

МДОУ №19 «Берёзка» ЯМР

Консультация для родителей  
Подготовительная группа

**Игры на развитие творческого мышления**

Подготовила учитель-дефектолог  
Бобылёва Т.В.

п.Козьмодемьянск  
2022г.



Основными показателями творческих способностей являются беглость и гибкость мысли, оригинальность, любознательность, точность и смелость.

Являются ли эти показатели врожденными или же они могут поддаваться влиянию среды?

В какой степени творческие импульсы ребенка превратятся в творческий характер, зависит больше от влияния родителей и других взрослых. Семья способна развить или уничтожить творческий потенциал ребенка еще в дошкольном возрасте.

Для ребенка основной деятельностью, в которой проявляется его творчество, является игра. Но игра не только создает условия для такого проявления. Как показывают исследования психологов, она в значительной мере способствует развитию творческих способностей ребенка. В самой природе детских игр заложены возможности развития гибкости и оригинальности мышления, способности конкретизировать и развивать как свои собственные замыслы, так и предложения других детей.

Дети играют потому, что им нравится сам игровой процесс.

Какие условия нужно создать для оптимального развития творческих способностей ребенка? Однозначного ответа на этот вопрос психологи еще не дали.

Американский психолог Дж. Гоуэн дает такие рекомендации:

1. Создайте ребенку в его поисках уютную и безопасную психологическую базу, к которой он мог бы возвращаться, если будет напуган собственными открытиями.

2. Поддерживайте способности ребенка к творчеству и проявляйте сочувствие к неудачам. Избегайте неодобрительной оценки творческих идей ребенка.

3. Будьте терпимы к странным идеям, уважайте любопытство, вопросы и фантазии ребенка. Старайтесь отвечать на все вопросы, даже если они кажутся дикими и нелепыми. Объясните, что на многие его вопросы не всегда можно ответить однозначно. Для этого требуется время, а с его стороны — терпение. Ребенок должен научиться жить в интеллектуальном напряжении, не отторгая идей, которые его создают.

4. Давайте возможность ребенку побыть одному и позволяйте ему, если он того желает, самому заниматься своими делами. Избыток опеки может затруднить творчество. Желание и цели детей принадлежат им самим, а родительская помощь может порой восприниматься как «нарушение границ» личности.

5. Помогайте ребенку учиться строить его систему ценностей, не обязательно основанную на его собственных

взглядах, чтобы он мог уважать себя и свои идеи наряду с другими идеями и их носителями. Таким образом, он в свою очередь будет и сам ценить другими.

6. Помогайте ребенку в удовлетворении основных человеческих потребностей (чувства безопасности, любви, уважения к себе и окружающим), поскольку человек, энергия которого скована основными потребностями, менее способен достичь высот самовыражения.

7. Проявляйте симпатию к его первым неуклюжим попыткам выражать свои идеи словами и делать их таким образом понятными для окружающих.

8. Находите слова поддержки для новых творческих начинаний ребенка, не критикуйте первые опыты — как бы ни были они неудачны. Относитесь к ним с теплотой: ребенок стремится творить не только для себя, но и для тех, кого любит.

9. Помогайте ребенку стать «разумным авантюристом», порой полагаться в познании на риск и интуицию: наиболее вероятно, что именно это поможет совершить действительное открытие.

10. Поддерживайте необходимую для творчества атмосферу, помогая ребенку избежать общественного неодобрения, уменьшить социальные трения и справиться с негативной реакцией сверстников. Чем больше вы предоставляете возможностей для конструктивного творчества, тем плотнее закрываются клапаны деструктивного поведения. Ребенок, лишенный позитивного творческого выхода, может направить свою творческую энергию в совершенно нежелательном направлении.

### **Игра на умение видеть противоположные свойства**

Вы говорите ребенку противоположные свойства предмета, а он угадывает, что это за предмет. Например:

- 1) быстрый — медленный (поезд, автомобиль);
- 2) горячий — холодный (душ, утюг, чайник);
- 3) добрая — злая (фея, собака);
- 4) глубокое — мелкое (озеро, море);
- 5) слабый — сильный (ветер, человек, животное);
- 6) идти — стоять (часы, человек);
- 7) сладкий — горький (чай, кофе).

В игре нужно постараться найти как можно больше ответов.

Можно играть наоборот — ребенок или взрослый называет предмет, и вместе ищите его противоположные свойства.

### **Постановка вопросов**

#### **Игра «Дорисуй лесного жителя»**

Ребенку предлагается дорисовать лесного жителя по незаконченной графике.

Когда рисунок готов, раскрасьте его по своему усмотрению, показав ребенку, какой лесной житель должен получиться. Прочтите вместе с ребенком текст к рисунку. Можно предложить ребенку разные условия игры. Например, кто больше задаст вопросов по тексту (но только по сути), тот и выиграл.

Другой вариант: продолжить вопросы по опорным словам (что? когда? почему? как? как связано? влияет ли? может быть это? для чего?).

Это поможет малышу научиться правильно формулировать вопросы, глубоко исследовать ситуацию.

### **Игры для обучения приему «переформулирование»**

#### **Изобретатель**

Материалом к игре могут служить различные предметы. Вы выбираете какой-нибудь предмет и просите малыша назвать как можно больше вариантов, для чего этот предмет можно использовать. При этом обратите внимание ребенка на то, что в этой игре можно и даже нужно выходить за рамки обычного (традиционного) применения предметов и придумывать необычное.

Например, книга предназначена для чтения, но ее можно использовать как груз (когда нужно прижать друг к другу два склеивающихся предмета), как подставку для фильмоскопа (когда нужно немного приподнять), как «кирпичик» при построении замка из книг, как предмет, который легко возгорается (когда нужно разжечь костер, а ничего другого нет), как веер (когда нам жарко), как заслонку от света, а также для того, чтобы спрятать в ней письмо или записку, для самообороны и т. д.

Попробуйте изобрести новое применение для таких предметов, как ложка, стул, карандаш, скрепка, орех, полиэтиленовый пакет, пробка от бутылки, спички.

Можно устроить соревнование, кто больше назовет вариантов применения одного и того же предмета.

Если у ребенка не получается, помогите ему, придумайте новое применение предмета сами.

#### **Что можно сделать из...**

В этой игре задается материал, из которого можно делать разные предметы. Вы называете этот материал, например, дерево, а ребенок должен придумать как можно больше предметов (обычных и необычных), которые можно сделать из этого материала. При этом желательно, чтобы ребенок учитывал свойства материала.

Итак, что же можно сделать из дерева? Стул, стол, карандаш, шкаф, книжная полка, тумбочка, оконная рама, дверь, статуэтка, рама для картины, шахматы, шахматная доска, корабль, дом, детский конструктор, книга, лестница... Попробуйте продолжить этот перечень.

Возьмите другой материал: ткань, металл, стекло, пластмассу, воду, воздух и т. п. После этого предложите малышу пофантазировать и представить себе материал, который обладает свойствами дерева и стекла, скажем, прозрачное дерево или деревянное стекло. Что можно сделать из таких материалов?

#### **Художник**

Предложите ребенку изобразить с помощью красок разные настроения, чувства, эмоции, например, веселье, страх, обиду, злость, любовь и т. п.



Лучше, если эти чувства, эмоции, настроения вы сформулируете не абстрактно, а конкретно: «У тебя веселое настроение — ты идешь в цирк», «Ты обиделся на своего друга, потому что он не захотел с тобой играть. Подбери цвет, который, на твой взгляд, больше всего подходит к этой обиде», «Ты очень сильно любишь маму. Каким цветом ты бы отобразил эту любовь?» и т. д.

Объясните малышу, что сам рисунок значения не имеет, важен только цвет. Это могут быть просто мазки краски, цветные линии, круги и т. п. Однако если у ребенка появится желание что-то изобразить, предоставьте ему такую возможность.

## **Игры для развития способности генерирования идей**

### **Пантомима**

Предложите ребенку отгадывать ваши пантомимы. Попробуйте изобразить хитрую лису; медвежонка, который поедает мед; веселую обезьянку с бананом; ласковую кошечку, пьющую из миски молоко; смелую собачку, виляющую хвостиком; трусливого зайчишку и др.

Объектом пантомимы могут быть не только животные, но и люди (выполняющие разную работу), предметы (неподвижные или двигающиеся) и многое другое.

Малыш должен внимательно смотреть на то, что вы показываете, и угадывать, кого вы изображаете, и что этот персонаж делает; называть версию за версией, пока не угадает или не приблизится к отгадке максимально близко.

Когда ребенок хоть немножко научится распознавать ваши пантомимы, предложите ему сыграть главную роль. Пусть подумает, что бы он хотел изобразить, а затем покажет вам; вы должны угадать, что это было. После игры обсудите вместе с ребенком, что ему удалось хорошо изобразить, а что не очень.

### **Составь предложение**

Используя три заданных слова, нужно составить как можно больше осмысленных предложений. Вот примеры:

- 1) автомобиль, мартышка, человек;
- 2) альбом, собака, кошка;
- 3) лампочка, дерево, высокий;
- 4) грустный, покрывало, жевать;
- 5) комар, ползать, тяжелый.

Нельзя бессмысленно объединять слова, но возможно составление предложений, имеющих необычное, фантастическое содержание. К примеру: «Комар легкий — он может легко взлететь, если бы он был тяжелый, тогда бы он ползал», «Лампочка фонарика осветила высокое дерево».

В эту игру могут играть и взрослые и дети. Она доставляет не только удовольствие, но развивает чувство юмора, умение генерировать оригинальные идеи.