«**РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**»

**Река Оксана Петровна**

**Городской специализированный дом ребенка г. Донецка МЗ ДНР**

**Воспитатель**

Донецк – 2024

**ВВЕДЕНИЕ**

Творческое мышление – одна из содержательных форм психической активности детей, которую можно анализировать как особое средство развития индивидуальности, обеспечивающее стабильную адаптацию к новым условиям жизни, как основной резерв сил для преодоления стрессовых ситуаций и активной творческой связи с реальностью. Именно творческая деятельность, по представлению Л.С. Выготского, делает человека существом, устремленным в будущее, создающим его и преображающим свое настоящее.

Если в дошкольном возрасте творческий потенциал не получит соответствующего толчка для развития, то далеко не всегда он может быть проявлен в будущем.

Данная программа создана для развития творческого мышления у старших дошкольников. В этом возрасте ведущий вид деятельности – игровая деятельность. В игре ребенок старшего дошкольного возраста учится отождествлять предметы и действия с ними, создавать новейшие ситуации в своем воображении. Игра у детей данного возраста так же может протекать во внутреннем плане.

Творческое мышление тесно связано с воображением. Важно поддерживать и поощрять его формирование и дальнейшее развитие с помощью создания специально организованных занятий.

Актуальность данной работы заключается в острой необходимости в творческих, способных неординарно и нестандартно мыслить людях. В настоящее время можно заметить, что во многих образовательных учреждениях обучение сводится к овладению стандартными знаниями, умениями и навыками, к привычным методам решения предложенных задач и проблем.

По мнению многих психологов именно в дошкольном возрасте наиболее важен неординарный подход к решению заданий. Объясняется это тем, что в данном возрасте ребенок воспринимает все особенно эмоционально, а яркие, необычные занятия, основанные на развитии творческого мышления и воображения, помогут ребенку не потерять способность к творчеству.

Современная система образования предстала перед острой необходимостью развития творческого потенциала личности дошкольника, чтобы в будущем это могло стать фундаментом для определения им своей жизненной стратегии.

Программа предназначена для детей 5–7 лет.

Цель данной программы:

Формирование и дальнейшее развитие творческого мышления дошкольника.

Задачи программы:

1 развитие потребности познания окружающего мира, познавательной активности, любознательности.

2 развитие качеств творческого мышления старших дошкольников, таких как беглость, гибкость, точность, оригинальность.

Игры и упражнения для развития творческого мышления.

«Данетка»

Цель: развивать умение находить существенные признаки предметов, классифицировать предметы и явления по признакам.

Правила: Ведущий загадывает одно слово. Это может быть, как и животное так и неодушевленный предмет. Игроки в порядке очереди задают вопросы об этом объекте. На вопрос можно отвечать только «Да» или «Нет».

Первые вопросы должно быть общими. Последующие более уточняющие. Игра заканчивается, когда объект будет угадан.

«Робинзон Крузо»

Цель: Научить детей находить применение всему ненужному на первый взгляд.

Правила: Ведущий говорит игрокам, что они оказались на необитаемом острове и у них в запасе есть только (Перечисление предметов). Цель найти им применение и с помощью этих предметов выжить. Необходимо жилье, пища, одежда.

«Составь предложение»

Цель: Развивать способности создавать новые целостные образы из разрозненных предметов.

Правила: Ведущий предлагает игрокам три слова, которые на первый взгляд ничем между собой не обьединены. Задача составить как можно больше предложений с данными словами.

«Что лишнее?»

Цель: Развивать способность сравнивать предметы по определенным параметрам, устанавливать связь между разрозненными явлениями, легко переходить от одних связей к другим; развивать операцию «Классификация»

Правила: ведущий предлагает игрокам три слова, которые на первый взгляд ничем между собой не объединены. Задача из предложенных трех слов необходимо оставить только два, у которых есть общие свойства, а третье лишнее не обладающее данными свойствами исключить. Необходимо найти как можно больше вариантов исключения лишнего слова.

Выслушиваются все варианты от стандартных до оригинальных.

«Чем похожи?»

Цель: Закрепить умение находить схожие по свойствам предметы.

Правила: Ведущий называет одно слово. Задача назвать как можно больше предметов, схожих с названным по любым свойствам. Время на каждое слово – 5 минут.

Игрок назвавший предмет должен объяснить по какому свойству они похожи.

«Как применить?»

Цель: Совершенствовать умение вводить обьект в разные ситуации и взаимосвязи. Нахождение новых свойств и возможностей у данного предмета.

Правила: Ведущий называет одно слово задача назвать как можно больще разнообразных способов примененных для данного предмета.

«Объясни всем»

Цель: Формировать умение четкости и крайности мышления. Учить фиксировать существенные признаки предмета. Учить точно выражать свои мысли.

Правила: Ведущий называет одно слово. Задача назвать как можно больше существенных признаков предмета, не называя его самого. Другие игроки должны постараться отгадать.

«Назови по своему»

Цель развивать способность одной фразой выражать суть текста.

Правила: Ведущий подбирает небольшой рассказ. Задача подобрать как можно больше заглавий.

Заглавия могут быть строгими или формальными.

«Скажи по–другому»

Цель: Формировать умение четкости и крайности мышления. Учить точно выражать свои мысли.

Правила: Ведущий предлагает игрокам несложную фразу. Задача игроков перефразировать и донести то самую мысль, другими словами. Необходимо следить, чтобы смысл высказывания не искажался.

«Нарисуй то, что нельзя увидеть»

Цель: Научить выражать наглядно то, что нельзя увидеть в действительности.

Правила: Ведущий каждому игроку или всей группе называет эмоцию, чувство, запах и просит с помощью карандашей, красок изобразить это чувство, эмоцию или запах как он сам это захочет.

«Сложи из…»

Цель: развивать такие качества творческого мышления как оригинальность, гибкость.

Правила: Ведущий раздает игрокам наборы из картонных геометрических фигур. Задача игрокам требуется собрать из данных фигур как можно больше изображений. Это могут быть животные или предметы.

«Какой, какая»

Цель: развить умения выделять свойства предмета методом подбора прилагательных и существительных.

Правила: Ведущий каждому игроку или всей группе называет слова. Задача игроков подобрать как можно больше прилагательных и существительных которые соответствуют данному слову по его признакам.

«Почему?»

Цель: научится находить нестандартные причинно–следственные связи.

Правила: Ведущий каждому игроку или всей группе называет одну фразу в которой произошло определенное событие. Задача игроков предположить из–за чего это могло произойти и назвать как можно больше причин.

«Кто виноват?»

Цель: научится находить нестандартные причинно–следственные связи.

Правила: Ведущий раздает игрокам картинки с изображенными на них эмоциями. Задача игроков предположить из–за чего это могло произойти и назвать как можно больше причин.

«Облака– белокрылые лошадки?»

Цель: Развивать творческое воображение, творческое мышление.

Правила: Ведущий раздает игрокам картинки с изображением облаков, также можно проводить эту игру на улице в облачную погоду. Задача игроков увидеть в облаке кого–то или что–то и рассказать куда и зачем этот объект двигается.

«Добрая и Злая»

Цель: Продолжать учить ребенка находить признаки и свойства явлений.

Правила: Ведущий раздает игрокам картинки с изображением двух персонажей из сказок или мультфильмов. Это изображение должно носить случайный характер. Задача игроков разрисовать и разукрасить их так, чтобы один персонаж был добрым, а другой наоборот.

«Что будет если…»

Цель: научится находить нестандартные причинно–следственные связи.

Правила: Ведущий предлагает игрокам несложную фразу. Задача игроков поразмыслить и предложить как можно больше вариантов ответов на заданные вопросы.

«Какого вкуса небо»

Цель: научить описывать и объяснять свои ощущения.

Правила: Ведущий задает вопросы по типу «какого вкуса небо», «какого цвета любовь», «какой формы радость». Задача игроков объяснить почему по их мнению оно такое, каким они его представили.

«Магазин для лентяев»

Цель: Научить объединять предметы по их свойствам и признакам для получения чего–то нового.

Правила: ведущий предлагает изобрести новые товары для магазинов по типу «Магазин для лентяев, нерях и врунишек» на основе существующих предметов изобрести товар для данных магазинов.

«Как решить проблему»

Цель: научить детей нестандартному мышлению.

Правила: Ведущий каждому игроку или всей группе называет проблему, к которой на первый взгляд нет решения. Задача игроков найти решения проблемы стандартным или оригинальным методом.

Решения данных проблем обсуждаются всеми игроками.

**Заключение.**

Данная программа для развития творческого мышления детей носит в себе игры и упражнения, которые не требуют специального оборудования. Так же данную программу может использовать как педагог, психолог так и родитель.

Данный перечень игр далеко не полный и не стоит останавливаться лишь на нем. Развитие творческого мышления может проходить и в повседневной жизни. Главное в развитии творческого мышления это желание узнавать, что–то новое и ваша активность.

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1 Саидова З. Х. Основные направления исследования творческого мышления в отечественной и зарубежной психологии // Молодой ученый. – 2015. – №23. – С. 901–905.

2 Бухвалов В. А. Алгоритмы активизации творческого мышления // Школьный психолог. – 2004. – № 4

3 Викентьев, И.Л., Кайков, И.К. Лестница идей: Основы ТРИЗ в примерах и задачах.  И.Л.Викентьев, И.К.Кайков, Новосибирск, – 1992.

4 Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. – СПб.: СОЮЗ, 1997. – 96 с.

 5  Академик, 2000–2019 [Словари и энциклопедии](https://dic.academic.ru/) <https://med.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/1252240>

6 [https://ru.wikipedia.org/wiki/Мышление\_(психология)](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D1%8B%D1%88%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_%28%D0%BF%D1%81%D0%B8%D1%85%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%8F%29)

7 [https://ru.wikipedia.org/wiki/Творчество](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B2%D0%BE%D1%80%D1%87%D0%B5%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE)

8 <https://studbooks.net/1662802/psihologiya/ponyatie_tvorchestva_tvorcheskogo_myshleniya>

9 «ИЗДАТЕЛЬСТВО «ПРОГРЕСС» Москва 1965 Редакция литературы по вопросам философии и права Некоторые проблемы психологии мышления Необходимость использования психологических закономерностей»

10 Леонтьев А.Н. Мышление 1964. С. 94.

11 Калмыкова З.И. Продуктивное мышление как основа обучаемости.   – М.: Педагогика, 1981. – 200 с.

12 [http://myunivercity.ru/Педагогика/Развитие\_творческих\_способностей\_детей\_старшего\_дошкольного/479961\_3480834\_страница5.html](http://myunivercity.ru/%D0%9F%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%B3%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D0%BA%D0%B0/%D0%A0%D0%B0%D0%B7%D0%B2%D0%B8%D1%82%D0%B8%D0%B5_%D1%82%D0%B2%D0%BE%D1%80%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D1%85_%D1%81%D0%BF%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%B9_%D0%B4%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%B9_%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%80%D1%88%D0%B5%D0%B3%D0%BE_%D0%B4%D0%BE%D1%88%D0%BA%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE/479961_3480834_%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%86%D0%B05.html)

13 Гин, С.И. Мир фантазии[Текст] / С. И. Гин. – М., 2010.