

Министерство образования и науки Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет»
Институт общественных наук
Кафедра экономики и менеджмента

**Сюжетно-ролевая игра как средство развития креативности у старших
дошкольников**

Выпускная квалификационная работа

Квалификационная работа
допущена к защите
Зав. кафедрой
_____ С.Л. Фоменко

Исполнитель:
Земова Ирина Сергеевна,
обучающийся БП-43zКР группы
4 курса заочного отделения

подпись

Руководитель:
Пургина Елена Ивановна,
канд. филос.наук, доцент кафедры
ЭиМ

Екатеринбург 2018

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОСТИ У СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ.....	6
1.1 Понятие креативности в психолого-педагогической литературе.....	6
1.2 Сюжетно-ролевая игра и ее роль в развитии креативности у старших дошкольников.....	15
ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ПОИСКОВАЯ РАБОТА ПО РАЗВИТИЮ КРЕАТИВНОСТИ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА.....	26
2.1 Практика развития креативности средствами сюжетно-ролевой игры у старших дошкольников.....	26
2.2 Изучение уровня развития креативности у старших дошкольников.....	38
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	49
СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ.....	51
ПРИЛОЖЕНИЕ 1.....	56
ПРИЛОЖЕНИЕ 2.....	66
ПРИЛОЖЕНИЕ 3.....	72
ПРИЛОЖЕНИЕ 4.....	73

ВВЕДЕНИЕ

В условиях постоянно ускоряющейся динамики процессов в культуре, экономике, политике, различных сферах профессионально-трудовой деятельности одним из ведущих факторов успешности человека выступает креативность. Это интегральное качество обеспечивает возможность успешной адаптации личности к меняющимся реалиям жизни, придания творческого характера труду, досугу, образованию.

Специальные исследования и практический опыт убедительно показали, что наиболее оптимальным (сензитивным) периодом развития креативности выступает старший дошкольный возраст. Развитие креативной личности, обладающей способностью эффективно и нестандартно мыслить и, соответственно, также действовать, формируется в детстве и является условием последующего гармоничного развития личности человека.

Поэтому одной из основных задач современного дошкольного учреждения становится развитие креативности у детей дошкольного возраста во всех возрастных группах. Большинство существующих в настоящее время программ и моделей обучения и развития детей ориентированы преимущественно на когнитивное и интеллектуальное развитие и не ставят развитие креативности ребенка как специальную задачу. Но решать эту задачу необходимо, признавая креативность как значимый фактор личностного развития ребенка.

Являясь одной из самых актуальных, проблема развития креативности привлекает внимание ученых разных областей, четко вырисовывается тенденция к поиску педагогических средств, влияющих на развитие креативно-творческих способностей ребенка. В трудах С.Л. Рубинштейна, Я.А. Пономарева, Дж. Гилфорда и др. освещены общетеоретические вопросы психологии творчества. Труды А.М. Матюшкина, Г.С. Альтшуллера,

Д.Б. Богоявленской и другие описывают методы, средства развития креативности и творчества, что особенно ценно для практической деятельности. В.Н. Дружинин считает креативность свойством, актуализирующимся тогда, когда этому способствует окружающая среда и его становление происходит в специально созданной среде [14, с. 21]. Особое значение в развитии креативности детей имеют сюжетно-ролевые игры (А. Н. Леонтьев, Л.С. Выготский, Д. Б. Эльконин).

Проблема исследования может быть сформулирована следующим образом: как организовать сюжетно-ролевую игру старшего дошкольника, чтобы она служила средством развития креативности?

Исходя из актуальности указанной проблемы, была сформулирована следующая *тема исследования* выпускной квалификационной работы: «Сюжетно-ролевая игра как средство развития креативности у старших дошкольников».

Цель исследования: определить возможности развития креативности у старших дошкольников средствами сюжетно-ролевой игры.

Объект исследования: развитие креативности у детей дошкольного возраста.

Предмет исследования: сюжетно-ролевая игра как средство развития креативности у старших дошкольников.

В соответствии с целью, объектом и предметом в ходе исследования решались следующие *задачи исследования*:

- 1) на основе изучения психолого-педагогической литературы рассмотреть понятие креативности, методы ее развития;
- 2) описать сюжетно-ролевую игру и ее роль в развитии креативности у старших дошкольников;
- 3) провести диагностику и проанализировать результаты изучения уровня развития креативности и сюжетно-ролевой игры у старших дошкольников;

4) методологическое обоснование исследования развития креативности средствами сюжетно-ролевой игры у старших дошкольников в условиях ДОУ.

Методы исследования: теоретические (анализ научной и методической литературы по выбранной теме, сравнение и обобщение); эмпирические (наблюдение, анкетирование, опрос, тестирование).

База опытно-поисковой работы: старшая группа МБДОУ «Детский сад № 52» города Каменска-Уральского.

Структура работы: выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы и приложений.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОСТИ У СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ

1.1 Понятие креативности в психолого-педагогической литературе

Термин «креативность» – слепок с англоязычного термина *creativity* – пришел к нам несколько десятилетий назад. И он является аналогом термина «творческие способности», который в отечественной психологии изучается уже давно.

«Креативность – это творческие возможности (способности) человека, которые могут проявляться в мышлении, чувствах, общении, отдельных видах деятельности, характеризовать личность в целом и/или ее отдельные стороны, продукты деятельности, процесс их создания» [7, с. 321]. Креативность и творчество – это две тесно связанные категории. Дискуссии о том, как их разделять, идут до сих пор, но в русскоязычной традиции принято считать, что творчество – это процесс создания чего-то нового, а креативность – это способность человека осуществлять этот процесс, порождать новые идеи. В англоязычной традиции все немного иначе, потому что там есть термин *creativity*. Он является более широким, так как в него могут быть включены и творческие способности, и процессы.

Изучение феномена креативности человека имеет длительную историю. Основоположником рассмотрения данной проблемы в середине XX века был американский психолог Д. Гилфорд, который своими работами пробудил интерес к исследованию креативных возможностей индивида.

Исследователи креативности предлагают различные подходы к интерпретации данного понятия. Один из таких подходов рассматривает креативность как составляющую творческого процесса, универсальную способность.

Так, Дж. Гилфорд считал креативность способностью отказываться от стереотипных способов мышления. Основой креативности Гилфорд называл дивергентное мышление (от латинского «divergere» – расходиться) – это творческое мышление, которое позволяет найти множество решений одной задачи [15, с. 437].

Э. Торренс определяет креативность как некую чувствительность к задачам, недостатку знаний, к объединению разного рода информации, формирование гипотез и их проверка, модификация [8, с.243].

В работах Э. Торренса критерии креативности – это беглость (количество идей, возникающих в единицу времени, способность продуцировать большое количество идей); оригинальность (способность производить необычные, нестандартные идеи, отличающиеся от общепринятых); гибкость (способность применять разнообразные стратегии при решении проблем) [1, с. 21]. Аналогичный подход к пониманию креативности обнаруживается у Дж. Рензулли. Он понимает креативность как свойства поведения личности, выражающиеся в оригинальных способах получения продукта, решения проблемы, новых подходах к рассмотрению проблемы с разных точек зрения, это способность удивляться и познавать, умение находить решение в нестандартных ситуациях, нацеленность на открытие нового и способность к глубокому осознанию своего личного опыта [41, с. 38].

Креативность человека, креативность личности или так называемая личностная креативность, как утверждают отечественные философы и психологи, это некоторое особое свойство (устойчивая особенность) человеческого индивидуума, генерировать идеи, создавать что-то новое и нестандартное, способность к неординарному мышлению и применению этого мышления на практике. Понятию «творчество» присваивается процессуально-результативная характеристика, а для обозначения понятия креативности – субъективно-обуславливающая характеристика: творчество

как процесс и результат, креативность как особое свойство, творческой возможности.

Российская психолого-педагогическая научная школа разрабатывает такие направления развития креативности и творческих способностей, как:

- развивающее обучение (Л.В. Занков, В.В. Давыдов, Д.Б. Эльконин);
- проблемное обучение (А.М. Матюшкин, М.И. Махмутов);
- творческая педагогика (Г.С. Альтшуллер, И.М. Верткин);
- воспитание интеллектуальной творческой личности (В.А. Сухомлинский, И.П. Иванов);
- креативная педагогика (А.Г. Алейников) и другие.

Определенный вклад в разработку проблем, связанных с креативностью и творчеством внесли другие отечественные педагоги и психологи. Креативность рассматривается как процесс (С. Медник) или, например, как установка на самореализацию личности (Д.Б. Богоявленская). Креативность как процесс переконструирования элементов в новые комбинации согласно поставленной задаче, требованиям ситуации и некоторым специальным требованиям, способности преодолевать стереотипы на конечном этапе мыслительного синтеза и в широте поля ассоциаций [1, с. 21]. Креативность как глубинное личностное свойство, выражающееся в оригинальной постановке проблемы, наполненной личностным смыслом, где творческий процесс связан с самоактуализацией, полной и свободной реализацией своих способностей и жизненных возможностей [4, с. 11].

Таким образом, вышеперечисленные авторы, склоняются к тому, что понятие креативности включает в себя:

- умение видеть проблему, быть внимательным и прозорливым;
- умение обобщать, видеть в разрозненных аспектах информации общую тенденцию;
- умение переносить решение одной ситуации на другую;
- цельное восприятие;
- гибкость мышления, его вариативность;

- навыки объективной оценки ситуации и выявлений;
- легкость в создании новых идей.

В научной литературе не существует единого мнения по вопросу структуры творческих способностей и множественность интерпретаций понятия «креативность» обусловила вариативность подходов к построению структуры креативности. В обобщенном виде структура творческих способностей представлена на рисунке 1.

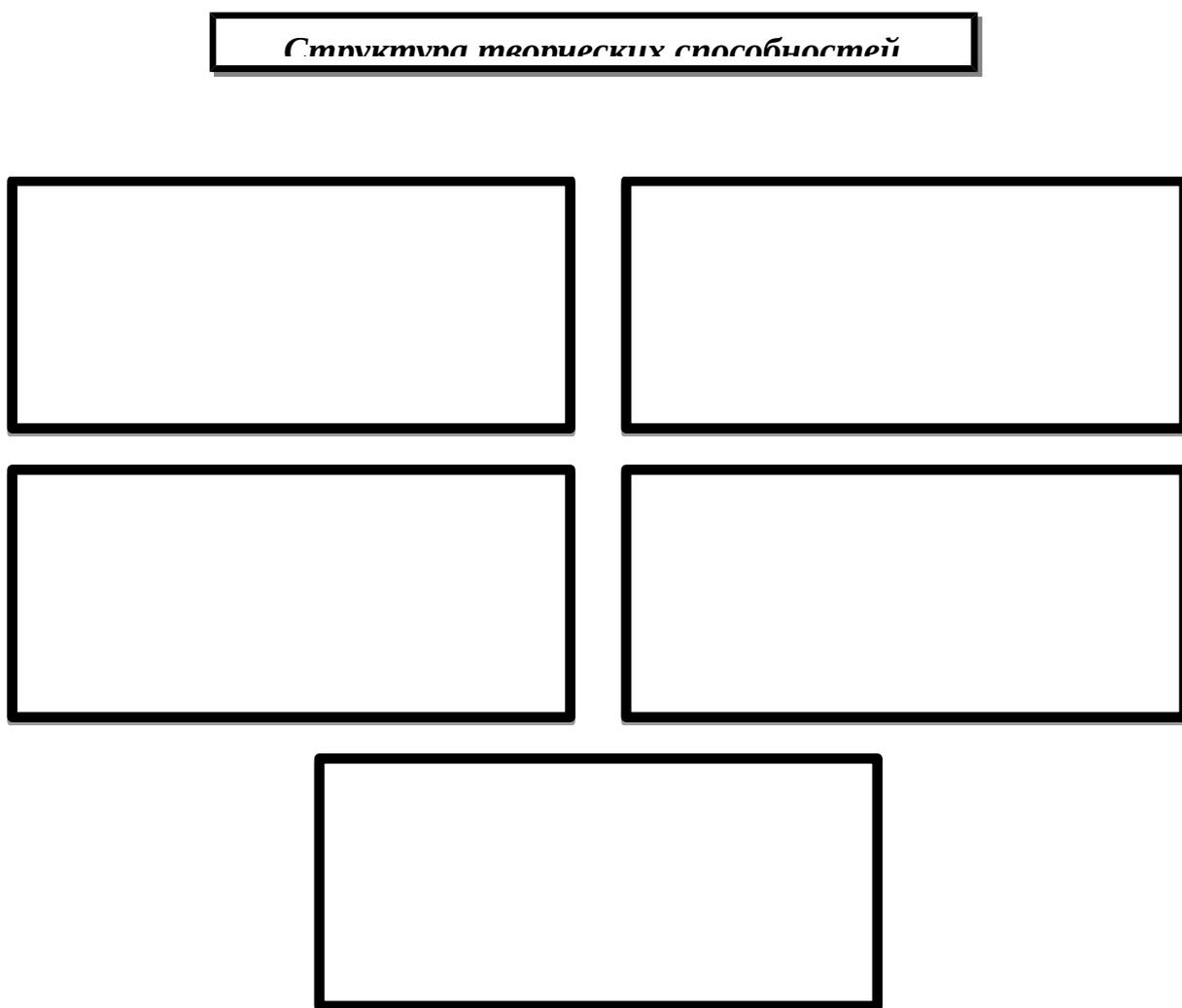


Рис. 1. Обобщенный вид структуры творческих способностей [32, с. 53]

Психология креативности занимается исследованием самых разных аспектов творческой деятельности человека. В рамках изучения

биологических сторон креативности анализируется то, какие зоны мозга активируются, когда человек занимается творческой деятельностью. В исследованиях когнитивных аспектов креативности изучают, как рождаются идеи, откуда берется инсайт, как память, знания и внимание влияют на креативность.

Психологи при характеристике креативности утверждают, что креативность связана с развитием воображения, фантазии, порождением гипотез (Л.С. Выготский, В.В. Давыдов, Я.А. Пономарев).

На любой возрастной ступени «творческость» (креативность) имеет свою специфику. Рассматривая проблему развития креативности, ученые подчеркивают значение дошкольного детства в становлении способности к творчеству. Е.П. Торренс считал дошкольный возраст пиком в формировании творчества, по мнению Богоявленской Д.Б. нижняя возрастная граница первого, эвристического уровня приходится на дошкольный возраст. Эвристический уровень Д.Б. Богоявленская характеризует как проявление активности человека, который имеет способ решения, но продолжает анализ, что приводит его к открытию новых способов решения.

Развитие креативности начинается с момента рождения и происходит на протяжении всего периода детства. Максимум проявления фантазии приходится на пяти–шестилетний возраст, в этот же период у ребенка начинают формироваться целенаправленное воображение, логическое мышление и элементы творчества. Ряд ученых утверждает, что креативность достигает пика к пяти годам (98–100%), к подростковому возрасту она снижается до 30%, к пятнадцати годам – до 12–15%, креативность взрослых редко превышает 5–7% [15, с.188]. И одной из причин этого является как раз нарастающая психологическая инерция, то есть наработанные годами шаблоны мышления и действий. Поэтому развитие креативности можно начинать уже с двух с половиной – трех лет. Однако на первоначальном этапе все упражнения должны быть подкреплены зрительными образами и двигательными действиями.

Есть разные модели творческого процесса и творческого мышления, например, модель репродуктивного мышления, в рамках которой были выделены различные методы и операции, помогающие человеку решить творческую задачу. При этом предполагалось, что даже самые оригинальные творческие идеи основываются на уже имеющемся знании, а самые нестандартные задачи решаются с использованием готовых или уже имеющихся в опыте или окружении человека методов и подходов, на инсайте, который приводит к неожиданному решению задачи в результате творческого озарения.

Есть много методов развития способности творчески мыслить. Например «мозговой штурм», с одной стороны, является методом совместного творчества, помогающим генерировать оригинальные идеи или решать поставленную задачу. С другой стороны, участие в работе группы мозгового штурма помогает человеку развивать свою креативность, так как, порождая творческие идеи, мы параллельно развиваем и свою креативность – способность генерировать что-то новое и оригинальное. Поэтому мозговой штурм может способствовать развитию способности мыслить нестандартно.

Есть алгоритмические и неалгоритмические методы развития креативности. Например, морфологический анализ – один из алгоритмических методов – представляет собой жесткую последовательность шагов, в конечном итоге приводящих к появлению нестандартных идей. Согласно этому методу, нужно взять объект для разработки, выделить несколько его абстрактных характеристик и по каждой характеристике набрасывать все возможные варианты ее исполнения – от самых понятных и очевидных до необычных и сумасшедших.

Этот метод, морфологический анализ, не требует порождения творческих идей как таковых, а просто предлагает выполнять пошаговые действия. Потом, комбинируя результаты подбора вариантов по каждой выбранной характеристике, можно получить оригинальные и необычные идеи.

Метод синектики для решения творческой задачи и продуцирования оригинальных идей использует аналогии и метафоры: принцип функционирования механизма или живого существа из одной сферы используется в совершенно другой сфере жизни. Размышляя таким образом, можно решать задачи и развивать творческие способности.

В научной литературе представлены многочисленные исследования взаимной когнитивной стимуляции в условиях группового творчества. Когда человек слышит чужую идею, она может натолкнуть его на свою собственную оригинальную идею. Во многих экспериментальных исследованиях как раз изучается то, каким образом на когнитивном, информационном уровне поступившая в качестве стимула внешняя идея привела к порождению человеком своей собственной.

Одной из технологий по развитию креативности является теория решения изобретательских задач (ТРИЗ), элементы которой, адаптированы к дошкольному возрасту начиная уже с двух лет. Г. Альтшуллер создал теорию решения изобретательских задач (ТРИЗ). Он проанализировал многочисленные патенты на изобретения и выделил несколько десятков принципов, используя которые можно решить много творческих задач (прежде всего в технической сфере) [3, с. 5]. Практикуясь в классификации задач и подборе подходящих принципов решения для них, используя ТРИЗ, можно также развивать креативность.

Творческое мировосприятие может способствовать развитию креативности. Прежде всего, это попытки в стандартном положении вещей увидеть что-то необычное. Такая простая тренировка постепенно переключает взгляд с привычных вещей на поиск чего нового, интересного, необычного, и, далее, до креативных идей и новых изобретений.

Большинство креативных задач основано на противоречиях как проявлении несоответствия различных требований, предъявляющихся к чему-либо. Примеры противоречий: знаю, что делать, но не знаю как; за счет

улучшения одного свойства предмета ухудшится другое его свойство; принятие решения приведет к возникновению новой проблемы.

Одна из задач взрослого – научить ребенка не бояться противоречий, вызвать интерес к ним и уверенность в возможности разрешения любого. Кроме того, необходимо вырабатывать у ребенка умение анализировать все находящиеся в его распоряжении ресурсы и использовать для решения конкретной проблемы необходимые из этого арсенала.

Главная задача при развитии креативности – посредством творческих задач пробудить в ребенке интерес к новому, к познанию. Необходимо постоянно обращать его внимание на чудеса, которые его окружают: как удивительно, что птицы летают, что распускаются цветы, что какой-то человек умеет то, чего не могут многие другие. И тогда сам ребенок будет стараться решить разные проблемные задачи, что и будет стимулировать развитие креативности. Наблюдая за происходящим вокруг, можно ставить перед ребенком новые вопросы: почему могли покоситься столбы, почему в разных местах трава растет неодинаково и т.п. – и в процессе практики получать все больше вариантов ответов. Это будет развивать внимательность малыша, учить его работать с различными ресурсами и находить множество возможных решений проблемных ситуаций. Окружающая жизнь предлагает ребенку многообразные источники для ежедневного развития креативности.

Для совершенствования творческих способностей необходимо создать соответствующие условия:

- физические (наличие материалов для творчества и возможности действовать с ними в любую минуту);
- социально-эмоциональные (ощущение ребенком чувства внешней безопасности: его творческие проявления не должны получать какой-либо отрицательной реакции со стороны взрослых, формирование чувства внутренней безопасности, раскованности и свободы за счет поддержки взрослыми творческого начинания ребенка);

- психологические (ощущение ребенком чувства внутренней безопасности: поддержка творческих начинаний со стороны взрослых, поощрение);

- интеллектуальные (приемы действий с проблемными задачами, которые усваиваются в процессе решения последних).

Объединяя все существующие определения, стоит отметить, что само понятие креативности претерпело серьезное развитие. Среди наиболее популярных и распространенных характерных черт, отдельного внимания исследователей заслуживают такие, как новизна, оригинальность, ценность, которые могут быть результатом неизвестной ранее комбинации знакомых идей. Новизна и оригинальность проявляются также и через неизвестную комбинацию незнакомых идей, что в большей степени присуще эвристическим задачам. Соответственно, развитие креативности предполагает достаточный уровень не только воображения, но и логического мышления, внимания, а также речи.

Возрастание разнообразия и сложности процессов, возникающих в современном мире, обуславливает необходимость обучения, воспитания и развития людей, обладающих креативным мышлением и способностью к нестандартному разрешению проблем. Таким образом, социальный заказ на исследование творческого потенциала личности обусловил особую актуальность проблемы креативности.

Выше сказанное позволяет понимать способность к творчеству как индивидуально-психологическую особенность человека. Благодаря этим «особенностям» возникает готовность к освоению, а затем и выполнению творческой деятельности. Такого подхода придерживаются как российские, так и иностранные исследователи.

1.2 Сюжетно-ролевая игра и ее роль в развитии креативности у старших дошкольников

Дошкольное детство – важный период становления личности ребенка. Огромное значение в развитии и воспитании детей дошкольного возраста имеет игра, как ведущий вид деятельности. Именно в игре формируются психические процессы, идет активное развитие памяти и интеллекта (осуществляется переход от наглядно-действенного к элементам словесно-логического мышления), а также воображения, как психологической основы креативности. Специальные исследования и практический опыт показали, что наиболее сензитивным периодом развития креативности выступает старший дошкольный возраст.

Пункт 4.6 ФГОС ДО оговаривает важность развития игровой деятельности в становлении социально-нормативных основ поведения ребёнка, а также в повышении эффективности образовательного процесса: Пробуждение интереса – процесс обучения в игровой форме развлекает, доставляет удовольствие и радость, нейтрализует стрессовое напряжение, превращает познание окружающего мира и освоение новых практических навыков в увлекательное путешествие.

Самопознание и самореализация – малыш познаёт свой внутренний мир, учится проявлять инициативность, высказывать своё мнение в общении, опираться на самостоятельность в конструировании, делать осознанный выбор рода занятий и партнёров по игре.

Формирование культуры сотрудничества – совместная игра помогает развить психологические навыки солидарности, обучает коллективной деятельности, умению слышать не только самого себя, но и партнёров по игре, является прекрасным практическим тренингом по искусству разрешения конфликтов и умению находить компромисс, воспитывает

уважение к другим людям, формирует чувство справедливости и собственного достоинства

Социализация – ребёнок учится различать реальную действительность и условную («понарошку»), развивает волевые качества самодисциплины и понимает необходимость следовать нормам и правилам.

Развитие коммуникативных навыков – малыш осваивает такой инструмент, как речь для решения проблемы взаимопонимания и передачи информации. Игровая терапия – помогает в преодолении трудностей, возникших в какой-либо сфере деятельности ребёнка.

Концепции и подходы изучения сюжетно-ролевой игры, ее огромное значение для воспитания, развития и обучения детей: Л. С. Выготский, Д.Б. Эльконин, В. В. Давыдов, А. В. Запорожец, А. Н. Леонтьев, Д. В. Менджерицкая, Т.А. Маркова, С.А. Новоселова. Игра рассматривается как деятельность творческая, а значит, в ней развивается креативность.

Характеризуя игру, С. Я. Рубинштейн подчеркнул, что игра – есть наиболее спонтанное проявление ребенка. Ей присущи основные черты игры: взаимодействию ребенка со взрослыми эмоциональная насыщенность и увлеченность детей, самостоятельность, активность, творчество [43, с.109].

Известный российский педагог Макаренко А.С. говорил, игра как основная деятельность дошкольника представляет собой базу для становления познаний о важном пласте человеческой культуры, а именно о взаимоотношениях между людьми. Игра имеет какие-либо правила, а потому игровая деятельность также учит детей придерживаться каких-то правил. Также игра помогает организовывать собственную деятельность, не ожидая при этом подсказки извне, развивает любознательность, самостоятельность и креативность [5, с.46].

Ведущим видом игровой деятельности дошкольников является сюжетно-ролевая игра. Именно сюжетно-ролевые игры являются основной творческих игр, присущих дошкольникам.

Рассмотрим сюжетно ролевую игру, ее влияние на развитие креативности у дошкольников более подробно.

Игры, которые создаются самими детьми, занимают особое место в жизни дошкольника. Ребёнок открывает для себя удивительный мир сюжетно-ролевой игры, осваивая азы ролевого перевоплощения, имитации поведения какого-либо персонажа из внешнего мира, осваивая сначала простейшие манипуляции с предметами, позже с их символическими заместителями, затем подражая социальным ролям взрослых, ребёнок совершенствует механизмы абстрактного мышления и проходит игровую практику изучения различных моделей поведения в обществе. В таких играх дети воспроизводят, все то, что они видят вокруг себя в жизни, в деятельности взрослых. В игре ребенок начинает чувствовать себя членом коллектива, он может справедливо оценивать действия и поступки своих товарищей и свои собственные.

Определение игры в научном смысле было дано психологом Д.Б. Элькониным, который исследовал не игру вообще, а определенный ее вид - сюжетно-ролевую игру и понимал ее как высшую развернутую и наиболее развитую ее форму: «Ролевая, или так называемая 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»[53, с.211].

О.А. Малышева считает сюжетно-ролевую игру одним из условий развития ребенка дошкольного возраста, потому что она проявляется в ходе общеисторического становления социума, в процессе трансформации места дошкольника в структуре общественных отношений [17, с.69]. Доказывая значение игры для развития, Л.С. Выготский говорит, что в игре ребенок оперирует смыслами вещей, а не самими вещами. Однако отрыв слова от вещи нуждается в опоре – другой вещи; ребенок переносит значение одной вещи на другую. Таким образом, «в игре ребенок научается действовать в

познаваемой, т.е. в мысленной, а не в видимой ситуации, опираясь на внутренние тенденции и мотивы, а не на мотивы и побуждения, которые идут от вещи» [14,с.85]. Одна из главных особенностей сюжетно-ролевой игры это проявление в ней самостоятельности детей. Старшие дошкольники сами выбирают тему игры, договариваются как станут раскрывать роли, где развернут игру. Дети самостоятельно выбирают партнеров по игре, определяют игровые правила, следят за их выполнением, регулируют отношения.

На эту особенность игры указывал К. Д. Ушинский: «...в игре же дитя – зреющий человек, пробует свои силы и самостоятельно распоряжается своими же созданиями» [49,с.169].

Сюжетно-ролевая игра имеет свою структуру, в которую согласно Д.Б. Эльконину, входят сюжет, содержание, роль. Сюжет – это та сфера действительности, которая моделируется, воспроизводится в игре [53, с.246].

Наиболее общая типология сюжетов детских игр включает:

- игры на бытовые сцены из реальной жизни («дочки-матери», «поход в гости», «домашние хлопоты»), в которых основным героем является кукла;
- игры на воспроизведение профессиональной деятельности людей (воспитатель, продавец, водитель, лётчик, магазин, школа и т. д.);
- игры, сюжетом которых становится военная тематика исторического прошлого;
- игры на тему популярных сюжетов литературных произведений, кинематографа или мультипликационных фильмов.

Сюжеты в играх достаточно разнообразны они отображают условия жизни ребенка, изменяются в зависимости от конкретных условий, вместе с расширением кругозора ребенка и знакомством с окружающим миром.

Содержание игры, по мнению Д.Б. Эльконина – это то, что воспроизводится ребенком в качестве основного и характерного момента деятельности и взаимоотношений между взрослыми в их бытовой, трудовой, общественной деятельности.[53, с.210]. Содержание не остается неизменным

на протяжении дошкольного детства, оно развивается отражая развитие познания ребенком мира – от внешних действенно предметных сторон человеческой деятельности к ее внутренним смыслам и нравственно-ценностным нормативам.

В сюжетно-ролевой игре как форме творческой деятельности, роль выступает как специфическая форма проявления творческой способности воображения. Поэтому совершенно оправдана ситуация, когда исследователи, называя в качестве творческих, способности к содержанию замысла или созданию игрового образа, наиболее рельефное их выражение видят в ролевом поведении [53,с. 210].

Характерные особенности детского воображения, проявляемые в роли: универсальность, синтезированность и полифункциональность. Описание каждой из данных особенностей представлено на рисунке 2.

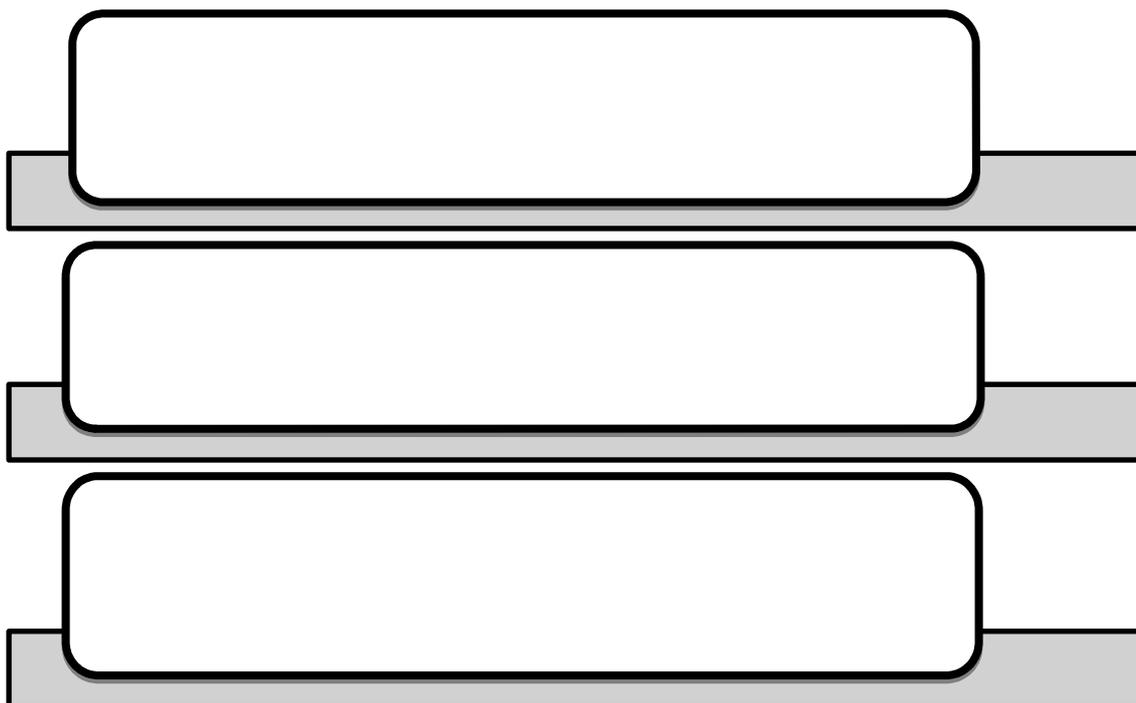


Рис. 2. Характерные особенности детского воображения, проявляемые в ролевом поведении [28, с.12]

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод о том, что для педагога главной задачей является стимулирование творческой активности детей в игре. Для этого в игру включают различные роли: из сказок, различных литературных произведений, из социальной жизни, немаловажное значение занимает и совмещение сказочных ролей и персонажей из реальной жизни. Включение различных ролей в общий сюжет развивает у детей воображение, даёт возможность придумывать новые события, которые объединяют и наполняют смыслом совместное взаимодействие разных персонажей. Особенно важно учитывать игровые интересы детей, которые в обычных совместных играх не всегда могут реализоваться. Воспитатель в совместной игре должен показать детям то, как можно развернуть сюжет с такими, казалось бы, совсем разными и несовместимыми ролями, поощрять детей, которые вводят в предварительный план игры новые события, ситуации, включают в сюжет дополнительные действующие лица, всё это является важным показателем творческой активности и свободного владения игровыми способами деятельности ребёнка.

Каждая сюжетно-ролевая игра имеет особенности, к которым можно отнести следующие:

1) Соблюдение правил.

Правила определяют действия каждого ребенка и предполагают, что иногда надо делать то, чего совсем не хочется. Просто так умение действовать по правилам у ребенка не возникает. Подчинение правилу игры вытекает из самой сути игры. Ребенок усваивает моральные нормы, которые заключены в роли, положительное отношение к образу жизни людей, к поступкам, нормам и правилам поведения в обществе путём освоения правил ролевого поведения в игре.

2) Социальный мотив игр.

В большей мере в сюжетно-ролевой игре закладывается социальный мотив. Игра по своей сути даёт возможность оказаться в ином мире,

например, в мире взрослых, помогает ребенку быть самостоятельным и разобраться во взрослых отношениях.

3) Эмоциональное развитие.

Каждая игра для детей богата эмоциями, зачастую такими, которые в их жизни им еще не встречались и не доступны. А. Н. Леонтьев считал, что в самой глубине генезиса игры, в самых ее истоках имеются эмоциональные основания. Изучение детских игр подтверждает правильность этой мысли. Ребенок отличает игру от действительности, в речи дошкольников часто присутствуют такие слова: «как будто», «понарошку» и «по правде». С усложнением игры и игрового замысла чувства детей становятся более осмысленными и сложными. С помощью игры можно определить переживания участников, сформировать различные чувства, такие как ответственное, терпимость, доброжелательность, взаимоуважение и многие другие [52,с.106].

4) Развитие интеллекта.

С умственным развитием ребенка и его интересами связано в большой степени и развитие замысла. У детей старшего дошкольного возраста возникает интерес к различным событиям жизни, которым они подражают. Исходя из этого и замыслы игр становятся в основном более стойкими, иногда на длительное время овладевают их воображением. Некоторые игры (в «моряков», «летчиков», «космонавтов») длятся продолжительное время, постепенно давая новые и новые развития сюжета. О новом, более высоком этапе развития игрового творчества ребёнка говорит игра с более длительной продолжительностью. В этом случае постепенное развитие задуманного сюжета характеризует то, что дети развиваются и переходят на новую ступень. Благодаря этому воображение и мышление каждого ребёнка становятся целенаправленными. Продолжительное пребывание в одной роли заставляет глубже вникать в смысл того, что изображает ребёнок.

5) Развитие воображения и творчества.

С импровизацией сочетается плановость, согласованность основных действий в длительных сюжетно-ролевых играх, где дети разрабатывают общий план, порядок действий, а на протяжении игры возникают всё новые идеи и различные образы. У детей старшего дошкольного возраста новые впечатления включаются в старые любимые игры. Отражение жизни в игре, повторение жизненных впечатлений в разных комбинациях – все это способствует образованию общих представлений, облегчает ребенку понимание связи между разными явлениями жизни. Для исполнения замысла в сюжетно-ролевой игре ребенку нужны игрушки и разные предметы, которые помогают ему действовать в соответствии со взятой на себя ролью. Если под рукой нужных игрушек нет, то дети заменяют предметы друг другом, наделяя их воображаемыми признаками. Способность в предмете видеть несуществующие качества составляет одну из характерных особенностей детства. Чем дети старше и более развиты, тем требовательнее они относятся к предметам игры, тем больше сходства ищут с действительностью [10,с.243].

б) Развитие речи.

Особое место в формировании образа занимает роль слова. С помощью слов дети проявляет свои чувства и мысли, понимают и принимают или не принимают переживания партнеров, согласовывают с ними свои действия. Развитие целенаправленности, способности комбинирования связано с развитием речи, со все возрастающей способностью проявлять в словах свои замыслы. Л. С. Выготский доказывал, что развитие детского воображения непосредственно связано с усвоением речи. Задержанные в своем речевом развитии дети оказываются отсталыми так же и в развитии воображения. Двусторонняя связь прослеживается между речью и игрой. Речь, с одной стороны, активизируется и развивается в игре, а с другой – сама игра способна развиваться под влиянием развития речи. В старшем дошкольном возрасте целые эпизоды игры создаются с помощью слова. В так называемых

режиссёрских играх особенно заметна роль слова, так как ребенок озвучивает кукол, действующие персонажи, говорит за них [38,с.45].

Точная классификация детских игр не определена, что связано с тем, что игры по содержанию очень многообразны, имеют различный характер и определённую организацию. В педагогике прослеживаются неоднократные попытки изучить и описать каждый вид игры с учетом его функций в развитии детей, дать классификацию игр.

Большинство классификаций детских игр опираются на их содержание воспитательную и развивающую направленность. Остановимся подробнее на классификации детских игр С.А. Новоселовой.

Новейшая классификация С.А.Новоселовой представлена в программе «Истоки: Базисная программа развития ребенка-дошкольника». Программа выдвигает в качестве системообразующей основы классификации «инициативы» исходящей от субъектов игры. Соответственно выделяются три класса игр:

I класс. Игра, как самобытная практическая форма размышления ребенка об окружающей его материальной и социальной действительности игры, возникающие по инициативе самих детей.

Данный класс игр включает в себя [39, с.32]:

- самостоятельные игры-экспериментирования с природными объектами (явлениями, животными, людьми, игрушками и другими предметами);

- самостоятельные сюжетные игры (сюжетно-отобразительные, сюжетно-ролевые, режиссерские, театрализованные).

II класс. Игры, возникающие по инициативе взрослого (обучающие и досуговые игры).

III класс. Традиционные и народные игры, возникающие в этносе.

Позиция играющего ребёнка может быть положена в основание классификации видов игровой деятельности, это связано с тем, что играющий является автором и центральной фигурой игры:

- ролевой, которая предполагает принятие на себя роли и действия от ее имени. В таком принятии роли происходит слияние себя с другим, погружение в другого, с одновременным сохранением самого себя как зрителя происходящей игры;

- режиссерской, которая обладает исключительно индивидуальным характером, когда малыш, выступая в роли режиссёра и сценариста одновременно, придумывает слова для героев и сам же исполняет их роли, являясь автором и актёром в одном лице. Часто можно наблюдать как ребёнок, всецело поглощённый строительством дома или игрой с любимой куклой, разыгрывает сценки между вымышленными персонажами и, проговаривая их слова, как будто не замечает окружающих;

- реальной, когда ребенок остается «собой», но придумывает новую игровую ситуацию. Содержанием игры становится какое то событие, поэтому данную игру можно обозначить как событийную.

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод о том, что сюжетно-ролевая игра дисциплинирует поведение ребёнка, его внутреннюю жизнь, помогает понять себя и своё отношение к миру. Ролевая игра-это практически единственная область, где ребенок может проявить самостоятельность, творческую активность и креативность. В игровой деятельности ребёнок учится контролировать свои эмоции и оценивать себя, понимать, что он делает и учится действовать правильно, в соответствии с ситуацией. Самостоятельность действий превращает ребёнка в сознательного субъекта жизни, делает его поведение осознанным и произвольным. Сюжетно-ролевые игры – это основа формирования всесторонне развитой активной личности, которая может находить выход из критического положения, принимать нестандартные решения, проявлять инициативу, таким образом приобретают те основные качества, которые необходимы в будущей жизни каждому человеку.

Выводы по главе 1. Креативность неразрывно связана с творчеством. Однако эти понятия не стоит употреблять в качестве синонимов.

По мнению американского психолога Дж. Гилфорда, креативность представляет собой совокупность способностей, содействующих успешному творческому мышлению.

Развитие креативности предполагает достаточный уровень не только воображения, но и логического мышления, внимания, а также речи. На современном этапе доказано, что креативность помогает находить нестандартные, творческие варианты решения любых проблем.

Развитие креативности начинается с момента рождения и происходит на протяжении всего периода детства. Максимум проявления фантазии приходится на пяти-шестилетний возраст, в этот же период у ребенка начинают формироваться целенаправленное воображение, логическое мышление и элементы творчества. Этап дошкольного детства играет значительную роль в проявлении творческих возможностей ребенка.

Игра – основная форма проявления активности дошкольника, обогащающая его воображение и эмоциональный мир, пробуждающая творческие силы, развивающая навыки общения с окружающими людьми.

Дошкольный период характеризуется более сложным сюжетно-ролевым форматом игровой активности, коммуникативная игра с соблюдением определённых правил.

Сюжетно-ролевая игра может рассматриваться как средство развития креативности, если взрослый осуществляет педагогическое руководство, создает эмоционально-положительную обстановку, не разрушает инициативу и свободу выбора ребенка.

ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ПОИСКОВАЯ РАБОТА ПО РАЗВИТИЮ КРЕТИВНОСТИ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

2.1 Практика развития креативности средствами сюжетно-ролевой игры у старших дошкольников

Этап дошкольного детства играет значительную роль в проявлении творческих возможностей малыша, пробуждении самостоятельности, становлении и развитии личности человека в целом.

Игра – основная форма проявления активности дошкольника, обогащающая его воображение и эмоциональный мир, пробуждающая творческие силы, развивающая навыки общения с окружающими [30, с. 38]. Поэтому ведущей моделью поведения и освоения мира для ребёнка, безусловно, является игра. Причем, сюжетно-ролевые игры детей в детском саду разнообразнее, чем дома, так как в дошкольном учреждении много детей, с которыми им интереснее играть в массовые и разнообразные сюжетно-ролевые игры.

Так, для дошкольного периода (3-8 лет) ФГОС ДО в п.2.7 указывает на конкретные особенности игрового процесса: более сложный (по сравнению в ранним детством) сюжетно-ролевой формат игровой активности, коммуникативная игра с соблюдением определённых правил [9, с. 6]. Персональные психоэмоциональные особенности ребенка, его возраст, способности и склонности определяют содержательный контекст игры.

Поэтому работа по развитию креативности у детей старшей группы в условиях ДООУ по средствам сюжетно-ролевой игры велась с учетом возрастных особенностей уровня развития сюжетно-ролевой игры старших дошкольников: важным становится не обращение к игрушке, а общение с детьми, которые выполняют роли героев игрового сюжета; наблюдается выход за пределы бытовых сюжетов, ведь старшего дошкольника

вдохновляют более широкомасштабные, «глобальные» проекты, например, полёт в космос или кругосветное путешествие, строительство железнодорожной магистрали и т. д. По мнению Д. Б. Эльконина, для детей в 5–6 лет характерен третий уровень развития сюжетно-ролевой игры, где впервые включается предварительное планирование игровой деятельности, контроль и коррекция выполнения ролей, а роли называются детьми еще до начала игры; логика и характер игровых действий определяют роль в игре; моделируются игровые действия, игровые правила, которые не вербализуются, но регулируют выполнение ролей и актуализируются в случаях нарушения логики игровых действий и их несоответствия реальным действиям [53,с.219].

В дошкольной педагогике существуют различные подходы руководству детской игрой. Одним из перспективных направлений является методика комплексного руководства игрой. Разработкой данного направления занимались ученые Е.В.Зворыгина, Н.Ф.Комарова под научным руководством С.Л. Новоселовой.

Комплексное руководство включает четыре взаимосвязанных общим содержанием компонентов, представленных на рисунке 3.

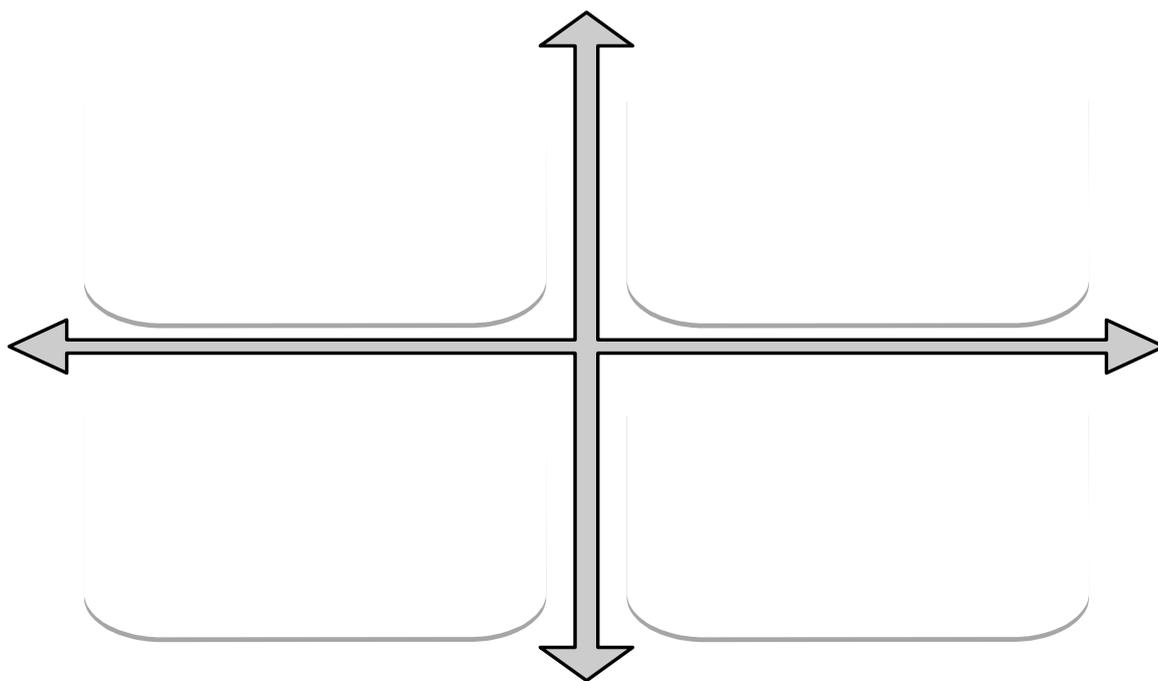


Рис. 3. Компоненты комплексного руководства игрой [30, с. 5]

Усложнение игрового мастерства ребёнка проводилось в три этапа: сначала педагог являлся инициатором игры и автором сюжетного замысла, затем требовалась только его подсказка, наконец, дети совершенствовали свои игровые навыки до уровня полной самостоятельности.

Богатая фантазия ребёнка и творческая импровизация сделают игру оригинальной и разнообразной по своему замыслу, следовательно, более интересной и увлекательной. Эрудированный ребёнок с развитым для своего возраста пониманием окружающего мира, фонтанирует новыми идеями, вовлекая в игру новых участников и наполняя её глубоким содержанием.

В старшей группе наряду с расширением диапазона игр, поддержки понимания необходимости соблюдения правил, поощрения самостоятельных действий, осуществляется обогащение игрового опыта посредством усложнения сюжета в совместной с воспитателем деятельности.

Переход детской сюжетно-ролевой игры на новый уровень осуществляется через усложнение построения игры, для этого детей необходимо научить совместному сюжетостроению.

Структура сюжетосложения представлена на рисунке 4.

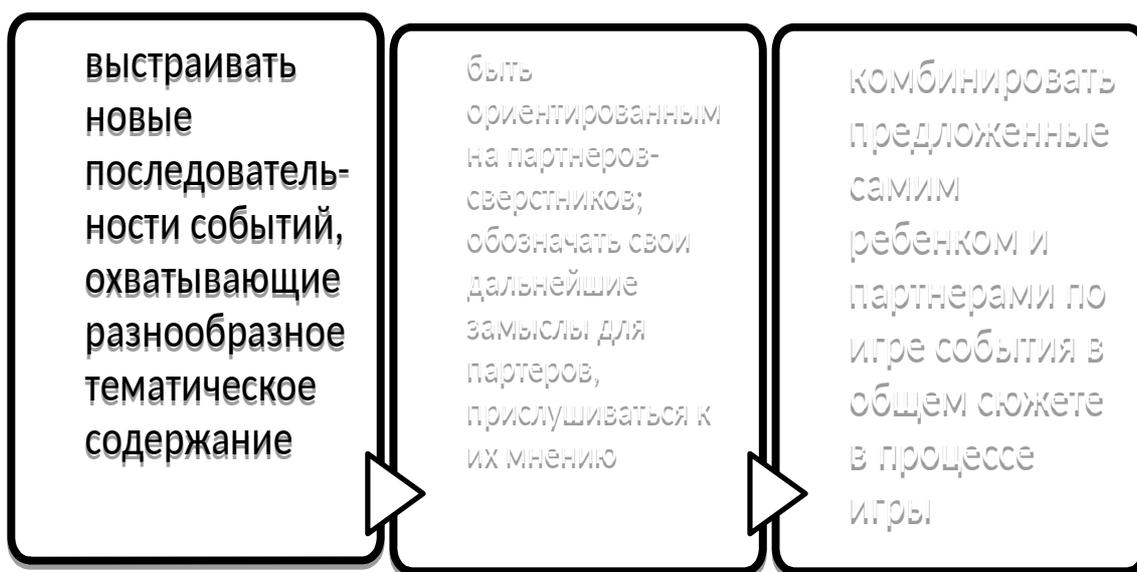


Рис. 4. Структура сюжетосложения [37, с. 68]

Здесь возможны две модели поведения педагога:

- взрослый является вдохновителем, организатором и координатором игры на основе заранее подготовленного сюжета и подручных средств;

- взрослый включается в спонтанную инициативу детей, занимая равную позицию с остальными игроками, и может оказывать воздействие на ход игры общими для всех способами. Он может предложить новый персонаж, придумать поворот сюжета и т. д.

«Игра-придумывание» - одно из средств, предложенных авторами методики (Н. Я. Михайленко и Н. А. Короткова), для овладения умением складывать сюжет. Такая форма игры может стоиться вербально, если воспитатель ненавязчиво направляет воображение детей для комбинирования и согласования сюжетных линий и обыгрываемых обстоятельств. Очень важно, что такого рода «придумывание» проходит без использования игровых атрибутов. Исключительно словесный план данной игры без использования игрушек и предметов возможен только со взрослым после того, как взрослый перестает руководить «придумыванием» дети начинают использовать игрушки в игре и перестают генерировать идеи разворачивания сюжета. Полученные умения по придумыванию сюжетных линий в дальнейшем позволяют детям наиболее объемно и согласованно воплощать свои игровые замыслы [37, с. 15].

Совместное придумывание рекомендуется начинать с частичного изменения уже известных сюжетов. Постепенно воспитатель переводит детей к более сложным преобразованиям знакомого сюжета. А затем – к совместному придумыванию нового.

Для такой работы лучше всего подходят сюжеты известных сказок. Остается общая смысловая канва событий, меняются лишь конкретные условия действий персонажей.

Все сказки имеют достаточно четкую схему, которая представлена на рисунке 5.

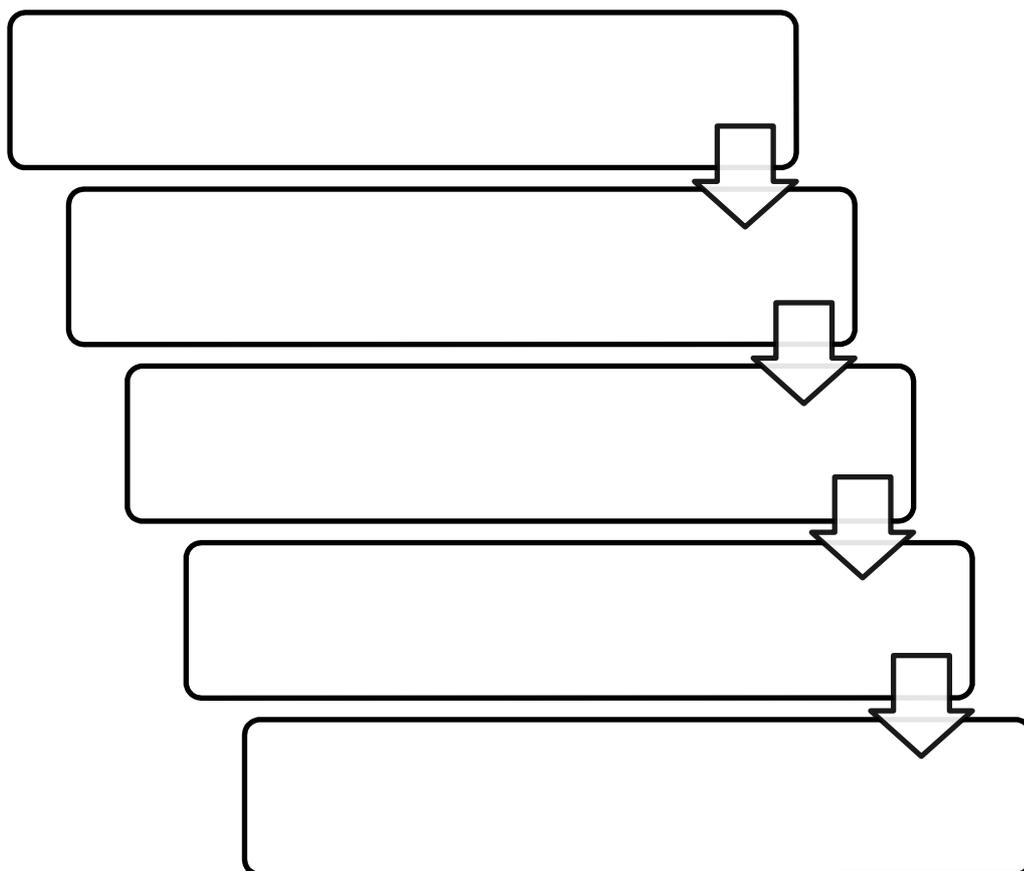


Рис. 5. Схема сказки для организации «игры-придумывания» [37, с. 15]

Рассмотрим организацию сюжетно-ролевой игры на примере сказки «Сказка о мёртвой царевне и о семи богатырях». Королевич Елисей может отправиться по свету не на поиски пропавшей невесты, а за рождественскими подарками, обращается за помощью не к тем, кто всё видит – к солнцу, месяцу и ветру, а к фее и получает от нее волшебный клубочек. С помощью волшебного клубочка он попадает в мир подарков. Подарки охраняет Змей-Горыныч, которого нужно победить. Отрубив змею все три головы, герой забирает все подарки и возвращается домой. В награду он получает не свадьбу с царевной, а летучий корабль и т. д. При преобразовании сказки используются известные детям другие сказки, истории из жизни, фильмы.

Игра продолжается 10-15 минут. Количество детей можно увеличивать от двух до трех. Воспитатель должен вести игру эмоционально. В таких играх присутствуют и наблюдатели, которые частично усваивают умения. От сказочных сюжетов можно перейти к реальным событиям из жизни.

В ролевом плане в работе по развитию креатвности детей в ходе сюжетно-ролевой игры использовался прием: число ролей игры не равно числу участников, т.е. каждый ребенок может проигрывать несколько ролей одновременно. На первом этапе игра строится таким образом, чтобы у ребенка была основная роль в сюжете; взрослый последовательно меняет свои роли в ходе игры.

Воспитатель не рассказывает ребенку предварительно сюжет, а сразу начинает игру, предлагая ему основную роль, ориентируясь на тематику, привлекающую ребенка. Например, ребенок любит играть в «супермаркет» воспитатель предлагает ему роль «продавца», а себе берет роль «покупателя», затем, по ходу развития игровой ситуации, предлагает следующее сюжетное событие, требующее появления нового персонажа, например, «охранника». «Я теперь буду охранником», - говорит воспитатель, после выяснения обстоятельств с «охранником» можно ввести третье событие, требующее появления еще одного персонажа и т.д. Если у ребенка возникают собственные предложения в ходе игры – необходимо их принять. По возможности воспитатель должен использовать их, включая в общую схему сюжета.

Затем, по мере овладения умениями совместно комбинировать разнообразные события, можно применять способы соединения творческого построения сюжета детьми с их ролевым взаимодействием. С этой целью взрослый включает детей в игру, где участникам предлагаются роли, принадлежащие разным смысловым сферам – разноконтекстные роли (Бармалей и врач, царевна и охранник, летчик-испытатель и модельер, Змей-Горыныч и десантник, Царевна-лягушка и парикмахер и т. п.).

Воспитатель вовлекает в совместную игру двух детей и старается выяснить их предпочтения: один из детей хочет играть в «салон красоты» и быть «парикмахером». Воспитатель же берет себе роль, по смыслу совершенно не связанную с ролью ребенка, например, роль «феи», и предлагает следующую игровую ситуацию: «Пусть Даша была в салоне

красоты, ждала своей очереди и могла разговаривать по телефону. А я («фея») в прекрасном замке, и у меня тоже есть телефон». Такое сочетание, казалось бы, несовместимых ролей обычно вызывает оживление и интерес у детей. Второму ребенку предлагается такая же роль, как у взрослого: «Наташа, давай, ты – вторая фея, и ты тоже в прекрасном дворце».

Характер игры-придумывания воспитателя с детьми в ходе педагогической работы меняется в следующей последовательности:

- 1) совместное «вспоминание» (пересказ) известной сказки;
- 2) частичное преобразование известной сказки;
- 3) придумывание новой сказки с соединением сказочных и реалистических элементов;
- 4) развертывание нового сюжета с разноконтекстными ролями в процессе «телефонных разговоров»;
- 5) придумывание новых историй на основе реалистических событий.

Желательно включать детей в игру-придумывание не менее 2-3 раз на каждом из этапов (за исключением первого, который может быть одноразовым). Важен также и подбор партнеров. Игра будет протекать успешнее, если уровень умений участников примерно одинаков.

Другой важный аспект – это развитие структуры игры. Если с ребенком не играть, он будет играть примитивно.

Основными направлениями по развитию креативного (творческого) мышления в дошкольном возрасте является формирование ассоциативности, диалектичности и системности мышления, т.к. развитие именно этих качеств делает мышление гибким, оригинальным и продуктивным.

Ассоциативность – это способность видеть связь и сходные черты в предметах и явлениях, на первый взгляд, не сопоставимых. Благодаря развитию ассоциативности мышление становится гибким и оригинальным.

Кроме того, большое количество ассоциативных связей позволяет быстро извлекать нужную информацию из памяти. Ассоциативность очень легко приобретает дошкольниками в ролевой игре. Цель: учить детей

создавать в воображении предметы, основываясь на схематическом изображении деталей этих предметов.

Используются наборы вырезанных из плотного картона геометрических фигур (одинаковые для каждого ребенка): несколько кругов, квадратов, треугольников, прямоугольников разных величин. При этом разные фигурки могут играть роль различных игровых атрибутов. Предложить соревнование: кто сможет сложить из своей мозаики больше разных предметов и придумать какую-нибудь историю про один или несколько предметов.

Используя данный прием можно научить детей создавать в воображении новые образы на основе восприятия заместителей предметов. Один из цветных кружков, например, красный, каждый участник игры может использовать на свое усмотрение (помидор, цветок, праздничный флажок и др.). Варианты не должны повторяться. Затем детям дают кружок другого цвета, игра продолжается.

Диалектичность – это способность видеть в любых системах противоречия, мешающие их развитию, умение устранять эти противоречия, решать проблемы. Большинство творческих задач основано на противоречиях как проявлении несоответствия различных требований, предъявляющихся к чему-либо. Примеры противоречий:

- знаю, что делать, но не знаю как;
- за счет улучшения одного свойства предмета ухудшится другое его свойство;
- принятие решения приведет к возникновению новой проблемы.

Дети нуждаются в стабильности, которая возможна только в рамках понятных для них ситуаций, и потому особенно чувствительны к подобным противоречиям, инстинктивно уходят от них. Необходимо учить детей не бояться противоречий, вызвать интерес к ним и уверенность в возможности разрешения любого, вырабатывать умение анализировать все находящиеся в его распоряжении ресурсы и использовать для решения конкретной проблемы необходимые из этого арсенала.

Игра «Хорошо-плохо» или «Цепочка противоречий» развивает творческое воображение при помощи поисков противоречий.

Педагог начинает - «А» хорошо, потому что «Б». Ребенок продолжает - «Б» плохо, потому что «В». Следующий говорит - «В» хорошо, потому что «Г» и т. д. придумывается сюжетно-ролевая игра, построенная на противоречиях.

Игра «Поиск способов применения предмета», учит находить общие свойства предметов, сравнивать свойства предметов, находить черты сходства и различия; развивать способность концентрировать мышление на одном предмете; совершенствовать умение вводить предмет в самые разнообразные ситуации и взаимосвязи, открывать в обычном предмете новые неожиданные свойства и возможности.

Берется какой-либо хорошо известный предмет, например: книга, газета, шапка и др. Необходимо найти как можно больше различных способов применения названного предмета в игре (книгу можно использовать как подставку для кинопроектора, ею можно закрыть от посторонних глаз бумаги на столе и т. д.). Далее можно использовать кружки разных цветов, полоски разной длины.

Диалектичность – это необходимое качество талантливого мышления. Педагогическими задачами по формированию диалектичности мышления в дошкольном возрасте являются следующие:

- развитие умения выявлять противоречия в любом предмете и явлении.
- формирование умения четко формулировать выявленные противоречия.
- развитие умения разрешать противоречия.

Еще одно качество, формирующее творческое мышление – системность. Системность – это способность видеть предмет или явление как целостную систему, воспринимать любой предмет, или проблему

всесторонне, во всём многообразии связей; способность видеть единство взаимосвязей в явлениях и законах развития.

Системность мышления развивается корректным анализом систем и специальными упражнениями. Перечислим педагогические задачи по развитию системности мышления в дошкольном возрасте.

- формирование умения рассматривать любой предмет или явление как систему, развивающуюся во времени.

- развитие умения находить функции предметов с учетом того, что любой предмет многофункционален.

Приведем еще, использованные в работе, примеры задач и игр на развитие креативности.

Задачи на разрешение явных противоречий (шкаф должен быть одновременно и большой, и маленький; стул одновременно для маленьких и взрослых; лодка должна быть и узкой, и широкой).

Игра «Робинзон Крузо» (как выжить, если у тебя только миллион удочек; тысяча лампочек; сто коробок жевательной резинки).

Игра «Идеальный конструктор» (собираем из подручных средств или только из круглых предметов).

Найти общее между предметами, элементами одной системы (руки и ноги), однородными системами (дерево и куст), разными системами (лампочкой и крокодилом).

Упражнение «Фантастическое сложение и вычитание» (стол + стул; дом + колеса; стул – ножки; дом – стена).

Выделение объекта или его части и помещение в чуждую среду (обезьяну – на север; рыбу – на дерево).

Обсудить картины с фантастическими изображениями, придумать целую историю о том, что это (подойдут картины сюрреалистов).

Обыгрывание картины (выбирается картину со сложным сюжетом с действием, обсуждается, что и почему делают люди, изображенные на ней, чего не хватает для полноты сюжета).

Упражнение «Что делать с...» (берем любой предмет, например, стакан, и пытаемся найти как можно больше вариантов, что с ним можно сделать).

Таким образом, задачи руководства игровой деятельностью детей, с целью развития креативности:

- помогать освоить умение видеть, понимать и формулировать задачу игры;
- обучать поиску разнообразных вариантов использования игрушек процессе игры;
- побуждать использование символических предметов, подменяющих объекты из реальной жизни;
- придумывать игровые ситуации с вымышленными предметами.
- формировать опыт замены некоторых игровых действий образами словесной формы выражения;
- пробуждать у детей желание находить различные варианты решения игровой задачи, используя новые комбинации с предметами;
- развивать самостоятельность в принятии решения и поиске разнообразных задач и целей игры;
- учить ставить игровую задачу самому и принимать задачу, поставленную другими;
- поощрять изобретение интересных и необычных игровых задумок.

Однако целенаправленно натаскивать детей на шаблонные игровые действия не желательно, поскольку это может губительно сказаться на проявлении свободного творчества.

Принципы организации, которыми следует руководствоваться при проведении работы:

- свободная форма деятельности ребёнка, исключая принуждение, совершаемая ради получения положительных эмоций от самого процесса, а не только от конечного результата такой деятельности;
- творческий характер, построенный на принципе инициативности, самобытной импровизации и неординарности;

- эмоциональный азарт, проявляющийся в духе соперничества и конкуренции;

- следование правилам, которые прямо или косвенно отражают логическую последовательность и содержательный рисунок игры.

Организация игрового пространства (на основе требований ФГОС ДО п. 3.3) предусматривает, что для детей, которые перешли в среднюю группу необходимо обустроить центр сюжетно-ролевых ситуаций с ярким, интересным инвентарём, мягким уголком с уютной мебелью и игрушками. Например, замечательно будет организовать в помещении группы центр театрального искусства, «Магазин», «Больницу», «Кухню», «Салон красоты». Предметное пространство средней и старшей группы должно наполняться конструкторами, строительным материалом, зонами настольных игр (лото, шашки, домино), разнообразными развивающими макетами, поскольку пятилетки и шестилетки создают целые игровые миры, вовлекая в них своих сверстников, обретая совместный опыт коллективного сотрудничества.

В заключение хочется отметить, что педагог, развивающий, креативность дошкольников проходит, через сложный, а подчас и длительный процесс создания условий, необходимых для успешного развития творческих способностей детей, наибольшее значение из которых имеют:

- восприятие ребёнка как личности, несмотря на то, что и как он делает, безусловное уважение и принятие его таким, какой он есть;

- внимательное и трепетное отношение к активности дошкольника, поощрение;

- предоставление ребёнку психологической свободы: свободы в выражении своих чувств и переживаний, в принятии им решений;

- повышение и укрепления самооценки дошкольников;

- создание креативной воспитательно-образовательной среды ДОУ.

Творческие сюжетные игры развивают у ребенка воображение и способность проигрывать в уме разные варианты развития событий, способность понимать других людей и мотивы их поведения, гибко менять

свое поведение при изменении ситуации. Если ребенок достигает этого уровня, у него появляется прочная психологическая основа для успешного проживания сложных жизненных ситуаций – ситуаций выбора и неудач, конфликтов и кризисов.

2.2 Изучение уровня развития креативности у старших дошкольников

Задача опытно-поисковой работы состояла в выявлении и повышении уровня развития креативности детей старшей группы на основе сюжетно-ролевой игры.

Опытно-поисковая работа проводилась на базе МБДОУ «Детский сад № 52» г. Каменска-Уральского с участием 15 детей старшей группы (5-6 лет).

Первый этап опытно-поисковой работы был выполнен с целью определения уровня развития креативности и сюжетно-ролевой игры детей старшей группы с использованием отобранных диагностических методик.

На основе анализа литературы были выделены критерии развития креативности у детей старшей группы, которые охарактеризованы по трем уровням, приведенные в таблице 1.

Таблица 1. Уровни развития креативности у старших дошкольников

Критерии	Показатели по уровням		
	низкий	средний	высокий
Быстрота	ребенок не способен включиться в изменившуюся ситуацию, в новые обстоятельства	ребенок имеет затруднения при принятии новой ситуации (испытывает трудность при адаптации к новой	ребенок быстро адаптируется к сложившейся ситуации, к предложенным обстоятельствам

		задаче)	
Оригинальность	ребенок не предлагает ни собственных решений, ни общеизвестных	ребенок не может предложить новый замысел, но использует известный вариант	ребенок умеет находить нестандартное решение, отличное от общепринятых и банальных
Гибкость	ребенок не способен предложить новое использование известного объекта	ребенок затрудняется в предложении нового использования предметов и объектов	ребенок способен предложить новое использование для известных предметов и объектов
Вариативность	ребенок всегда использует уже известный вариант решения ситуации	ребенок может предложить только один вариант решения ситуации	ребенок может предложить различные идеи в той или иной ситуации, несколько вариантов решения ситуации

Диагностика уровня развития креативности детей средней группы выполнялась с использованием следующего диагностического инструментария: 1) сокращённого варианта диагностики креативности Э.П. Торренса субтеста «Закончи рисунок»; 2) «Определения уровня сформированности игровых навыков у дошкольников» по методике, разработанной Р.Р. Калининой; 3) диагностика уровня развития творчества в сюжетно-ролевой игре по методике Н.Я. Михайленко «Способность оригинально обыграть игрушку».

1) Тест творческого мышления Торренса субтест № 2 «Закончи рисунок» [48, с. 121]. Тест творческого мышления Торренса предназначен для детей старшего дошкольного (5–6 лет). Он состоит из 3 частей-субтестов, но «Закончи рисунок» является наиболее распространённым из приведённых субтестов и может использоваться в качестве сокращённого варианта диагностики креативности Торренса. Суть теста: тестируемому предлагается набор фигур, которые он должен завершить таким образом, чтобы из каждой получилась осмысленная картинка. Испытуемому также требуется сопроводить каждый ответ письменным комментарием того, что он изобразил, чтобы экспериментатор мог верно оценить результат.

Тест проводился в небольших группах по 3 человека. Испытуемые сидели за столом одному, у экспериментатора было два ассистента, которые поясняли задания и подписывали рисунки детей. Тестирование не включало в себя элемент соревнования, проходило в расслабленной и спокойной обстановке, в которой дети смогут раскрыть свой потенциал. Задание экспериментатор преподнес в игровой форме: «Ребята! Я уверена, что вам понравится предстоящая игра. Это поможет и нам понять, как вы умеете придумывать новое и решать разные вопросы. Вам потребуется подключить всю вашу фантазию и умение думать». Ход проведения тестирования и критерии оценки представлены в Приложении 1.

Обработка и интерпретация результатов.

Беглость (продуктивность). Оценивается подсчётом завершённых заданий: тестируемому начисляется по 1 баллу за каждое. Следует отметить, что этот критерий не является прямой оценкой творческого мышления. Он используется лишь в качестве ориентира для других параметров.

Оригинальность. Все результаты, которые были признаны адекватными, следует проанализировать по предложенной составителем теста шкале: баллы за оригинальность начисляются за статистически наиболее частые ответы на задания, заслуживающие 0 или 1 балла, редко встречающиеся и необычные варианты оцениваются 2 очками. Высокие результаты по шкале оригинальности говорят о способности испытуемого находить нестандартные решения, отличные от общепринятых и банальных.

Гибкость. Этот показатель позволяет оценить способность ребёнка переходить от одной стратегии к другой, уровень информированности и мотивации. Разнообразие идей и подходов у испытуемого выявляется количеством категорий, к которым могут быть отнесены его ответы (как рисунки, так и подписи к ним). Низкие результаты говорят о негибкости мышления либо о недостаточном интересе к выполнению теста.

Разработанность. Разработанность подразумевает степень детализации рисунка – наличие уточняющих элементов, штриховки, теней,

разнообразие цветов. Высокие показатели разработанности говорят об изобретательности и способности к конструктивной деятельности. Низкие характерны для детей со слабой мотивацией и успеваемостью.

Результаты проведенного теста представлены в таблице 2.

Таблица 2. Результаты диагностики творческого мышления тест Торренса субтест № 2 «Закончи рисунок»

№	Ребенок	Показатель			
		Беглость	Оригинальность	Гибкость	Разработанность
1	Артемий З.	10	12	10	25
2	Алиса Г.	9	10	8	21
3	Ангелина П.	7	6	7	17
4	Ева П.	10	11	10	26
5	Виталий Щ.	8	7	8	25
6	Анна Б.	10	12	8	27
7	Тимофей И.	9	9	9	24
8	Карина И.	10	10	10	25
9	Денис С.	9	7	8	20
10	Мирослава Б.	9	13	9	21
11	Никита К.	10	12	10	24
12	Елизавета Ч.	10	11	7	26
13	Юлия О.	9	11	9	19
14	Иван Б.	10	13	10	25
15	Лев М.	10	10	10	22

Интерпретация результатов тестирования выполняют по шкале, представленной в таблице 3.

Таблица 3. Шкала интерпретации результатов тестирования

Уровень	Показатель, баллы			
	Беглость	Оригинальность	Гибкость	Разработанность
высокий	8 – 10	15 – 20	8 – 10	более 30
средний	5 – 7	7 – 14	5 – 7	20 – 30
низкий	до 5	до 7	до 5	до 20

Выводы по результатам.

По показателю беглости все дети, кроме Ангелины П., показали высокий уровень, т.е. 94 % и 6 % соответственно. По показателю оригинальности и разработанности все дети, кроме Ангелины П., показали средний уровень, т.е. 94 % и 6 % соответственно. Гибкость два человека – средний уровень (13%) и остальные дети – высокий (87%).

2) «Определения уровня сформированности игровых навыков у дошкольников» по методике, разработанной Р.Р. Калининой [26, с.5]. В основе методики, лежит схема наблюдения за игрой детей, по основным параметрам, определяющим развитие ролевой игры, по Д.Б. Эльконину, которая позволяет осуществить как качественный, так и количественный анализ уровня сформированности игровых навыков у дошкольников.

Наблюдение проводилось за организованной группой детей 4-5 человек сюжетно-ролевой игрой. Тема игры задавалась воспитателем, при этом он не вмешивался в процесс игры, только в случае необходимости оказывал минимальную помощь в организации игрового процесса.

Анализ игровой деятельности осуществляется по 7 критериям: распределение ролей, основное содержание игры, ролевое поведение, игровые действия, использование атрибутики и предметов-заместителей, выполнение правил. Каждый критерий оценивается по 4 уровням.

Результаты наблюдения заносятся в таблицу, где против фамилии каждого ребенка отмечается его возраст и уровень игровых навыков по каждому критерию, который он демонстрирует в игровой деятельности. Критерии оценки приведены в Приложении 2.

Таблица 4. Уровень сформированности игровых навыков (по методике Р.Р. Калининой)

№	Ребенок	Возр аст	Уровень сформированности критерия	Средний балл
---	---------	-------------	-----------------------------------	-----------------

			олей Распределение	ание игры Основное	Рол ево е по веде ние	Иг ров ые дей ствия	Ис поль зова ние елей атри бути ки и пред метов-	речи Ис поль зова ние	правил Вы пол не ние	
1	Артемий З.	5 л. 7 мес.	2	3	3	3	3	3	3	2,9
2	Алиса Г.	5 л. 5 мес.	3	4	3	2	4	3	3	3,1
3	Ангелина П.	5 л. 8 мес.	3	3	3	3	2	2	2	2,6
4	Ева П.	5 л. 8 мес.	3	3	4	3	4	3	4	3,4
5	Виталий Щ.	5 л. 10 мес.	4	3	3	3	3	3	3	3,1
6	Анна Б.	5 л. 5 мес.	4	4	3	3	3	3	4	3,4
7	Тимофей И.	5 л. 6 мес.	3	2	2	1	2	3	2	2,1
8	Карина И.	5 л. 4 мес.	4	3	4	4	4	3	3	3,6
9	Денис С.	5 л. 8 мес.	3	4	3	2	4	3	4	3,3
10	Мирослава Б.	5 л. 4 мес.	2	3	3	3	4	3	3	3
11	Никита К.	5 л. 7 мес.	4	4	3	2	3	3	3	3,1
12	Елизавета Ч.	5 л. 5 мес.	3	2	3	1	3	3	3	2,6
13	Юлия О.	5 л. 4 мес.	2	2	3	2	3	3	4	2,7
14	Иван Б.	5 л. 10 мес.	3	4	4	3	4	3	3	3,4
15	Лев М.	5 л. 8 мес.	2	3	3	2	3	3	3	2,7

Выводы по результатам.

88% детей имеют средний уровень сформированности игровых навыков, Карина И. – высокий (6%) и Тимофей И. – низкий (6%).

3) Диагностика уровня развития творчества в сюжетно-ролевой игре (по методике Н.Я. Михайленко) «Способность оригинально обыграть игрушку» [37, с.14-23]. Цель – изучение уровня развития творчества в сюжетно-ролевой игре, создание оригинальных образов.

В группе появлялась новая игрушка «медвежонок Тедди» и ребенку предлагалось поиграть с ней. Оценка задания осуществлялась по трем уровням, представленным в Приложении 3. Результаты вносились в таблицу.

Таблица 5. Уровень развития творчества в сюжетно-ролевой игре по методике «Способность оригинально обыграть игрушку»

Ребенок														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Артемий З.	Алиса Г.	Ангелина П.	Ева П.	Виталий Щ.	Анна Б.	Тимофей И.	Карина И.	Денис С.	Мирослава Б.	Никита К.	Елизавета Ч.	Юлия О.	Иван Б.	Лев М.
уровень														
С	С	Н	С	С	В	Н	В	С	С	Н	С	С	В	С

В - высокий уровень, С - средний уровень, Н - низкий уровень.

Протоколы проведенной диагностики по каждому ребенку представлены в Приложении 4. Таким образом, 20% детей в группе имеют низкий уровень развития творчества в сюжетно-ролевой игре, 60 % - средний, 20% - высокий.

По групповым результатам всех проведенных методик диагностики в совокупности (учитывая все диагностируемые показатели), согласно критериям, приведенным таблице 1, детей можно условно отнести к одной из трех групп: дети с высоким, средним и низким уровнем развития креативности. Первая группа: Карина И. (6%), третья группа: Тимофей И. и Ангелина П. (13%), остальные дети (81%) – вторая группа.

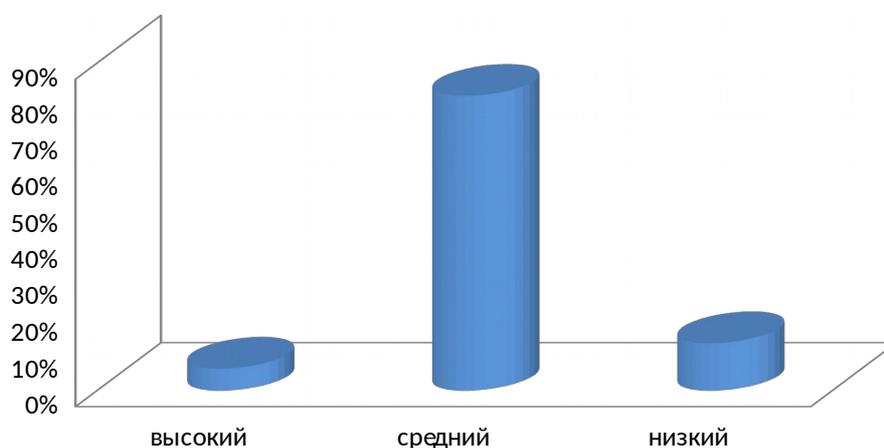


Рис.6. Результаты отнесения детей к группам по уровню креативности

Для детей, относящихся к среднему уровню развития креативности, характерны некоторые затруднения при принятии новой ситуации (испытывает трудность при адаптации к новой задаче), невозможность предложить новый замысел, а лишь использовать известный вариант, затруднение в предложении нового использования предметов и объектов. Ребенок может предложить только один и уже известный вариант решения ситуации.

Если ребенок быстро адаптируется к сложившейся ситуации, к предложенным обстоятельствам, умеет находить нестандартное решение, отличное от общепринятых и банальных, способен предложить новое использование для известных предметов и объектов и варианты решения одной и той же ситуации, то его относим к детям с высоким уровнем развития креативности.

Ребенок, имеющий низкий уровень развития креативности, не способен включиться в изменившуюся ситуацию, в новые обстоятельства не предлагает ни собственных решений, ни общеизвестных. Он не способен предложить новое использование известного объекта и всегда использует уже известный вариант решения ситуации.

Таким образом, данные, полученные на этом этапе опытно-поисковой работы, свидетельствуют о необходимости целенаправленной работы в области развития креативности у детей данной группы.

Итоговая диагностика проводилась с использованием двух средств: «Определение уровня сформированности игровых навыков у дошкольников» по методике, разработанной Р.Р. Калининой и диагностики уровня развития творчества в сюжетно-ролевой игре (по методике Н.Я. Михайленко) «Способность оригинально обыграть игрушку».

Результаты проведенных исследований представлены в таблицах 6 и 7.

Таблица 6. Уровень сформированности игровых навыков (по методике Р.Р. Калининой)

№	Ребенок	Возраст	Уровень сформированности критерия							Средний балл
			ролей Распределение	рождение игры Основное	Ролевое поведение	Игровые действия	Использование Игровых атрибутики и предметов	Использование речи	Исполнение правил	
1	Артемий З.	5 л. 7 мес.	3	3	4	3	3	3	4	3,3
2	Алиса Г.	5 л. 5 мес.	3	4	4	3	4	3	4	3,6
3	Ангелина П.	5 л. 8 мес.	3	3	3	3	2	3	3	2,9
4	Ева П.	5 л. 8 мес.	3	4	4	4	4	3	4	3,7
5	Виталий Щ.	5 л. 10 мес.	4	4	3	4	4	3	3	3,6
6	Анна Б.	5 л. 5 мес.	4	4	4	4	3	3	4	3,7
7	Тимофей И.	5 л. 6 мес.	3	2	3	2	2	3	2	2,4
8	Карина И.	5 л. 4 мес.	4	4	4	4	4	3	4	3,9
9	Денис С.	5 л. 8 мес.	4	4	4	3	4	3	4	3,7
10	Мирослава Б.	5 л. 4 мес.	2	3	4	4	4	4	4	3,6
11	Никита К.	5 л. 7 мес.	4	4	3	3	3	3	4	3,4
12	Елизавета Ч.	5 л. 5 мес.	3	3	3	2	3	3	4	3
13	Юлия О.	5 л. 4 мес.	2	3	3	3	3	3	3	2,9
14	Иван Б.	5 л. 10 мес.	3	4	4	4	4	4	4	3,9
15	Лев М.	5 л. 8 мес.	2	3	3	3	3	3	4	3

Выводы по результатам.

82% детей имеют средний уровень сформированности игровых навыков, Карина И. и Иван Б. – высокий (12%) и Тимофей И. – низкий (6%).

Таблица 7. Уровень развития творчества в сюжетно-ролевой игре по методике «Способность оригинально обыграть игрушку»

Ребенок														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Артемий З.	Алиса Г.	Ангелина П.	Ева П.	Виталий Щ.	Анна Б.	Тимофей И.	Карина И.	Денис С.	Мирослава Б.	Никита К.	Елизавета Ч.	Юлия О.	Иван Б.	Лев М.
уровень														

С	С	Н	С	С	В	Н	В	С	В	С	С	С	В	С
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Таким образом, 12% детей в группе имеют низкий уровень развития творчества в сюжетно-ролевой игре, 62 % - средний, 26% - высокий.

По групповым результатам всех проведенных методик диагностики в совокупности (учитывая все диагностируемые показатели), согласно критериям, приведенным таблице 1, детей можно условно отнести к одной из трех групп: дети с высоким, средним и низким уровнем развития креативности. Первая группа: Карина И. и Иван Б. (13%), третья группа: Тимофей И. (6%), остальные дети (81%) – вторая группа.

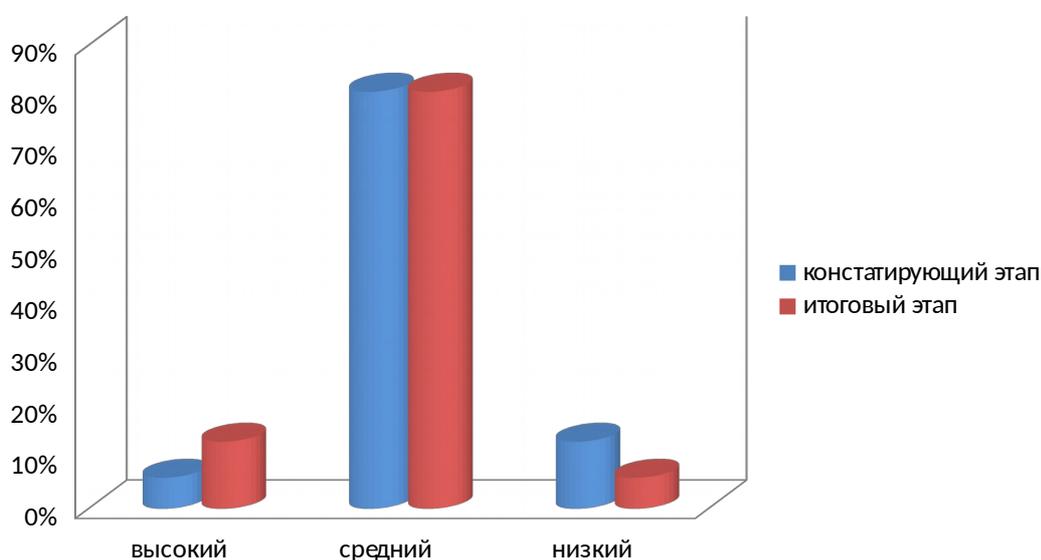


Рис.7. Результаты отнесения детей к группам по уровню креативности

Сюжетно-ролевая игра может служить одним из эффективных средств развития креативности у старших дошкольников в условиях ДООУ, но она должна быть специальным образом организована. Кроме того, нельзя утверждать, что она является достаточным условием для этого. Развитие креативности детей должно носить системный и комплексный характер, с применением многих других средств и методик.

Выводы по главе 2. Творческие проявления детей при выполнении заданий на первом этапе исследования, характеризуются быстротой, как

способностью быстро адаптироваться в сложившейся ситуации, и гибкостью, как способностью предложить новое использование для известного объекта, оригинальностью как способностью находить свой собственный, самостоятельный путь выполнения задания, и вариативностью, как способностью придумывать несколько вариантов решения одной задачи.

Сюжетосложение «игра-придумывание», соединения творческого построения сюжета детьми с их ролевым взаимодействием – способы развития креативности по средствам сюжетно-ролевой игры. В ролевом плане в работе по развитию креативности детей в ходе сюжетно-ролевой игры используют прием: число ролей игры не равно числу участников, для проигрывания детьми нескольких ролей одновременно.

Развитие креативности у старших дошкольников в сюжетно-ролевой игре возможно, если соблюдать следующие условия:

- 1) создание эмоционально-благополучной атмосферы в группе детского сада;
- 2) гарантия свободы и самостоятельности в игре ребенка в условиях педагогического руководства воспитателя;
- 3) специальная работа, проводимая взрослым по развитию творческих способностей старших дошкольников в сюжетно-ролевой игре.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом, креативность – это интегративная характеристика личности. Для креативности существует сенситивный период – с года и достигает пика к пяти годам. Креативность проявляется в дошкольном возрасте в условиях специально организованной среды (предметно – информационная обогащенность, образцы креативного поведения) [15, с.3]. Сюжетно-ролевая игра, в которой предусматривается принятие ребенком на себя определенной роли, моделирование с ней своего поведения в различных возможных ситуациях, использование предметов заместителей, адекватных принятой роли, выступает в качестве эффективного средства для формирования креативности у дошкольника.

Работа содержит описание практики реализации развития креативности у старших дошкольников по средствам сюжетно-ролевой игры в старшей группе МБДОУ «Детский сад № 52» города Каменска-Уральского.

Креативность проявляется в сюжетно-ролевых играх и представляет собой способность к замыслу, его реализации; создание сюжета, его реализации в роли; комбинирование, переструктурирование. Для педагогического руководства в сюжетно-ролевой игре в целях развития креативности ребенка старшего дошкольного возраста исследователи предлагают использовать специальные методы: сюжетосложение «игра-придумывание», соединения творческого построения сюжета детьми с их ролевым взаимодействием. Основными направлениями по развитию креативного (творческого) мышления в дошкольном возрасте является формирование ассоциативности, диалектичности и системности мышления, т.к. развитие именно этих качеств делает мышление гибким, оригинальным и продуктивным.

Таким образом, в ходе выполнения работы была достигнута поставленная изначально цель и решены задачи, сделаны соответствующие выводы. По результатам диагностирования было отмечено, что воспитателю данной группы необходимо проводить работу по развитию креативности детей.

В перспективе возможно изучение вклада в процесс развития креативности у старших дошкольников других средств и методов, других видов деятельности.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. Айбатыров, К. С. Современные научно-педагогические представления о креативности [Электронный ресурс] / К.С. Айбатыров // Вестник Майкопского государственного технологического университета. – 2014. – №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-nauchno-pedagogicheskie-predstavleniya-o-kreativnosti>
2. Алиева, К.Р. Психология формирования творческого потенциала личности [Текст] / К.Р. Алиева. – СПб.: Питер, 2009. – 228с.
3. Альтшуллер Г. Найти идею: Введение в ТРИЗ – теорию решения изобретательских задач [Текст] / Генрих Альтшуллер. – М.: Альпина Бизнес Букс, 2007. – 400 с.
4. Богоявленская, Д.Б. Психология творческих способностей: Учеб. Пособие для студ. [Текст] / Д.Б. Богоявленская – М.:Академия, 2002. – 320 с.
5. Богоявленская Д.Б. Психология творческих способностей [Текст] / Д.Б. Богоявленская. – М.:Академия, 2007. – 120 с.
6. Богоявленская Д.Б. Пути к творчеству [Текст] / Д.Б. Богоявленская. – М.: Знание, 1981. – 80 с.
7. Большой психологический словарь [Текст]: энциклопедия / Ред. Б.Г. Мещеряков, В.П. Зинченко. – СПб.: Прайм-ЕВРОЗНАК; М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2008. – 666 с.
8. Васюкова, И.А. Словарь иностранных слов [Текст] / И.А. Васюкова – М.: АСТ-ПРЕСС, 1998. – 640 с
9. Виноградова, Н.А. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников [Текст]: практическое пособие / Н.А. Виноградова, Н.В. Позднякова. – 3-е изд. – М.: Айрис-пресс, 2009. – 128 с.

10. Выготский, Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка [Текст] / Л.С. Выготский // Вопросы психологии. – СПб.: Питер, 2001. – С.56-79.
11. Выготский Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте [Текст] / Л.С. Выготский. – 2-е изд. – М.: Просвещение, 2001. – 608 с.
12. Выготский, Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте [Текст] / Л.С. Выготский. – СПб.: СОЮЗ, 1997. – 96с.
13. Выготский, Л.С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка [Текст] / Л.С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – №6. – С.62 - 68.
14. Выготский, Л.С. Психология развития ребенка [Текст] / Л.С. Выготский. – М.: Смысл, Эксмо, 2004. – 210с.
15. Гилфорд Дж. Три стороны интеллекта [Текст] / Дж. Гилфорд // Психология мышления / под ред. А.М. Матюшкина. – М.: Прогресс, 1965. – С. 34.
16. Головин, С. Ю. Словарь практического психолога [Текст] / С.Ю. Головин. – Минск: Харвест, 1998. – 554с.
17. Дошкольная педагогика. Учебное пособие / Под ред. В.И. Логиновой, П.Г. Саморуковой. - М.: Изд-во «Просвещение», 1983. - 280 с.
18. Дружинин, В. Н. Когнитивные способности: структура, диагностика, развитие [Текст] / В.Н. Дружинин. – М.: ПЕР СЭ; СПб.: Иматон, 2001. –270 с.
19. Дружинин, В.Н. Психология общих способностей [Текст] / В.Н. Дружинин. – СПб.: «Питер», 2002. – 359 с.
20. Жуковская, Р. И. Воспитание ребенка в игре [Текст] /Р.И. Жуковская. – М.: Просвещение, 2003. – 176 с.
21. Зворыгина, Е.В. Игровые проблемные ситуации как средство развития мышления (ранний возраст) [Текст] / Е.В. Зворыгина // Дошкольное воспитание. – 1981. – № 12. – С. 38-45.
22. Зворыгина, Е.В. Развитие творчества дошкольников в игре [Текст] / Е.В. Зворыгина // Воспитание детей в игре. – М.: Просвещение, 1993. – С. 43.

23. Иванова, Н. И. Воображение и творчество детей [Текст] / Н.И. Иванова // Дошкольное воспитание. – 2002. – №10. – С. 23-25.
24. Ильин, Е.П. Психология творчества, креативности, одаренности [Текст] / Е.П. Ильин. – СПб.: «Питер», 2009. – 448 с.
25. Исследование проблем психологии творчества /под ред. Я.А. Пономарева. — М.: Наука, 1983. – 234 с.
26. Калинина Р.Р. Психолого-педагогическая диагностика в детском саду [Текст] / Р.Р. Калинина. - СПб.: Речь, 2003. – 144 с.
27. Каптерев П.Ф. Детская и педагогическая психология [Текст] / П.Ф. Каптеев. – М.: Мысль, 2010. – 336 с.
28. Колесов Д. В. О психологии творчества [Текст] / Д.В. Колесов // Психологический журнал. – 1992. – № 6. – С. 12-32.
29. Комарова Н.Ф. Диагностика игры детей. Методические рекомендации [Текст] / Н.Ф. Комарова. – Н-Новгород: НГПИ им. Горького, 1992. – 21 с.
30. Комарова Н.Ф. Как руководить творческими играми детей? Методические рекомендации [Текст] / Н.Ф. Комарова. – Н. Новгород, 1992. –32 с.
31. Комарова Н.Ф. Комплексное руководство сюжетно-ролевыми играми в детском саду [Текст] / Н.Ф. Комарова. — М.: Скрипторий 2003, 2010. – 160 с.
32. Кондратьева Н.В. Структура творческих способностей младших школьников [Электронный ресурс] / Н.В. Кондратьев, В.П. Ковалев // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 5; URL: <http://science-education.ru/ru/article/view?id=21736>
33. Коротаева Е. Творческая педагогика для дошкольников [Текст] / Е. Коротаева // Дошкольное воспитание – 2006. – №6. – С. 32-34.
34. Кравцова Е.Е. Разбуди в ребенке волшебника: Кн. для воспитателей дет. сада и родителей: Учебная литература [Текст] / Е.Е. Кравцова. – М.: Просвещение, 1996. – 160 с.

35. Леонтьев А. Н. Проблемы развития психики [Текст] / А.Н. Леонтьев – Изд. 2-е. – М.: Мысль, 1965. – 574 с.
36. Михайленко Н.Я. Как играть с ребёнком [Текст] / Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова. – М.: Педагогика, 1990. – 160 с.
37. Михайленко Н.Я. Организация сюжетной игры в детском саду: Пособие для воспитателя [Текст] / Н.Я. Михайленко, Н.А. Короткова – 2 изд., испр. – М.: ГНОМ и Д, 2000. – 96с.
38. Менджерицкая Д. В. Воспитание детей в игре [Текст] / Д.В. Менджерицкая. – М.: Просвещение, 2006. – 108 с.
39. Новоселова С.Л. Руководство формированием игры [Текст] / С.Л. Новоселова, Е.В. Зворыгина // Дошкольное воспитание. – 1981. — №4. – С. 26-31.
40. Пономарев Я.А. Психология творчества [Текст] / А.Я. Пономорев. – М.: Наука, 1976. – 303 с.
41. Рензулли Дж.С. Обогащающее обучение: Путеводитель по практикоориентированному, основанному на потребностях студентов обучению [Текст] / Дж.С. Рензулли, М. Джентри, С.М. Рейс, Е.Ю. Селюк. – Владивосток: ВГУЭС, 2006. – 236 с.
42. Роджерс К. Творчество как усиление себя [Текст] / К. Роджерс // Вопросы психологии. –1990. – №1. – С. 164-167.
43. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии [Текст] / С.Л. Рубинштейн. – СПб.: Питер Ком, 1999. – 720 с.
44. Симановский, А. Э. Развитие творческого мышления детей: попул. пособие для родителей и педагогов [Текст] / А.Э.Симановский. – Ярославль: Гринго, 1996. – 189 с.
45. Сластенин В.А. Педагогика: учебник для студ. учреждений высш. проф. образования [Текст] / В. А. Сластенин, И. Ф. Исаев, Е. Н. Шиянов; под ред. В.А.Сластенина. – 11-е изд., стер. – М.: Академия, 2012. – 608 с.
46. Смирнова Е. О. Психологические особенности игровой деятельности современных дошкольников [Текст] / Е.О. Смирнова, И.А. Рябикова // Вопросы психологии. – 2013. – № 2. – С. 42–48.
47. Топчиева В. И. Диагностика креативности детей старшего дошкольного возраста на примере воспитанников д/с № 79 г. Новороссийска [Электронный ресурс] / В.И. Топчиева, Т.В. Корочанская // Концепт. – 2015. –

Спецвыпуск № 07. - ART 75111. 0,4 п. л. URL: <http://e-koncept.ru/2015/75111.htm>. Гос. рег. Эл № ФС 77-49965. - ISSN 2304-120X.

48. Туник Е. Е. Диагностика креативности. Тест Е. Торренса.

Адаптированный вариант [Текст] / Е.Е. Туник. – СПб.: Речь, 2006. – 176 с.

49. Ушинский К. Д. Собр. соч. – Т. 8. – М.: Изд-во АПН РСФСР, 1950. – 438 с.

50. Чего на свете не бывает? Занимательные игры для детей от 3-6 лет.

Книга для воспитателей детского сада и родителей. / Под. ред. О.М. Дьяченко, Е.Л. Агаевой. – М.: Просвещение, 1991. – 64 с.

51. Чернявская В. С. Опыт исследования сюжетно-ролевой игры у дошкольников [Электронный ресурс] / В.С. Чернявская, О.В. Ахмадулина // Концепт. – 2016. – № 01 (январь). – ART 16003. – 0,4 п. л. URL: <http://e-koncept.ru/2016/16003.htm>. – ISSN 2304-120X.

52. Шмаков С.А. Природа и структура игры [Текст] / С.А. Шмаков // Проблемы воспитания. – 2011. – 206 с.

53. Эльконин Д.Б. Психология игры [Текст] / Д.Б. Эльконин. – 2е изд. – М.: Просвещение, 1999. – 300с.

54. Эльконин Д.Б. Психология игры [Текст] / Д.Б. Эльконин. – М.: Педагогика, 1978. – 316с.

55. Эльконин Д. Б. Основная единица развернутой формы игровой деятельности. Социальная природа ролевой игры [Текст] / Д.Б. Эльконин // Хрестоматия по возрастной и педагогической у психологии. – М.: Просвещение, 1981. – 62 с.

Тест креативности Торранса

Задание «Закончи рисунок» представляет собой второй субтест фигурной батареи тестов творческого мышления П. Торранса.

Тест может быть использован для исследования творческой одаренности детей, начиная с дошкольного возраста (5–6 лет) и до выпускных классов школы (17–18 лет). Ответы на задания этих тестов испытуемые должны дать в виде рисунков и подписей к ним. Если дети не умеют писать или пишут очень медленно, экспериментатор или его ассистенты должны помочь им подписать рисунки. При этом необходимо в точности следовать замыслу ребенка.

Подготовка к тестированию.

Перед предъявлением теста экспериментатор должен полностью прочитать инструкцию и тщательно продумать все аспекты работы. Тесты не допускают никаких изменений и дополнений, так как это меняет надежность и валидность тестовых показателей. Во время тестирования недопустимо создание тревожной и напряженной обстановки экзамена, проверки, соперничества. Напротив, следует стремиться к созданию дружелюбной и спокойной атмосферы теплоты, уюта, доверия, поощрения воображения и любознательности детей, стимулирования поиска альтернативных ответов. Тестирование должно проходить в виде увлекательной игры. Это очень важно для достижения надежных и объективных результатов. Необходимо обеспечить всех учащихся тестовыми заданиями, карандашами или ручками. Все лишнее должно быть убрано. Экспериментатору необходимо иметь инструкцию, образец теста, а также часы или секундомер. Не следует проводить одновременное тестирование в больших группах учащихся. Для младших детей размер групп следует уменьшить до 5–10 человек, а для

дошкольников предпочтительней проводить индивидуальное тестирование. При тестировании ребенок должен сидеть за столом один или с ассистентом экспериментатора. Время выполнения теста–10 минут. Вместе с подготовкой, чтением инструкций, раздачей листов и т. д. для тестирования необходимо отвести 15–20 минут. Прежде чем раздавать листы с заданиями, экспериментатор должен объяснить детям, что они будут делать, вызвать у них интерес к заданиям и создать мотивацию к их выполнению. Для этого можно использовать следующий текст, допускающий различные модификации в зависимости от конкретных условий:

(«Ребята! Мне кажется, что вы получите большое удовольствие от предстоящей вам работы. Эта работа поможет нам узнать, насколько хорошо вы умеете выдумывать новое и решать разные проблемы. Вам потребуется все ваше воображение и умение думать. Я надеюсь, что вы дадите простор своему воображению и вам это понравится».)

Инструкции к тестовым заданиям.

После предварительной инструкции следует раздать листы с заданиями, на каждом листе должно быть указано имя испытуемого и дата. Дошкольникам и младшим школьникам нужно помочь в указании этих сведений. В этом случае будет лучше, если вы внесете данные заранее и раздадите детям листы с уже заполненными графами.

После этих приготовлений можно приступить к чтению следующей инструкции: «Вам предстоит выполнить увлекательные задания. Все они потребуют от вас воображения, чтобы придумать новые идеи и скомбинировать их различным образом. При выполнении каждого задания старайтесь придумать что-то новое и необычное, чего никто больше из вашей группы (класса) не сможет придумать. Постарайтесь затем дополнить и достроить вашу идею так, чтобы получился интереснейший рассказ-картинка. Время выполнения задания ограничено, поэтому старайтесь его хорошо использовать. Работайте быстро, но не торопитесь. Если у вас

возникнут вопросы, молча поднимите руку – и я подойду к вам и дам необходимые разъяснения».

Задание теста формулируется следующим образом: «На этих двух страницах нарисованы незаконченные фигуры. Если вы добавите к ним дополнительные линии, у вас получатся интересные предметы или сюжетные картинки. На выполнение этого задания отводится 10 минут. Постарайтесь придумать такую картинку или историю, которую никто другой не сможет придумать. Сделайте ее полной и интересной, добавляйте к ней новые идеи. Придумайте интересное название для каждой картинки и напишите его внизу под картинкой». (Эту инструкцию необходимо предъявлять строго по тексту, не допуская никаких изменений. Даже небольшие модификации инструкции требуют повторной стандартизации и валидации текста. Если учащиеся волнуются, что они не успевают закончить задание вовремя, успокойте их, сказав им следующее: «Вы все работаете по-разному. Некоторые успевают нарисовать все рисунки очень быстро, а затем возвращаются к ним и добавляют какие-то детали. Другие успевают нарисовать лишь несколько, но из каждого рисунка создают очень сложные рассказы. Продолжайте работать так, как вам больше нравится, как вам удобнее». Если дети не зададут после инструкции вопросы, можно приступать к выполнению задания. Если инструкция вызовет вопросы, постарайтесь ответить на них повторением инструкции более понятными для них словами. Избегайте давать примеры или иллюстрации возможных ответов-образцов! Это приводит к уменьшению оригинальности и, в некоторых случаях, общего количества ответов. Стремитесь поддерживать доброжелательные, теплые и непринужденные отношения с детьми.

Необходимо очень внимательно следить за временем, используя секундомер. По истечении 10 минут выполнение заданий прекращается, и листы быстро собираются. Если дети не смогли написать названия к своим рисункам, выясните у них эти названия сразу же после тестирования. Иначе вы не сможете их надежно оценить. Для этого удобно иметь несколько

ассистентов, что особенно важно при тестировании младших школьников и дошкольников.

Измерения и обработка результатов.

Важным условием высокой надежности теста является внимательное изучение указателя оценки тестовых показателей и использование приведенных стандартов как основы для суждений.

Процедуры измерения.

1. Прочитать руководство. Вы должны четко осознавать концепцию творческого мышления П.Торренса: содержание показателей беглости, гибкости, оригинальности и тщательности разработки идей как характеристик этого процесса.

2. Сначала следует определить, стоит ли ответ засчитывать, т. е. релевантен ли он заданию. Те ответы, которые не соответствуют заданиям, не учитываются. Нерелевантными считаются ответы, в которых не выполнено основное условие задания – использовать исходный элемент. Это те ответы, в которых рисунок испытуемого никак не связан с незавершенными фигурами.

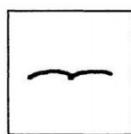
3. Обработка ответов. Каждую релевантную идею (т. е. рисунок, включающий в себя исходный элемент) следует отнести к одной из 83 категорий ответов. Используя эти списки, определите номера категорий ответов и баллы за их оригинальность. Запишите их в соответствующих графах. Если оригинальность ответов оценивается 0 или 1 баллом, категория ответов может быть определена по *списку 1*. В этот список вошли наименее оригинальные ответы для каждой из фигур теста. Для более оригинальных ответов (с оригинальностью 2 балла) составлен *список № 2*.

В этом списке собраны категории, общие для всех фигур теста. Затем определяются баллы за разработанность каждого ответа, которые заносятся в графу, отведенную для этих показателей выполнения задания. Показатели категорий оригинальности и разработанности ответов записываются на бланке, в строке, соответствующей номеру рисунка. Там же записываются пропуски (отсутствие) ответов. Показатель беглости для теста может быть

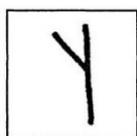
получен прямо из номера последнего ответа, если не было пропусков или нерелевантных ответов. В противном случае следует сосчитать общее количество учтенных ответов и записать это число в соответствующей графе. Чтобы определить показатель гибкости, зачеркните повторяющиеся номера категорий ответов и сосчитайте оставшиеся. Суммарный балл за оригинальность определяется сложением всех без исключения баллов в этой колонке. Аналогичным образом определяется суммарный показатель разработанности ответов.

Список № 1(ответы, не указанные в списке № 1, получают оценку по оригинальности 2 балла как нестандартные и встречающиеся реже, чем в 2% случаев. Категория этих ответов определяется по списку № 2).

Ответы на задание с указанием номеров категории и оценок по оригинальности :



Фигура 1- 0 баллов (5% и более ответов) (24) Абстрактный узор. (37) Лицо, голова человека. (1) Очки. (38) Птица (летающая), чайка. 1 балл (от 2 до 4,99%) (10) Брови, глаза человека. (33) Волна, море. (4) Животное (морда). (4) Кот, кошка. (21) Облако, туча; (58) Сверхъестественные существа. (10) Сердце («любовь»). (4) Собака. (8) Сова. (28) Цветок. (37) Человек, мужчина. (31) Яблоко.



Фигура 2- 0 баллов (5% и более ответов) (24) Абстрактный узор. (64) Дерево и его детали. (67) Рогатка. (28) Цветок. 1 балл (от 2% до 4,99%) (41) Буква: Ж, У и др. (13) Дом, строение. (42) Знак, символ, указатель. (8) Птица, следы, ноги. (45) Цифра. (37) Человек.

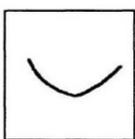


Фигура 3- 0 баллов (5% и более ответов) (24) Абстрактный узор. (53) Звуковые и радиоволны. (37) Лицо человека. (9) Парусный корабль, лодка. (31) Фрукты, ягоды. 1 балл (от 2 до 4,99%) (21) Ветер, облака, дождь. (7) Воздушные шарики. (64) Дерево и его

детали. (49) Дорога, мост. (4) Животное или его морда. (48) Карусели, качели. (68) Колеса. (67) Лук и стрелы. (35) Луна. (27) Рыба, рыбы. (48) Санки. (28) Цветы.



Фигура 4- 0 баллов (5% и более ответов) (24) Абстрактный узор. (33) Волна, море. (41) Вопросительный знак. (4) Змея. (37) Лицо человека. (4) Хвост животного, хобот слона. 1 балл (от 2 до 4,99%) (4) Кот, кошка. (32) Кресло, стул. (36) Ложка, половник. (4) Мышь. (38) Насекомое, гусеница, червь. (1) Очки. (8) Птица: гусь, лебедь. (27) Ракушка. (58) Сверхъестественные существа. (1) Трубка для курения. (28) Цветок.



Фигура 5- 0 баллов (5% и более ответов) (24) Абстрактный узор. (36) Блюдо, ваза, чаша. (9) Корабль, лодка. (37) Лицо человека. (65) Зонт. 1 балл (от 2 до 4,99%) (33) Водоем, озеро. (47) Гриб; (10) Губы, подбородок. (22) Корзина, таз. (31) Лимон, яблоко. (67) Лук (и стрелы). (33) Овраг, яма. (27) Рыба. (25) Яйцо.



Фигура 6- 0 баллов (5% и более ответов) (24) Абстрактный узор. (15) Лестница, ступени. (37) Лицо человека. 1 балл (от 2 до 4,99%) (33) Гора, скала. (36) Ваза. (64) Дерево, ель. (19) Кофта, пиджак, платье. (66) Молния, гроза. (37) Человек: мужчина, женщина. (28) Цветок.



Фигура 7- 0 баллов (5% и более ответов) (24) Абстрактный узор. (18) Автомашина. (36) Ключ; (62) Серп. 1 балл (от 2 до 4,99%) (47) Гриб. (36) Ковш, черпак. (43) Линза, лупа. (37) Лицо человека. (36) Ложка, половник. (62) Молоток. (1) Очки. (18) Самокат. (60) Символ: серп и молот. (48) Теннисная ракетка.



Фигура 8- 0 баллов (5% и более ответов) (24) Абстрактный узор. (37) Девочка, женщина. (37) Человек: голова или тело. 1 балл (от 2 до 4,99%) (41) Буква: У и др. (36) Ваза. (64) Дерево. (11) Книга. (19) Майка, платье. (2) Ракета. (58) Сверхъестественные существа. (28) Цветок. (67) Щит.



Фигура 9- 0 баллов (5% и более ответов) (24) Абстрактный узор. (33) Горы, холмы. (4) Животное, его уши. (41) Буква М. 1 балл (от 2 до 4,99%) (4) Верблюд. (4) Волк. (4) Кот, кошка. (4) Лиса. (37) Лицо человека. (4) Собака. (37) Человек: фигура.



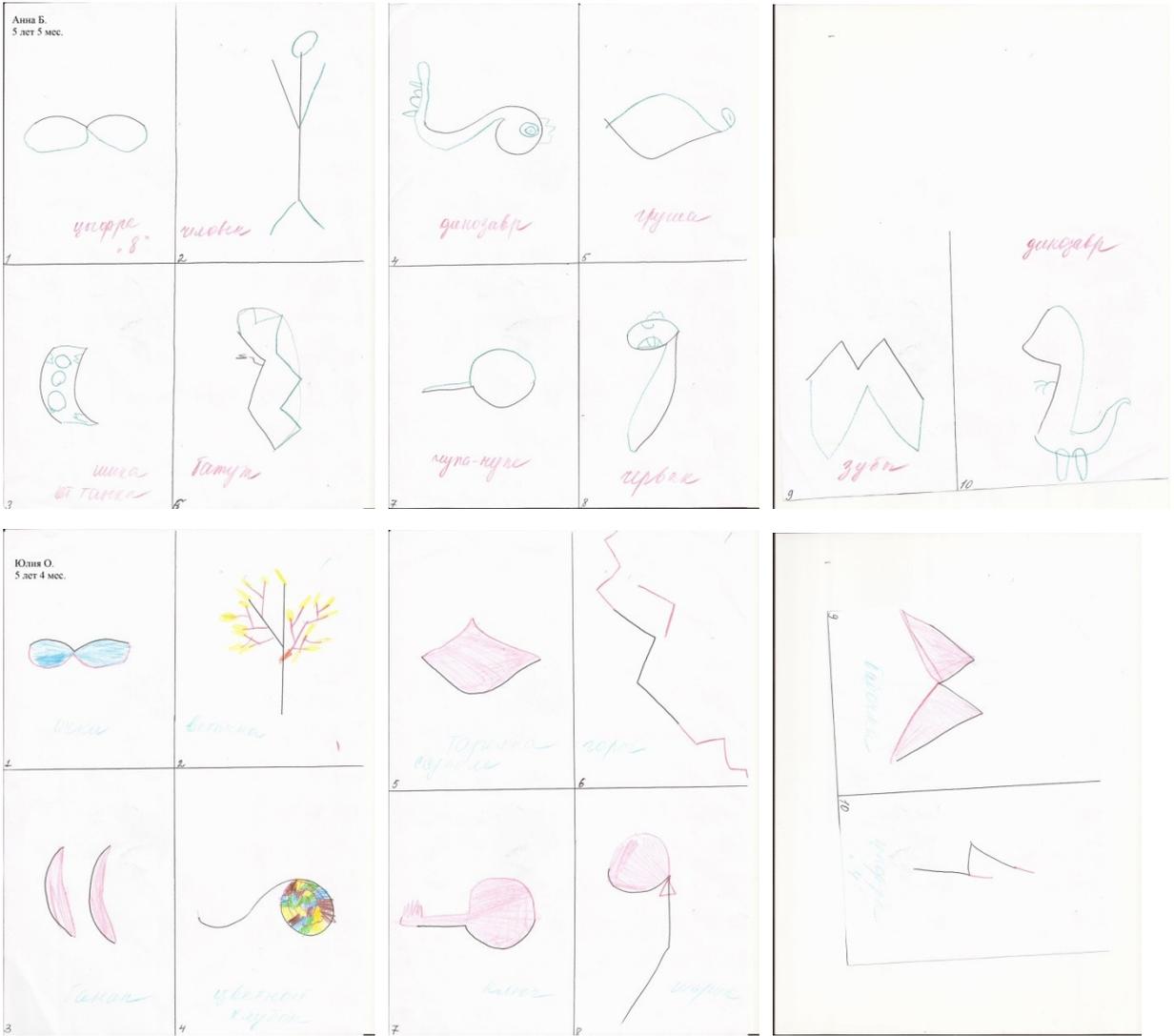
Фигура 10- 0 баллов (5% и более ответов) (24) Абстрактный узор. (8) Гусь, утка. (64) Дерево, ель, сучья. (37) Лицо человека. (4) Лиса. 1 балл (от 2% до 4,99%) (63) Буратино. (37) Девочка. (8) Птица. (58) Сверхъестественные существа. (45) Цифры. (37) Человек, фигура.

СПИСОК № 2. Категории ответов, оригинальность которых оценивается 2 баллами с указаниями категории. (18) Автомобиль: машина легковая, гоночная, грузовая, повозка, тележка, трактор. (3) Ангелы и другие божественные существа, их детали, включая крылья. (1) Аксессуары: браслет, корона, кошелек, монокль, ожерелье, очки, шляпа. (20) Бельевая веревка, шнур. (41) Буквы: одиночные или блоками, знаки препинания. (7) Воздушные шары: одиночные или в гирлянде (39) Воздушный змей. (33) Географические объекты: берег, волны, вулкан, гора, озеро, океан, пляж, река, утес. (34) Геометрические фигуры: квадрат, конус, круг, куб, прямоугольник, ромб, треугольник. (24) Декоративная композиция: все виды абстрактных изображений, орнаменты, узоры. (64) Дерево: все виды деревьев, в том числе новогодняя ель, пальма. (49) Дорога и дорожные системы: дорога, дорожные знаки и указатели, мост, перекресток, эстакада. (4) Животное, его голова или морда: бык, верблюд, змея, кошка, коза, лев, лошадь, лягушка, медведь, мышь, обезьяна, олень, свинья, слон, собака. (5) Животное: следы. (53) Звуковые волны: магнитофон, радиоволны, радиоприемник, рация, камертон, телевизор. (65) Зонтик; (63) Игрушка: конь- качалка, кукла, кубик, марионетка. (62) Инструменты: вилы, грабли, клещи, молоток, топор. (46) Канцелярские и школьные принадлежности: бумага, обложка, папка, тетрадь. (11) Книга: одна или стопка, газета, журнал. (68) Колеса: колесо, обод, подшипник, шина, штурвал. (50) Комната или части комнаты: пол, стена,

угол. (22) Контейнер: бак, бидон, бочка, ведро, консервная банка, кувшин, шляпная коробка, ящик. (9) Корабль, лодка: каноэ, моторная лодка, катер, пароход, парусник. (12) Коробка: коробок, пакет, подарок, сверток. (54) Космос: космонавт. (16) Костер, огонь. (23) Крест: Красный крест, христианский крест, могила. (40) Лестница: приставная, стремянка, трап. (2) Летательный аппарат: бомбардировщик, планер, ракета, самолет, спутник. (32) Мебель: буфет, гардероб, кровать, кресло, парта, стол, стул, тахта. (43) Механизмы и приборы: компьютер, линза, микроскоп, пресс, робот, шахтерский молот. (44) Музыка: арфа, барабан, гармонь, колокольчик, ноты, пианино, рояль, свисток, цимбалы. (6) Мячи: баскетбольные, теннисные, бейсбольные, волейбольные, комочки грязи, снежки. (59) Наземный транспорт – см. «Автомобиль», не вводить новую категорию. (38) Насекомое: бабочка, блоха, богомол, гусеница, жук, клоп, муравей, муха, паук, пчела, светлячок, червяк. (35) Небесные тела: Большая Медведица, Венера, затмение Луны, звезда, Луна, метеорит, комета, Солнце. (21) Облако, туча: разные виды и формы. (30) Обувь: ботинки, валенки, сапоги, тапки, туфли. (19) Одежда: брюки, кальсоны, кофта, мужская рубашка, пальто, пиджак, платье, халат, шорты, юбка. (67) Оружие: винтовка, лук и стрелы, пулемет, пушка, рогатка, щит. (48) Отдых: велосипед, каток, ледяная горка, парашютная вышка, плавательная доска, роликовые коньки, санки, теннис. (29) Пицца: булка, кекс, конфета, леденец, лепешка, мороженое, орехи, пирожное, сахар, тосты, хлеб. (66) Погода: дождь, капли дождя, метель, радуга, солнечные лучи, ураган. (36) Предметы домашнего обихода: ваза, вешалка, зубная щетка, кастрюля, ковш, кофеварка, метла, чашка, щетка. (8) Птица: аист, журавль, индюк, курица, лебедь, павлин, пингвин, попугай, утка, фламинго, цыпленок. (26) Развлечения: певец, танцор, циркач. (47) Растения: заросли, кустарник, трава. (27) Рыба и морские животные: гуппи, золотая рыбка, кит, осьминог. (58) Сверхъестественные (сказочные) существа: Аладдин, баба Яга, бес, вампир, ведьма, Геркулес, дьявол, монстр, привидение, фея, черт. (42) Светильник: волшебный фонарь, лампа, свеча, уличный светильник, фонарь,

электрическая лампа. (60) Символ: значок, герб, знамя, флаг, ценник, чек, эмблема. (52) Снеговик. (57) Солнце и другие планеты: см. «Небесные тела». (55) Спорт: беговая дорожка, бейсбольная площадка, скачки, спортивная площадка, футбольные ворота. (13) Строение: дом, дворец, здание, изба, конура, небоскреб, отель, пагода, хижина, храм, церковь. (15) Строение, его части: дверь, крыша, окно, пол, стена, труба. (14) Строительный материал: доска, камень, кирпич, плита, труба. (17) Тростник и изделия из него. (51) Убежище, укрытие (не дом): навес, окоп, палатка, тент, шалаш. (31) Фрукты: ананас, апельсин, банан, ваза с фруктами, вишня, грейпфрут, груша, лимон, яблоко. (28) Цветок: маргаритка, кактус, подсолнух, роза, тюльпан. (45) Цифры. одна или в блоке, математические знаки. (61) Часы: будильник, песочные часы, секундомер, солнечные часы, таймер. (37) Человек, его голова, лицо или фигура: девочка, женщина, мальчик, монахиня, мужчина, определенная личность, старик. (56) Человек из палочек: см. «Человек». (10) Человек, части его тела: брови, волосы, глаз, губы, кость, ноги, нос, рот, руки, сердце, ухо, язык. (25) Яйцо: все виды, включая пасхальное, яичница.

Пример выполнения теста детьми



**«Определение уровня сформированности
игровых навыков у дошкольников» по методике Р.Р. Калининой**

Ролевая игра является ведущим типом деятельности в дошкольном возрасте. Другими словами, согласно теории видного отечественного психолога Д. Б. Эльконина, именно внутри ролевой игры происходит наиболее интенсивное развитие познавательной и личностной сферы ребенка. Исходя из этого, планируя образовательный процесс в дошкольном образовательном учреждении, нельзя упускать этот вид деятельности дошкольников.

Дошкольники, имеющие развитые игровые навыки в соответствии со своим возрастом, имеют адекватный уровень развития произвольного внимания, логического мышления, речи, воображения, т. е. адекватный уровень познавательного развития, что является важной предпосылкой школьной готовности. Ролевая игра постепенно уходит из жизни детей, ее развитие не достигает должного уровня. Для того чтобы осуществлять адекватные педагогические воздействия, необходимо иметь представление о развивающем значении ролевой игры, хорошо знать ее специфику, закономерности ее развития, уровень ее сформированности у своих воспитанников.

Для определения уровня сформированности игровых навыков у дошкольников была разработана схема наблюдения. В нее включены основные параметры, определяющие развитие ролевой игры, в соответствии с концепцией Д. Б. Эльконина.

Предлагаемая схема позволяет осуществить как качественный, так и количественный анализ уровня сформированности игровых навыков у дошкольников.

Итак, для изучения уровня сформированности игровых навыков у дошкольников необходимо организовать ролевую игру в группе из 4-5 дошкольников одного возраста. Тема игры задается взрослым, который и осуществляет диагностическое наблюдение. Взрослый не вмешивается в процесс игры, оказывая минимальную помощь в случае необходимости.

Тему игры можно выбирать любую, главное – чтобы в ней было достаточно ролей для всех детей. Наиболее оптимальными здесь могут быть такие игры, как «Путешествие», «День рождения у белочки (зайчика)» и др., не имеющие четко заданной ситуации и позволяющие включать в сюжет игры разные роли. Например, путешествуя, один из детей может заболеть и ему нужно будет обратиться к врачу. Или потребуется строить мост, чтобы перебраться через речку. Использование узкоспециализированных тематических игр, «Больница», «Строители» и т. д., нецелесообразно из-за жесткой заданности (иногда даже заученности) ролей (например, врач, медсестра, больной).

Начать игру можно примерно так: «Ребята, давайте мы с вами поиграем в день рождения. Кто из вас скажет, что это за праздник и как он обычно проходит? (ответы детей). А сейчас мы начинаем игру». В случае необходимости взрослый оказывает минимальную помощь в организации игрового процесса.

Наблюдение можно проводить и за игрой, возникшей спонтанно, по собственной инициативе детей.

Анализ игровой деятельности осуществляется по 7 критериям:

- 1) распределение ролей,
- 2) основное содержание игры,
- 3) ролевое поведение,
- 4) игровые действия,
- 5) использование атрибутики и предметов-заместителей,
- 6) использование ролевой речи,
- 7) выполнение правил.

Каждый критерий оценивается по 4 уровням. При этом, несмотря на то что не существует жесткой зависимости между возрастом и уровнем развития игровой деятельности, представляется целесообразным установить следующие возрастные рамки для каждого уровня:

1 уровень — от 2,0 до 3,5 лет,

2 уровень — от 3,5 до 4,5 лет,

3 уровень — от 4,5 до 5,5 лет,

4 уровень — старше 5,5 лет,

Эти возрастные рамки позволяют как планировать работу с детьми того или иного возраста по формированию игровых навыков, так и отслеживать эффективность этой работы.

1) Распределение ролей

1 уровень — отсутствие распределения ролей; роль выполняет тот, кто «завладел» ключевым атрибутом (надел белый халат – врач, взял поварешку – повар).

2 уровень — распределение ролей под руководством взрослого, который задает наводящие вопросы: «Какие роли есть в игре? Кто будет играть роль Белочки? Кто хочет быть Лисичкой?» и т. д.

3 уровень — самостоятельное распределение ролей при отсутствии конфликтных ситуаций (например, когда одну роль желают играть 2 и более человек). При наличии конфликта игровая группа либо распадается, либо дети обращаются за помощью к воспитателю.

4 уровень — самостоятельное распределение ролей, разрешение конфликтных ситуаций.

2) Основное содержание игры

1 уровень — действие с определенным предметом, направленное на другого («мама» кормит дочку-куклу, неважно, как и чем).

2 уровень – действие с предметом в соответствии с реальностью.

3 уровень – выполнение действий, определяемых ролью (если ребенок играет роль повара, то он не будет никого кормить).

4 уровень – выполнении действий, связанных с отношением к другим людям. Здесь важно, к примеру, не чем «мама» кормит ребенка, а «добрая» она или «строгая».

3) Ролевое поведение

1 уровень – роль определяется игровыми действиями, не называется.

2 уровень – роль называется, выполнение роли сводится к реализации действий.

3 уровень – роли ясно выделены до начала игры, роль определяет и направляет поведение ребенка.

4 уровень – ролевое поведение наблюдается на всем протяжении игры.

4) Игровые действия

1 уровень – игра заключается в однообразном повторении 1-го игрового действия (например, кормление).

2 уровень – расширение спектра игровых действий (приготовление пищи, кормление, укладывание спать), игровые действия жестко фиксированы.

3 уровень – игровые действия многообразны, логичны.

4 уровень – игровые действия имеют четкую последовательность, разнообразны, динамичны в зависимости от сюжета.

5) Использование атрибутики и предметов-заместителей

1 уровень – использование атрибутики при подсказке взрослого.

2 уровень – самостоятельное прямое использование атрибутики (игрушечная посуда, муляжи продуктов, флакончики от лекарств и т. д.).

3 уровень – широкое использование атрибутивных предметов, в том числе в качестве заместителей (игрушечная тарелка как прицеп к грузовику, кубики как продукты и т. д.); на предметное оформление игры уходит значительная часть времени.

4 уровень – использование многофункциональных предметов (лоскутки, бумага, палочки и т. д.) и при необходимости изготовление небольшого количества ключевых атрибутивных предметов. Предметное оформление

игры занимает минимальное время (если, например, нет псуды, могут быть использованы листы бумаги, ладошки или просто ее обозначение жестом).

б) Использование ролевой речи

1 уровень – отсутствие ролевой речи, обращение к играющим по имени.

2 уровень – наличие ролевого обращения: обращение к играющим по названию роли («дочка», «больной» и т. д.). Если спросить играющего ребенка: «Ты кто?», назовет свое имя.

3 уровень – наличие ролевой речи, периодический переход на прямое обращение.

4 уровень – развернутая ролевая речь на всем протяжении игры. Если спросить играющего ребенка: «Ты кто?», назовет свою роль.

7) Выполнение правил

1 уровень – отсутствие правил.

2 уровень – правила явно не выделены, но в конфликтных ситуациях правила побеждают.

3 уровень – правила выделены, соблюдаются, но могут нарушаться в эмоциональной ситуации.

4 уровень – соблюдение заранее оговоренных правил на всем протяжении игры.

Результаты наблюдения удобно представлять в сводную таблицу. Против фамилии каждого ребенка отмечается его возраст и уровень игровых навыков по каждому критерию, который он демонстрирует в игровой деятельности. При этом если уровень игровых навыков по тому или иному критерию соответствует возрастной норме, следует закрасить клеточку, например, в зеленый цвет, если опережает возрастную норму – в красный, если отстает – в синий. Цветовое обозначение существенно облегчает анализ результатов наблюдения, так как в одной группе чаще всего находятся дети разного возраста, соответственно имеющие различные нормы сформированности игровых навыков. В итоге можно получить таблицу, на

которой наглядно представлена как общая картина сформированности игровых навыков в той или иной возрастной группе, так и результаты каждого ребенка. Это позволяет, с одной стороны, оценить работу воспитателей по формированию игровых навыков, а с другой – воспитателю спланировать индивидуально направленную работу с детьми по их формированию.

**Уровни развития творчества в сюжетно-ролевой игре по методике
«Способность оригинально обыграть игрушку»**

Задание «Способность оригинально обыграть игрушку». В группу вносилась игрушка «медвежонок Тедди» и предлагалось ребенку обыграть его. Например: «Посмотри какая у меня есть игрушка. Это медвежонок Тедди, можешь поиграть с ним»..

Для оценки этого задания были выделены три уровня:

I уровень - высокий – соответствует тому, что игрушка оригинально обыгрывается, ребенок быстро, ярко начинает играть в нее, с желанием принимать игрушку, рассматривает ее, обращается к ней особым образом, включает ее в особый свой собственный сюжет.

II уровень – средний. Ребенок легко принимает игрушку, рассматривает ее, использует уже известный сюжет, новый вариант не предлагает, может использовать сюжет предложенный взрослым или другими детьми.

III уровень - низкий. Ребенок принимает игрушку, просто ходит с ней, может произвести какие-то действия, игрушку в сюжет не включает, новых вариантов сюжета не придумывает, быстро устает от игрушки и оставляет ее.

Оценка уровней обыгрывания игрушки проводилась по данным критериям, показатели высокого уровня оценивались тремя баллами, среднего – двумя, низкого – одним баллом.

**Протоколы диагностики по методике
«Способность оригинально обыграть игрушку»**

Артемий З. (5 л. 7 мес.) Легко принял игрушку. Запомнил «именем» не заинтересовался, но и новое не придумал. Несколько мальчиков играли в машинки – возили в них игрушки, Артемий включился к ним в игру. Посадил игрушку в машину и повез на детскую площадку кататься с горки.

Алиса Г. (5 л. 5 мес.) Игрушка очень понравилась. Спросила, во что можно поиграть с ней? Воспитатель предложила поиграть в больницу. Алиса согласилась и в игровом уголке лечила медведя, мерила температуру и проч. Затем отдала игрушку мальчикам. Сама стала играть с девочками в другую игру.

Ангелина П. (5 л. 8 мес.) Заинтересовалась игрушкой. Взяла ее у воспитателя и пошла показывать остальным детям. Рассказала всем, что игрушку ей дала сама воспитатель. Имя игрушки не запомнила. После того как остальные дети потеряли интерес, Ангелина сама оставила игрушку в игровом уголке и не вернула ее обратно воспитателю.

Ева П. (5 л. 8 мес.) Легко приняла игрушку. Запомнила его «имя» и все время игры называла его «Тедди». Накормила в игрушечной столовой, уложила в кукольную кроватку, спела колыбельную. Разбудила, одела, умыла и отвела в детский сад. В игру были вовлечены еще две девочки, все использовали один и тот же сюжет каждая со своей игрушкой.

Виталий Щ. (5 л. 10 мес.) Игрушка понравилась. Поиграл с ней в капитана и пассажира корабля – покатал по игровой комнате на игрушечной лодке, имитируя волны.

Анна Б. (5 л. 5 мес.) «Водила» игрушку в кинотеатр. Расставила стулья в ряды и рассадила девочек с игрушками-детьми для просмотра фильма. На входе поставили контролера. Все покупали попкорн (в стаканчиках от детской посуды). Сюжетом и действиями участников руководила сама Аня.

Тимофей И. (5 л. 6 мес.) Игрушка понравилась внешне, но не вызвала желания взять ее сразу у воспитателя. Воспитатель настояла на том, что игрушку можно взять и поиграть с ней. Игрушку подержал в руках, потрогал глазки, носик и вернул воспитателю.

Карина И. (5 л. 4 мес.) Очень обрадовалась игрушке. Поблагодарила воспитателя за то, что ей разрешили поиграть с медвежонком. Дала новое имя игрушке – «Мишель». Затем начала играть в телевизионный конкурс детской песни, где «Мишель» (голосом Карины) пел эстрадную песню. Стал победителем этого конкурса и известным исполнителем. Дети вовлекались в игру Крины и копировали ее действия с другими игрушками.

Денис С. (5 л. 8 мес.) Игрушка понравилась. Спросил, можно ли с ней поиграть? Вместе с другими ребятами построили из стульчиков автобус и поехали к бабушке в деревню, игрушка была одним из пассажиров.

Мирослава Б. (5 л. 4 мес.) Легко приняла игрушку. Запомнила, как зовут медвежонка. Унесла в игровой уголок, где посадила с медвежонком зайца, лису и кукол. Они слушали, как она им читает книжку.

Никита К. (5 л. 7 мес.) Игрушка понравилась. Поиграл с ней в водителя автобуса и пассажира вместе с другими ребятами.

Елизавета Ч. (5 л. 5 мес.) Игрушка понравилась. Расстелила одеяло на полу и посадила медведя рядом, сказала, что они на пикнике на природе. Игровых действий и развития сюжета не последовало.

Юлия О. (5 л. 4 мес.) Игрушка понравилась, взяла ее для игры, вместе с другими девочками положили игрушки в коляски, взяли сумочки и отправились в магазин.

Иван Б. (5 л. 10 мес.) Очень обрадовался игрушке. Спросил у воспитателя разрешения забрать медведя с собой в игровой уголок. Показал остальным ребятам и предложил устроить «бои без правил». Медведь был борцом (руководимый Иваном), с которым состязались остальные мальчики. Иван управлял сюжетом игры и действиями остальных участников.

Лев М. (5 л. 8 мес.) Играл с девочками и мальчиками в семью. Медведь был сыном, Лев – отцом, Юля – мамой, кукла – дочкой. Обыгрывали традиционный семейный вечер. Потом пошли в гости к другой семейной паре.

