**Методические рекомендации по развитию творческого мышления**

**детей старшего дошкольного возраста**

Современная система образования встала перед необходимостью раскрытия творческого потенциала личности ребенка, чтобы в дальнейшем это могло стать основой для определения им своей жизненной стратегии.

Развитие творческих возможностей детей всегда рассматривалось как одна из актуальных задач образования. Успешность в обучении связывается с развитием двух противоречивых процессов: логического компонента мышления ( возможность алгоритмизированного, поэтапного обучения) и творческого компонента мышления. Именно развитие творческого мышления создает базу для интеллектуального развития ребенка.

Для развития творческого мышления детей можно рекомендовать комплекс игр. В играх используются задания, составленные на основе простого, хорошо знакомого материала. Педагог может организовать работу с группой из 5-8 детей. Длительность одного занятия не должна превышать 25 минут. Частота проведения таких занятий - 1-2 раза в неделю. Общее количество занятий не является фиксированным и будет зависеть от того, каков был исходный уровень развития мышления детей, от того, как быстро они продвигаются вперёд.

***Занятие 1*.**

Цель: развивать способность устанавливать связи между предметами и явлениями, создавать новые целостные образы из разрозненных предметов.

На первом занятии дети знакомятся с двумя играми: “Составление предложений” и “Поиск общих свойств”.

**Игра “Составление предложений”**

 Детям предлагаются три слова, не связанные между собой по смыслу, например “озеро”, “карандаш”, “медведь”. Даётся задание: составь как можно больше предложений, которые бы обязательно включали все эти три слова (можно менять число этих слов, а также использовать другие слова). Время выполнения задания ограничено - 10 минут. Ответы детей могут быть банальными: “Медведь уронил в озеро карандаш”, а могут быть и творческими: “Мальчик, тонкий как карандаш, стоял возле озера, которое ревело, как медведь”

Рекомендуются следующие группы слов для выполнения данного задания : река, ручка, собака; дерево, тигр, человек; мост , человек , тетрадь.

**Игра “Поиск общих свойств”.**

 Предлагаются два слова, мало связанные между собой. Например: блюдо и лодка; карандаш и уголь; мел и мука и т. д. За 10 минут надо назвать как можно больше общих признаков для этих предметов. Результаты обсуждаются. Ответы могут быть стандартными: в примере “блюдо и лодка” могут быть названы такие общие свойства, как “сделаны человеком”, “имеют глубину”, но очень важно найти как можно больше и таких признаков. Особенно ценными являются необычные ответы. В игре побеждает тот, кто называет больше общих признаков.

При обсуждении с детьми названных признаков следует обратить внимание на характеристику этих признаков, насколько они существенны или являются несущественными для данных предметов, то есть второстепенными. Эта работа необходима для того, чтобы дети научились вскрывать связи между предметами, а также предельно чётко усвоили, что такое существенные и несущественные признаки предметов.

***Занятие 2.***

Цель: развивать способности описывать свойства предметов, сравнивать предметы по определённым параметрам, устанавливать связи между разрозненными явлениями, легко переходить от одних связей к другим; развивать операцию “классификация”.

**Игра “ Что лишнее ? ”**.

Детям предлагаются любые три слова: птица, лисица, огурец; корова, ботинки, трава; курица, пшеница, подушка и т. д. Задание: из предложенных трёх слов надо оставить только те два, которые имеют в чём-то сходные свойства, а одно слово - “лишнее”, оно не обладает этим общим признаком, поэтому его следует исключить. Следует найти как можно больше вариантов исключения лишнего слова, а главное - как можно больше признаков, объединяющих каждую оставшуюся пару слов и не свойственных исключённому лишнему слову. Заслушиваются ответы всех ребят, так как варианты могут быть самые разные: от стандартных до оригинальных.

Игра формирует установку на то, что возможны совершенно разные способы объединения и расчленения некоторой группы предметов, а поэтому не следует ограничиваться каким-то одним решением. Решений может быть множество. Игра учит мыслить творчески.

**Игра “ Поиск предметов , обладающих сходными свойствами ”**.

Называется какой-либо предмет или явление, например: стрекоза, поезд, пылесос, душ и т. д. Время ограничено, на одно слово 5 минут. Задание: назвать как можно больше предметов, сходных с названным по каким-либо свойствам, то есть предметов, являющихся аналогами данного предмета. Называя тот или иной предмет, ребёнок должен указать, по какому именно свойству он имеет сходство с названным предметом. Пример: слово “стрекоза”. Могут быть названы: бабочка, птица, самолёт - они тоже летают, у них есть крылья, хвост; они садятся и поднимаются. Побеждает тот, кто назвал наибольшее количество групп аналогов, то есть выделил наибольшее количество существенных признаков данного предмета и нашёл другие предметы, обладающие этими же признаками.

Эта игра учит выделять в предмете самые разнообразные свойства, а так же оперировать в отдельности каждым из них, формирует способность классифицировать явления по их признакам.

***Занятие 3.***

Цель: формировать способность изучать свойства предмета, познакомить с такой категорией, как противоположность; развивать способность находить предметы по заданным признакам, быстро переключать мышление с одного объекта на другой, искать похожие предметы, находить аналогии между различными непохожими предметами.

**Игра “ Поиск предметов с противоположными свойствами ”.** Называется какой-либо предмет, например, “дом” (лес, молоток, туфли и т.д.) Задание: назови как можно больше предметов, обладающих свойствами, противоположными данному предмету. В примере со словом “дом” это могут быть следующие свойства: размер (как противоположный предмет называется “собачья конура” или “улей” ), степень комфорта (сарай) и т.д. Побеждает тот, кто назвал наибольшее количество противоположных предметов, чётко доказав при этом ответы.

**Игра “ Поиск предметов по заданным признакам”.**

Ребёнку перечисляются свойства, которыми могут обладать те или иные предметы. Задание: назвать как можно больше предметов, обладающих этими свойствами. Таким перечислением свойств может быть какая-либо загадка. Можно предложить и такое задание: назвать предметы, которые объединяют в себе выполнение двух противоположных функций. Пример: дверь, она открывается и закрывается; выключатель (включает и выключает) и т.д. Побеждает тот, кто дал наибольшее количество ответов.

***Занятие 4.***

Цель: учить 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 .

**Игра “Поиск предметов - звеньев , объединяющих данные предметы”.** Для игры предлагаются два предмета, например “серп” и “комбайн”. Инструкция: дайте названия предметов, которые являются как бы переходными мостиками от первого ко второму. Называемые предметы должны иметь чёткую логическую связь с обоими заданными предметами. Например, в данном случае это могут быть такие предметы, как человек (жнёт серпом и водит комбайн), коса (имеет такой же нож, как у серпа, и такие же ножи в комбайне) и т.д. А всю цепочку можно представить следующим образом : серп, коса, сенокосилка, комбайн.

**Игра “Поиск способов применения предмета”.** Называется какой-либо хорошо известный предмет, например: книга, газета, шапка и др. Инструкция: необходимо назвать как можно больше различных способов применения названного предмета (книгу можно использовать как подставку для кинопроектора, ею можно закрыть от посторонних глаз бумаги на столе и т.д.). Победителем считается тот, кто укажет большее число различных функций предмета.

***Занятие 5.***

 Цель: учить чёткости и стройности мышления, умению фиксировать существенные признаки предмета, развивать способность одновременно охватывать массу разновидностей проявления одного и того же предмета; учить точно выражать свои мысли, чётко и точно передавать чужие мысли, развивать речь детей.

**Игра “Учимся формулировать определения”.** Называется всем знакомый предмет, например: дырка, шкаф, стул и т.д. Инструкция: дать предмету наиболее точное определение, которое обязательно включало бы все существенные признаки данного явления или предмета и не касалось бы несущественных. Побеждает тот, чьи определения однозначно характеризуют именно данный предмет, то есть любая разновидность предмета обязательно охватывается данным определением, но никакой другой предмет под данное определение не подходит.

**Игра “Учимся выражать мысли другими словами”.** Детям предлагается несложная фраза: “Нынешняя зима будет очень холодной”. Инструкция: необходимо предложить несколько вариантов передачи мысли, но другими словами. При этом ни одно из слов данного предложения не должно использоваться в новых предложениях. Важно следить, чтобы при этом не искажался смысл высказывания. Побеждает тот, у кого больше вариантов новых предложений.

***Занятие 6.***

 Цель: развивать способность выражать суть текста одной фразой, развивать память, учить логически мыслить; формировать чёткость мышления.

**Игра “Перечень заглавий к рассказу”.** Берётся небольшой рассказ или сообщение. Надо подобрать к нему как можно больше заглавий, отражающих его содержание. Заглавия могут быть строгими, логичными, или формальными. то есть по существу не схватывающими главное, или образными, яркими.

**Игра “Сокращение рассказа”.** Зачитывается короткий рассказ. Его содержание надо передать максимально сжато, используя лишь 2-3 предложения, и в них - ни одного лишнего слова. Основное содержание рассказа, конечно же, должно сохраниться, второстепенные моменты необходимо отбросить.

***Занятие 7.***

 Цель: учить при анализе явления выделять все зафиксированные в алгоритме аспекты.

**Игра “Построение сообщений по алгоритму”.** Участники игры договариваются, что рассказывая о каких-либо событиях, предлагаемых взрослым или выбранных ими самими, будут чётко придерживаться определённого общего для всех алгоритма. Алгоритмы могут быть разными. Например, можно пользоваться следующим:

факт (что произошло?)

причины

повод

сопутствующее событие

аналоги и сравнения

последствия

Можно пользоваться и алгоритмом, предложенным ещё Цицероном: кто - что - где - чем - зачем - как - когда. Не следует алгоритмы применять формально. В некоторых сообщениях ответы на некоторые вопросы могут не иметь смысла. Мы рекомендуем составлять сказки.

Именно в таких, на первый взгляд казалось бы простых и искусственных, ситуациях развиваются и тренируются некоторые универсальные и всеобщие механизмы и свойства мышления.

Каждая игра обязательно проводится по нескольку раз на различном конкретном материале. В течение одного занятия следует проводить по 3 - 4 игры, как разученные ранее, так и новые. Особенно полюбившиеся детям игры можно проводить чаще других и активно привлекать детей к подбору игрового материала.

Игры проводятся в последовательности, отражающей их тематическую связь друг с другом, а внутри тематической группы - по возрастанию их сложности.

Приведённый комплекс игр при необходимости может быть дополнен другими играми, а описанные игры могут быть модифицированы в зависимости от конкретной ситуации их проведения. Активность заметно возрастает и развивающий эффект увеличивается в том случае, когда дети привлекаются к самостоятельному подбору и заготовке игровых заданий, и ведущий всячески стимулирует детей к внесению предложений по изменению и совершенствованию процедуры проведения игр. Наблюдения показывают, что описанный комплекс игр оказывает положительное влияние не только на творческие способности детей, но и в ряде случаев на их эмоциональные качества.