Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
 «Средняя общеобразовательная школа №2 с. Карагач»  
Прохладненского муниципального района КБР

Структурное подразделение дошкольного образования №1

# *Консультация к педагогическому часу тема:*

**«Развитие креативного мышления старших дошкольников посредством творческих и сюжетно-ролевых игр»**

Подготовила:

воспитательподготовительной группы

Хуранова М.С.

**Февраль 2022г.**

«Без игры нет и не может быть

полноценного умственного развития.

Игра – это огромное светлое окно,

через которое в духовный мир ребенка

вливается живительный поток

представлений, понятий.

Игра – это искра, зажигающая огонек

любознательности».

В.А. Сухомлинский

**Что такое креативность и почему она так важна?**

В русском языке слово «креативность» появилось не так давно, и используется оно в основном в отношении новых идей и неожиданных решений. В широком смысле **креативный подход** – это умение увидеть обычные вещи с неожиданного ракурса и найти оригинальное решение для типичной проблемы. Существует мнение, что **креативность** – это естественная способность, изначально свойственная каждому человеку, однако по мере взросления она постепенно теряется под влиянием воспитательных и учебных программ. А что бы дети выросли способными к неожиданным и инновационным решениям – заниматься этим стоит начинать уже с дошкольного возраста.

Любые креативные наклонности, любая природная тяга к творчеству, требует специальных занятий, которые будут стимулировать ребенка к созданию нового и помогут ему в дальнейшем более полно использовать свой потенциал.

**В основе креативности лежат фантазия и воображение.** Если обращаться к терминологии, то под воображением обычно понимают способность представлять некий объект, удерживать его образ в сознании и манипулировать им.

Необходимо учитывать, что воображение во многом опирается на жизненный опыт, поэтому, чем старше мы становимся, тем больше материала и инструментов получает в свое распоряжении наша фантазия, а значит, и увеличиваются ее потенциальные возможности.

**Откуда же тогда взялось убеждение, что у детей воображение более развито, спросите вы?** Все просто – ребенок легче принимает воображаемые искажения реальности (поэтому ему, в частности, проще поверить в сказки и сопереживать их героям), а кроме того, у него больше поводов использовать воображение. Взрослые же люди, имея огромный запас знакомых образов и умея их комбинировать, в основном предпочитают использовать уже проверенные готовые решения для типичных задач.

Игра для ребенка – это возможность узнать новое. Именно в увлекательной форме игры дети знакомятся с миром: первые развивающие игрушки помогают младенцам развить осязание, зрение и слух, затем они учатся ползать и ходить с помощью более мобильных игрушек, а после переходят к ролевым играм, которые способствуют развитию социальных навыков и воображения. Формируясь в процессе игры, **воображение проникает и в другие сферы жизни, в первую очередь, в творчество.**

**Лучшим возрастом для развития нестандартного, креативного мышления** будет период, в который формируется **воображение – то есть от трех до семи лет.** В это время дети учатся использовать свою фантазию и управлять ей. Это можно заметить даже по тому, как ребенок играет. Например, часто дети используют в игре реальные предметы для замены неких воображаемых вещей и объектов: так, швабра может стать быстроногим скакуном, фломастер – волшебной палочкой, а пустая картонная коробка – космическим кораблем. При этом малышам 3-4 лет необходимо, чтобы заменяющий предмет был похож на замещаемый, а для детей более старшего возраста это сходство может быть достаточно условным. Постепенно необходимость в самом предмете сходит на нет, и ребенок, учится манипулировать с воображаемым образом безо всякого подкрепления «извне».

Еще одно изменение, которое происходит в процессе взросления – **управление фантазией.** Чем старше становится ребенок, тем более активно он учится пользоваться своим воображением. Так, младшие дошкольники не ставят перед собой цели что-то придумать, и их фантазия проявляется спонтанно. А вот дети постарше уже могут создавать образы целенаправленно. Это проявляется и в творчестве: занимаясь рисованием или лепкой из пластилина, малыши приступают к работе, еще не имея в голове образа законченной картинки или фигурки и придумывая детали «на ходу». С возрастом же они начинают заранее планировать, что именно им хочется вылепить или нарисовать, и подбирают материалы и цвета, необходимые для реализации этой идеи.

Важную роль в **развитии творчества детей от 2 до 7 лет имеют ролевые** **игры**. А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин называли **сюжетно** – **ролевую игру** ведущей деятельностью ребенка **дошкольного возраста**. Дети **дошкольного** возраста живут в мире фантазий, потому что в его мышлении переплетаются жизнь и сказка, реальное и вымышленное.

Игра позволяет ребенку проникнуть в мир взрослых, вступить с ними во взаимодействие. **Развивая** социальные отношения, с помощью **игры**, у **дошкольников** происходит формирование интеллекта, речи и мышления, так как деятельность и слово помогают **развитию мышления**.

Л. С. Выготский выделил один из очень важных вопросов детской психологии и педагогики – это вопрос о **развитии творчества у детей дошкольного** возраста и о значении **креативности для общего развития** и созревания ребенка, так как формирование творчески активной личности, обладающей способностью эффективно и нестандартно решать жизненные проблемы закладывается в детстве и является одним из важных условий для последующего **развития личности человека**, его успешной творческой деятельности. В связи с этим перед детскими образовательными учреждениями встает важная задача **развития** творческого потенциала подрастающего поколения. **Одним из направлений психического** **развития ребенка является развитие** **различных сторон личности, ориентированное, прежде всего**, на **развитие креативности**.

**Развивающие игрушки могут стать хорошим помощником для стимуляции воображения, а соответственно и развития нестандартного и креативного мышления.** Например, конструкторы развивают пространственное мышление, головоломки – логику, а наборы для творчества – эстетический вкус.

Отдельно стоит сказать про сюжетно-ролевые игры «Магазин», «Чаепитие», «Школа» и так далее. Такие игры способствуют тренировке социальных навыков, так как дети учатся общаться друг с другом, договариваться и мирно решать споры, а кроме того, служат отличной тренировкой воображения. Дети моделируют игровую ситуацию, придумывают сюжет игры, решают, как персонаж должен поступить в том или ином случае... Придумывая и распределяя роли в игре, дети учатся держать во внимании некий образ и манипулировать им длительное время. **Развитие креативности рассматривается исследователями как основное направление развития личности.** **Креативность в игре** связывается со способностью к замыслу, его реализации; с созданием сюжета, его реализации в роли; комбинированием (Л. С. Выготский).

**Анализ отечественной и зарубежной психолого-педагогической литературы позволил выделить следующие основные критерии креативности:**

* оригинальность, которая проявляется в способности предложить новый замысел для игры;
* быстрота – способность быстро адаптироваться в сложной ситуации;
* гибкость – способность предложить новое использование для известного объекта;
* вариативность – умение предложить различные идеи в той или иной ситуации.

Элементы современных педагогических технологий  творческих сюжетно-ролевых игр были заложены крупными педагогами отечественной дошкольной педагогики А. П. Усовой, Р. И. Жуковской, д. В. Менджерицкой.

Данные авторы признавали необходимость руководства сюжетно-ролевыми играми со стороны взрослого.

Они раскрыли три направления руководства: формирование игры; формирование инициативы и творчества; формирование взаимоотношений.

Вышеназванные авторы выделяют следующие этапы руководства игрой:

* подготовительный (обогащение впечатлениями на занятиях, экскурсиях, целевых прогулках, создание предметно-игровой среды);
* основной этап (начало, ход, конец игры, воспитатель использует прямые и косвенные приемы);
* участие в игре *(совет, напоминание и т. д.)*.

В работе Л. С. Выготского, Д. В. Менджерицкой, В. В. Давыдова, А. В. Запорожца, А. Н. Леонтьева и многих других авторов **игра рассматривается как деятельность творческая, а значит, в ней развивается креативность как способность к творчеству.**

Творчество - универсальный способ не только для удерживания интереса, но и для развития личности вообще. Дошкольник еще не может относиться к миру объективно, отстраненно, он во всем ищет свои интересы, формы своего участия или хотя бы причастности к происходящему. Именно творчество позволяет относиться к миру активно, обживая его, наполняя своими желаниями. Сюжетно – ролевая игра является творческой деятельностью.

В игре дети не только обучаются, но и развиваются. Для детей характерны эмоциональное переживание, образное мышление, умение интуитивно схватывать смысл ситуации. Сюжетно – ролевая игра имеет неоценимое значение для интеллектуального развития дошкольника. В ней ребенок впервые начинает различать реальность и фантазию. Взяв на себя определенную действительность, в которой он является социально значимым лицом. Рядом с видимой действительностью строится мир воображений.

Успешное формирование игры зависит от того, насколько педагог правильно ориентируется в психологическом содержании игры на каждом этапе.

Одна из основных задач воспитателя - своевременно сформировать у детей умения действовать на первых этапах игры. Без них невозможен переход на более высокий уровень ее развития. При своевременном формировании сюжетной игры дети третьего года жизни начинают играть вдвоем, иногда втроем, вступают в ролевое взаимодействие (один *«везет»* на машине другого, *«слушает»* больного, *«ставит»* ему градусник). Они учатся решать игровые задачи, ищут необходимые игрушки, строят сооружения, договариваются, кто кем будет, и что будут делать. С приобретением умения играть в воображаемом плане взаимопонимания между детьми и воспитателем, и, что особенно важно, между сверстниками  возрастает. Это создает устойчивый эмоционально-положительный климат в группе.

Большое значение в развитии **креативного мышления** имеют игровые проблемные ситуации, которые создаются благодаря изменению игровой среды и активному обобщению. Игровые проблемные ситуации ставят детей перед необходимостью использовать ранее полученные впечатления и побуждают к самостоятельной игре. Это значит, что надо поставить детей перед такой игровой ситуацией, которая им интересна, которую они захотят решать сами.

Главное в игровой задаче - воображаемая цель, понятная и близкая ребенку по его личному опыту. Взрослый должен стать на время ребенком, умеющим играть увлеченно, интересно. Понимая и чувствуя игру детей, он может вовремя подсказать, придумать что-то интересное, помочь в трудных случаях, но не делать за них того, с чем ребенок справится сам. Это может быть достигнуто путем постепенно усложняющихся игровых проблемных ситуаций, в которых игровая задача программируется заранее взрослым, то есть создаются условия для решения теми или иными способами и средствами. Взрослый не дает готовый образец решения, а вызывает ребенка на самостоятельное достижение к воображаемой цели.

Для развития игры как самостоятельной детской деятельности начиная с первых этапов ее развития важно формировать умение принимать от взрослого игровые задачи, затем ставить и самому их решать, усложняющимися способами и средствами поэтапно. Новый игровой способ, новое игровое умение ребенок, как правило, сам не может открыть, он его усваивает незаметно для себя в процессе совместной игры и доверительного общения с взрослыми. Для усвоения вновь приобретенных игровых способов, игровых умений важно, чтобы ребенок не только самостоятельно повторил этот способ в тех же условиях, но и по - разному примерял его в различных проблемных ситуациях. Взрослому необходимо учитывать, что игра по своей природе требует: во - первых, активности, инициативности ребенка во взаимоотношениях с окружающей его предметной и социальной средой; во- вторых, обобщения опыта деятельности; в-третьих, самостоятельности ребенка при решении игровых задач.

Таким образом, можно сделать вывод, что, планируя работу по руководству сюжетно-ролевыми играми детей, педагогу необходимо предусматривать обогащение содержания игры, расширение игрового опыта детей. Большое внимание педагог должен уделять **развитию творческих способностей детей,** формированию положительных взаимоотношений. Воспитателю следует помнить, что планированию подлежит деятельность педагога по развитию игры и ее управлению, а не деятельность детей в игре.

**Для развития творческого мышления у старших дошкольников можно использовать в сюжетно-ролевых играх следующие методы:**

- беседы и наблюдения по обогащению впечатлений детей с целью разнообразия и оригинальности игровых замыслов;

- обучение развернутым игровым действиям;

- введение в игру предметов-заместителей;

- побуждение детей к «действию» с воображаемыми предметами;

- обогащение предметной игровой среды обобщенным игровым материалом;

- побуждение к принятию разнообразных ролей с передачей действий, взаимоотношений;

- участие в детских играх с целью показа игровых действий, игровых высказываний;

- показ и обучение в играх эмоционально-выразительным движениям, жестам, мимике;

- побуждение в игровой обстановке ролевому диалогу по инициативе взрослого участника игры;

- обучение в игре и побуждение к самостоятельному проявления умения ставить друг другу игровую цель, принимать ее, договариваться друг с другом;

**Приемы, используемые для развития творческого мышления детей в сюжетно-ролевых играх:**

- совместное обсуждение воспитателем с детьми сюжета игр;

- введение (и обучение этому детей) дополнительных, главных и второстепенных ролей;

- использование в играх предметов-заместителей и обозначение предметов словом, с целью предотвращения конфликтов;

- использование очередности принятия ролей, пользующихся у детей особой популярностью;

- чередование в играх выбора детей на главные и второстепенные роли;

- изучение игровых интересов детей и формирование через любимые роли положительных навыков поведения;

- корректное обсуждение конфликтных ситуаций в игре.