
- расширять диапазон детских игр, учить играть вместе (обсуждать сюжет, придумывать новые роли и игровые действия), помочь создать игровую обстановку с учётом темы игры и воображаемой ситуации,
- продолжать формировать у детей умение действовать в соответствии с ролью.

Время проведения: 25- 30 мин

Условия проведения: с подгруппой детей, в вечернее время, групповое помещение

Предварительная работа:

-Беседы на прогулке: все ли любят смотреть сказки, мультфильмы и фильмы по телевизору? Дети делятся полученными впечатлениями с педагогом и сверстниками, рассказывают положительные и отрицательные эмоции, полученные при просмотре.

-Рассказы детей о походе вместе с родителями в кинотеатр.

-Знакомство с профессиями режиссер, гример, актер, оператор, костюмер и их родом занятий. Для этого проводятся беседы из цикла «Профессии», а также необходимыми для этих профессий атрибутами.

-Знакомство детей с профессией актер и с его работой. Просмотр слайдов из различных сказок, где четко определена роль актера в фильме, журналы о кино.

-Дети выбирают сказку самостоятельно, опираясь на то, что ее должны знать все.

-Драматизируют некоторые сюжеты, где обращается внимание на особенности поведения того или иного персонажа. Так, например, дедушка старенький, у него болит спина, он прихрамывает на ногу и держится за палочку.

Атрибуты: костюмы дедушки, бабушки, курочки Рябы, яичка, мышки, атрибуты для грима, фартук для гримера, костюмера, форма для официанта, атрибуты для «кафе», видеокамера, режиссерский стул, скамейка для игры актеров, ширма, декорации (комнатные цветы можно расставить перед ширмой и возле скамейки перед началом игры)

Словарь: грим, режиссер, съёмка, гример, костюмер, оператор.

Роли: режиссер, костюмер, гример, официант, актеры: дедушка, бабушка, курочка Ряба, яичко, мышка, оператор, зрители.

Игровые действия:

- Режиссер приглашает актеров на площадку для съёмки, будет следить за актерами и их игрой. Он дает команду когда начинать съемку фильма и когда ее остановить

- Костюмер одевает актеров в костюмы, в которых они будут похожи на персонажей сказки.

- Грумер украшает актеров: дедушке приклеивает бороду, мышке рисует усы и носик, чтобы она была похожа на настоящую мышку.

- Оператор снимает все на видеокамеру

- Зрители смотрят фильм, который получился.

Ход игры.

Вводная часть.

Перед проведением игры воспитатель собирает вокруг себя детей и для создания интереса к игре использует следующий прием: воспитатель предлагает детям снять кино по сказке. Предлагает выбрать сказку.

- Ребята, сейчас мы с вами выберем сказку и будем снимать кино. Как вы думаете, какую сказку нам выбрать?

Дети:

- Нам нужна сказка, которую знают все дети.

- А я бы хотел, чтобы сказка была доброй.

- Я хочу смешную сказку.

- Сказку про курочку Рябу, которую знают все, снимем кино про нее.

Воспитатель:

- Хорошо, но сначала повторим эту сказку.

Повторение сказки. (Педагог обращает внимание на характер персонажей и просит их описать.)

Дети:

- Бабушка старенькая, в платочке, в длинной юбке с фартуком. Она добрая и большая, с розовыми щечками.

Дети описывают по очереди всех персонажей: дедушку, бабушку, курочку Рябу, яичко и мышку.

Воспитатель:

- Попробуем сыграть сценку, как дедушка и бабушка плачут, когда яичко разбилось.

Дети проигрывают сценку, стараясь передать характер и эмоциональное настроение персонажей.

Воспитатель:

- Ребята, вспомните, чем должны заниматься костюмеры, гримеры, режиссер, оператор, официант в кафе и зрители.

Дети вместе с воспитателем проговаривают действия всех участников игры.

Воспитатель использует прием напоминание и уточнения говорит: «Ребята, давайте вспомним, какие роли у нас будут в нашей игре и что нам нужно для игры в эти роли?»

- Итак, давайте начнем снимать наш фильм.

Для распределения ролей воспитатель предлагает детям выбрать один из приемов: «Вы можете самостоятельно распределить роли между собой или с помощью считалки».

Для создания воображаемой ситуации педагог предлагает внести в игровое пространство ранее совместно подготовленные атрибуты: костюмы дедушки, бабушки, курочки Рябы, яичка, мышки, атрибуты для грима, фартук для гримера, костюмера, форма для официанта, атрибуты для «кафе», видеокамера, режиссерский стул.

Основная часть

Воспитатель предлагает занять свои места, берет на себя роль руководителя игры.

Педагог обращается к режиссеру и оператору с просьбой проверить все ли готово к съемке – проверить декорации, исправность

видеокамеры, поставить стул для режиссера, определить удобное место для съёмки, гримеру и костюмеру с просьбой начать работу: вызывать к себе по очереди актеров и делать необходимые действия.

(Для поддержания интереса у детей и развития игры вносятся дополнительные атрибуты: кафе). В это время гримёр гримирует актеров, костюмер одевает. Официант приглашает свободных актеров и зрителей в кафе перед началом съёмки.

Примерные речевые обороты и игровые действия:

Костюмер:

- Актер дедушка, пройдите, пожалуйста, в костюмерную.

Все актеры по очереди подходят к костюмеру, он помогает им одеться.

Одетых актеров приглашает гример.

Гример:

- Актер мышка, пройдите, пожалуйста, в гримерную.

Гример накладывает грим актерам.

Воспитатель:

- Вот все и готовы. Начнем съемку фильма.

Режиссер:

- Актеры, пожалуйста, займите свои места. Камера – мотор!

Зрители, костюмер, гримёр, официант занимают места возле съёмочной площадки.

Актеры проигрывают сказку.

Режиссер:

- Стоп! Снято! Всем спасибо!

Роль педагога – направить действия детей так, чтобы они дополняли друг друга, опирались на действия предыдущего партнера по игре и обеспечивали четкое и слаженное взаимодействие между собой, он своими действиями, вопросами, репликами направляет ход игры, наблюдает со стороны за игрой детей, при необходимости дает советы, как возможно

поступить в той или иной ситуации, напоминает о необходимости уметь договариваться, уступать друг другу в конфликтных ситуациях.

Воспитатель обращает внимание и положительно оценивает инициативу детей в использовании во время игры предметов-заместителей; использование в речи воспитанников вежливых слов, определении детьми главных ролей, второстепенных. Выбор фильма и количество задействованных лиц в игре определяют дети самостоятельно, или если это необходимо с помощью педагога.

Заключительная часть. Оценка игры.

По окончании игры педагог поощряет детей, отмечает выразительные жесты, мимику, интересные движения, сообразительность, а также доброе и уважительное отношение друг к другу, подводит краткий итог работы детей в ролях: « Вы все прекрасно справились с выбранными вами ролями. Хотелось бы вам поиграть в эту игру дома со своей семьей? Какую бы роль вы тогда выбрали? ».

Педагог обращает внимание на взаимоотношения детей во время проведения игры: положительно оценивает желание детей договариваться, уступать друг другу, самостоятельно или с помощью взрослого разрешать конфликты.

Так же, оценивает игру, задавая вопросы участникам: «Вы можете оценить качество игры наших актеров? Вам понравилось обслуживание в кафе? Режиссер и оператор был достаточно вежлив? Понравилось ли вам снимать кино? Захотите ли вы в следующий раз снять фильм по другой сказке? Почему? ».

СПРАВКА

**О результатах проверки текстового документа
на наличие заимствований**

Проверка выполнена в системе

Антиплагиат.ВУЗ

Автор работы	Булатова Елена Владимировна
Факультет, кафедра, номер группы	Институт педагогики и психологии детства Кафедра педагогики и психологии детства БД-53z
Название работы	Сюжетно-ролевая игра как средство развития креативности детей старшего дошкольного возраста
Процент оригинальности	66.2%

Дата 29.01.19

Ответственный в
подразделении

Дылина
(подпись)

Дылина Д.В.
(ФИО)

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

НОРМОКОНТРОЛЬ

Результаты проверки нормоконтроль пройден

Дата 29.01.19

Ответственный в
подразделении

Дылина
(подпись)

Дылина Д.В.
(ФИО)