

***Игра «превращение»
как способ
развития
творческого мышления***

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования является основой для разработки образовательной программы.

Программа направлена на:

- создание условий развития ребенка, открывающих возможности для его позитивной социализации, его личностного развития, развития инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками и соответствующим возрасту видам деятельности;
- создание развивающей образовательной среды, которая представляет собой систему условий социализации и индивидуализации детей.

Вопрос полноценного развития интеллектуальных и познавательных способностей детей дошкольного возраста остается одним из самых актуальных на сегодняшний день.

развивающий
характер
обучения

создание
ситуации
успеха для
каждого
ребёнка

- расширение форм
взаимодействия
взрослых с детьми

Приоритеты в работе с детьми

Доверие,
откровенность

безоценочное
восприятие
личности
ребёнка

- создание условий для
активизации форм
партнерского
сотрудничества между
детьми.

*Главным фактором, определяющим развитие интеллекта и мышления
выступает не столько то, чему мы учим, сколько то, как мы это делаем*

Игра способствует развитию дивергентного мышления (умению принимать решения расходящиеся в разные стороны, альтернативные, отступающие от логики).

Дивергентная задача предполагает, что на один, поставленный в ней вопрос может быть несколько или даже множество верных ответов.

Дивергентные задачи как прием развития творческого воображения

Воображение - психический процесс создания образов, предметов, ситуаций путем комбинирования элементов прошлого опыта.

В ходе выполнения заданий по развитию воображения формируются

- легкость генерирования идей (креативность, оригинальность, нестандартность)
- умение ассимилировать информацию (сопоставлять её с имеющимся опытом, знаниями)
- способность к свёртыванию мыслительных операций, способность сокращать процесс рассуждения
- способность к обратимости мыслительного процесса (к переходу с прямого на обратный ход мыслей)
- способность предвидения

Познавательные

- развивает познавательную активность
- развивает логическое мышление, креативность.
- формирует умение устанавливать причинно-следственные связи.

Игра «Превращение» - реализует задачи

Речевого развития

- развивает монологическую и диалогическую формы речи
- формирует умения строить рассказ по определённой схеме.
- развивает умение передавать свои ощущения через выразительную образную речь .
- расширяет словарный запас

Коммуникативные

- формирует умение слушать и не перебивать
- развивает уважительно отношение к мнению товарищей
- учит понимать чувства , ощущения других людей через умение ставить себя на место другого.

Ценность игры

- Помогает активизировать мыслительную деятельность.
- Позволяет самостоятельно размышлять , выносить мысли на обсуждение.
- Помогает лучше понять ребёнка , так как в чувства , переживания персонажа он вкладывает своё «Я» - своё мироощущение.

Это позволяет помочь ребёнку справиться с проблемами , тревогами , переживаниями.

- Помогает детям чувствовать , понимать другого человека .


Последовательность действий

1. Сформулировать проблему
2. Всколыхнуть воспоминания , предыдущий опыт , имеющиеся знания , ассоциации
3. Нарисовать образную картинку , сюжет.
4. Превращение - слова волшебства , закрытие глаз , представление.
5. Одушевление предмета или перевоплощение в живое существо , имя ребёнка
6. Постановка задачи , предложение плана ответа : как зовут , что чувствует , о чём думает.
7. Выступление детей : ответы на вопросы рассказом или представление и рассказ о себе.

Роль педагога

- Корректировка , направление ответов детей с учётом реалистических фактов об окружающем мире , расширение знаний детей.
- Пояснение эмоций и переживаний детей - это возможность понять душевный мир ребёнка , его тревоги и проблемы. Усиление эмоций - способ точнее понять переживания ребёнка, возможность услышать от него более развернутый ответ.
- Анализ полученной информации , планирование индивидуальной работы с ребенком и родителями.

Игра включает в себя



```
graph TD; A[Игра] --> B[Оживление]; A --> C[Перевоплощение];
```

Оживление

Перевоплощение

Сам ребенок исполняет заданную роль, созданную в его воображении, входит в этот образ, фиксирует свои чувства, эмоции. А поскольку собственный опыт удерживается в памяти лучше, то и эффект запоминания значительно сильнее.

Итог на данном этапе

Повышение мыслительной активности детей

- дети дают более развернутые, креативные ответы
- предлагают свои варианты сюжетов и персонажей

Вовлечение в игру родителей

- родителей ознакомили с игрой на родительском собрании
- предлагаются домашние задания для детей и родителей.

Решение конфликтных ситуаций во взаимоотношениях

- между детьми
- между детьми и родителями.

Уважительное отношение к собеседнику, умение вести диалог, продолжительную беседу

Перспективные задачи

Художественное изображение своего персонажа, передача его характера, настроения в рисунке. Описательный рассказ по собственному рисунку.

Составление рассказа-истории из жизни персонажа. Запись его и самостоятельное прочтение перед аудиторией.

Совместная семейная игра. Выбор ребенком наиболее интересной истории и рассказ её в детском саду.

