

Как развивать способности ребенка мыслить «креативно»?

(Для детей старшего дошкольного возраста)

То, как человек мыслит – он проявляет в своих высказываниях, действиях. Современному обществу часто не подходят «стандарты» и «шаблоны», время ищет новых идей, «креативных» людей, способных быстро находить решения в любой ситуации. Предлагаю вашему вниманию несколько игр, которые помогут ребенку проявить гибкость мышления, выйти за рамки привычной логики. Попробуйте их освоить вместе с детьми и результат вас приятно удивит. Желаю успеха!

Игра «Чем похожи предметы?» (от 2-8 игроков)

Вам понадобятся листочки бумаги и карандаши.

Взрослый:

- Придумайте и зарисуйте на листочке любой предмет, главное, чтобы слово отвечало на вопрос «Кто?» или «Что?», например, я выбираю слово «карандаш» и зарисовываю его.

Дети придумывают и схематично зарисовывают предметы.

- Покажите свои рисунки друг другу, назовите, «Что?» или «Кто?» у вас нарисован.

(Показывают, называют.)

- Попробуйте их сравнить - найти, чем они похожи? **Например, мой карандаш, похож на автобус тем, что автобус длинный и карандаш тоже длинный, или карандаш похож на машину, потому что они оба могут быть подарками.**

Дети сравнивают слова, находят общие признаки.

Далее, взрослый обобщает, называя общий признак одним словом: **«И цветок, и автобус могут быть подарками».**

Затем можно провести игру наоборот, т.е. задается общее основание – правило, а дети придумывают к правилу слова: **«А, что ещё может быть подарком?»** (Дети придумывают, перечисляют.)

Самые простые признаки - цвет, форма, вкус, действие. Например: **«Что может быть жёлтым (круглым, кислым, что может летать?)»**, сложнее - назначение предмета (**«Чем можно забить гвоздь?»**, **«Кому может пригодиться коробка из-под обуви?»**), материал из которого сделан предмет (**«Что может быть картонным?»**).

Выбор общего признака задает правило игры. Дети, если понимают правило, то могут в одну и ту же игру играть по-разному. С одной стороны - не надоедает, с другой - дети учатся устанавливать скрытые логические связи между предметами, а это очень хорошо развивает мышление.

Игра «Фантазёры» (количество игроков не ограничено)

Вам понадобятся листочки и карандаши.

Игра начинается так же, как предыдущая. Дети придумывают и зарисовывают предметы, затем показывают и называют их друг другу.

Взрослый:

- Представьте, что будет, если у нас на время удлинится рука? (**«Человек сможет летать, как птица»**, **«Человек будет похож на стрекозу, на вертолёт»** и т. д.)

- Попробуйте сейчас дорисовать свои предметы, придумайте им органы чувств, а если они уже есть, то добавьте фантастические, подумайте, для чего они появились. **Например, я дорисую своему зеркалу руки, чтобы оно могло здороваться с людьми, которые приходят в театр и обниматься со «старыми» знакомыми.**

Дети дорисовывают, высказываются.

Игра способствует развитию воображения и связной речи.

Игра «Чудесный мешочек» (от 2 игроков)

В этой игре ребенок должен взглянуть на ситуацию «глазами предмета».

Из «чудесного мешочка» дети выбирают какую-либо игрушку - предмет (лошадка, зеркало, телефон и др.), отождествляют себя с ней.

Взрослый задает вопросы:

- Что думает лошадь о хозяине конюшни?
- Что думает зеркало об артистах в театре?
- Что думает сотовый телефон о своём хозяине (хозяйке)?
- Что думает сковорода на плите?

Например: «Я – зеркало в театре. Сегодня – премьера спектакля. Ко мне подходят дамы, поправляют себе причёски, наряды и украшения. Рядом их ждут кавалеры. Все радостны и ждут начало представления».

В игре происходит развитие связной речи, иногда её выразительность.

Игра «Ситуация» (от 2-х игроков)

Возможно, создавать ситуации, где предмет (герой) попадает в необычные для него условия. Для создания условий (ситуаций) могут быть картины, видео или ведущий устно задаёт ситуацию. Я предлагаю вариант для читающих детей - карточки с ситуациями.

Вам понадобятся предметы или игрушки, карточки со словами: космос, автопарк, необитаемый остров, Антарктида, морское дно и т.д.)

Взрослый:

- Представьте, что ваш предмет попал в необычные для него условия. Расскажите, что он видит, чувствует. **Например: «Я – зеркало, упало на морское дно. Днём, сквозь толщу воды, я могу поймать солнечный луч и поиграть с рыбками. Они всех цветов и оттенков. Бывает, что скаты, крабы или медузы находят свое отражение во мне, и тогда мне становится смешно оттого, что они думают, что нашли сородичей».**

Дети выбирают предметы и вытягивают «ситуации», строят собственные высказывания.

В результате игры рождается речевое высказывание, в некоторых случаях даже небольшой творческий рассказ от имени первого лица.

Игра – «Модный салон» (количество игроков не ограничено)

Вам понадобятся карточки с надписями: 4К, 3Б, 2Т, «талоны» с буквами К, Б, Т – количество каждого от 2-х до 10.

Взрослый:

- Я вас приглашаю посетить «**Модный салон**». Посмотрите на витрину, что это? Необычные талоны-схемы для покупателей. (*Карточки: 4К, 3Б, 2Т*)
- Попробуйте догадаться, как в этом салоне приобретаются вещи? (*Дети предполагают, высказываются.*)
- Менеджер, таким образом, показывает, сколько на складе есть вещей данного ассортимента. Выберите себе талоны на приобретение вещей и попробуем их купить. (*Талоны - карточки с буквами: К, Т, Б.*)
- Расскажите, что вы купили в салоне. **Например: «Я купила в салоне куртку, блузу и туфли».**

Дети «приобретают» вещи в салоне, строят высказывания.

Игра «Матрёшка» (от 2-6 игроков)

Вам понадобятся: игрушка-матрёшка (можно использовать вместо матрёшки коробочку, мешочек, баночку – любую ёмкость), пуговица (или любой другой маленький предмет, игрушка), квадраты разного размера для каждого ребенка (количество квадратов не ограничено).

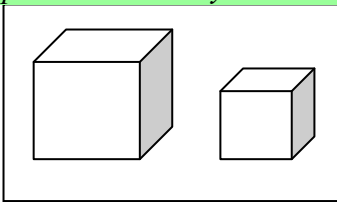
Взрослый:

- Сегодня мы будем собирать необычную матрешку. Вместо матрешек мы возьмём бумажные квадраты. Самый маленький квадрат, как будто маленькая матрешка, побольше квадрат – матрёшка побольше. Количество квадратов, которое выберет каждый из вас, определяете по собственному желанию. Предмет в матрешке может быть разный. Сегодня в матрёшке спрятана пуговица. (*Достать пуговицу из матрёшки.*)
- Пуговица, как маленькая матрёшка, зарисуйте её в самый маленький квадрат. (*Зарисовывают.*)
- Я спрячу свою пуговицу в спичечный коробок, а ты, куда спрячешь? (*Придумывают, передают друг другу, зарисовывают свои предметы*)

- Я положу свой спичечный коробок в корзину, а ты, куда положишь свой предмет? (*Называют, передают друг другу, зарисовывают.*)
- Я уберу корзину в шкаф, а ты, куда уберешь свой предмет? (*Называют, передают друг другу, зарисовывают.*)
- Если вы желаете дальше прятать пуговицу, то продолжайте сами.
- Соберите вашу матрешку. (*Складывают квадраты друг на друга от маленького к наибольшему.*)
- Куда вам надо посмотреть сначала, чтобы найти свою пуговицу? (*Высказываются.*)
- Кто вспомнит без картинок, как он прятал пуговицу?
Игра развивает логику, связную речь, память.

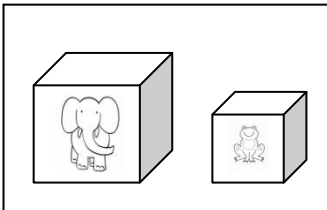
Игра «Большой и маленький» (количество игроков не ограничено)

Вам понадобятся карточки с двумя изображенными кубами (большим и маленьким) на каждого игрока. Вместо кубов можно нарисовать квадраты.



Взрослый говорит и делает:

- Жила-была маленькая лягушка. (*Зарисовать лягушку в маленький квадрат*). И жил-был большой слон. (*Зарисовать слона в большой квадрат*.)



- Пospорили слон и лягушка, кто занимает больше места в пространстве.

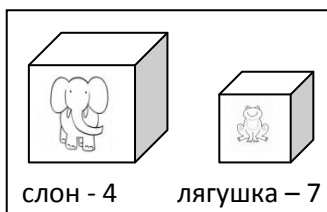
- Ну, это же очевидно?! - говорит слон.

- А мы сейчас посмотрим, - ответила лягушка.

К детям:

- Придумайте два любых предмета, которые были бы разными по размеру – большой и маленький, зарисуйте их в кубы. (*Дети придумывают, зарисовывают.*)

- Сейчас запишем слова под кубами. Обозначим количество букв в каждом слове.



- Что мы видим? Предмет и слово могут занимать разное место в пространстве. **Например:** «Если сравнивать лягушку и слона в природе (на картине), то лягушка, конечно, меньше слона. Но, если мы напишем слова «слон» и «лягушка», то увидим, что слово «слон» занимает меньше места на бумаге, а значит и в пространстве, чем слово «лягушка». Поэтому, не всегда слон бывает больше лягушки». Это не всегда совпадает, расскажите, что получилось у вас?

Дети строят собственные высказывания, делают выводы

Игра способствует развитию мышления, связной речи.