



**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ**

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования**

**«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)**

**ФАКУЛЬТЕТ ЗАОЧНОГО ОБУЧЕНИЯ И ДИСТАНЦИОННЫХ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

КАФЕДРА СОЦИАЛЬНО – ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ

**Развитие творческих способностей детей старшего дошкольного возраста
с помощью сюжетно – ролевых игр**

**Выпускная квалификационная работа
по направлению 44.03.01 «Педагогическое образование»
Направленность программы бакалавриата
«Дошкольное образование»**

Выполнил:
студент группы ЗФ - 411/096-4 - 1 Мсс
Плаксына Алёна Александровна

Проверка на объем заимствований:
85,28% авторского текста

Научный руководитель:
к.п.н., доцент,
Пичугина Ирина Викторовна

Работа Иванова О.Э. к защите

«10» 05 2017 г.

зав. кафедрой СПО

Иванова О.Э. д.ф.н., доцент Иванова О.Э.

**Челябинск
2017**

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИЗУЧЕНИЯ ПРОБЛЕМЫ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ В СЮЖЕТНО- РОЛЕВОЙ ИГРЕ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА	
1.1. Анализ психолого-педагогической литературы по проблеме развития творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста.....	5
1.2. Психологические особенности развития детей старшего дошкольного возраста.....	13
1.3. Сюжетно-ролевая игра как средство развития творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста.....	18
2. ИССЛЕДОВАНИЕ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В МКДОУ № 10 Г. КАРАБАША	
2.1. Исследование уровня развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста.....	25
2.2. Методика проведения экспериментального исследования.....	33
2.3. Анализ результатов экспериментальной работы.....	39
2.4. Практические рекомендации для педагогов по развитию творческих способностей детей старшего дошкольного возраста.....	45
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	52
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	55
ПРИЛОЖЕНИЕ.....	60

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность. Дошкольное образование является одной из ступеней системы образования. Непосредственно изменения, затрагивающие образовательную систему, влияют и на вопросы творческого развития детей, что выражается в формировании у дошкольников творческой инициативы, способностей к активности творческого характера. В таком контексте проблема развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста приобретает особое значение

В ситуации постоянных преобразований, усложняющей процесс социализации, все более востребованы творческие способности детей. Они позволяют детям беспрепятственно адаптироваться к новым социальным условиям, а также выступать в качестве субъекта, влияющего на ход общественных, экономических и культурных процессов. В современных условиях необходимо не только вооружить человека определенной суммой знаний, но и воспитывать самостоятельную, творчески развитую личность.

Данная проблема отражается в ряде работ следующих авторов: Ш.А. Амонашвили, Е.В. Бондаревской, Л.Г. Вяткина, А.В. Петровского, В.В. Серикова, И.С. Якиманской и др.

Объект исследования – процесс развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста.

Предмет исследования – сюжетно-ролевая игра как средство развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста.

Цель исследования - подобрать и апробировать систему игр, направленных на развитие творческих способностей детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

- проанализировать психолого-педагогическую литературу по проблеме развития творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста;
- выявить психологические особенности развития детей старшего дошкольного возраста;
- рассмотреть сюжетно-ролевую игру как средство развития творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста;
- реализовать экспериментальную работу по исследованию уровня развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста в процессе игровой деятельности;
- разработать практические рекомендации для педагогов по развитию творческих способностей детей старшего дошкольного возраста.

На основе цели, объекта и предмета выдвигаем следующую гипотезу:

- развитие творческих способностей детей старшего дошкольного возраста с помощью сюжетно-ролевых игр будет более эффективным при создании следующих специальных условий:
- если изучить и проанализировать психолого-педагогическую и методическую литературу по изучаемой проблеме;
- если сделать соответствующие рекомендации для педагогов по развитию творческих способностей детей старшего дошкольного возраста, то мы, возможно, докажем, что подобранные нами мероприятия, действительно способствуют развитию творческих способностей детей старшего дошкольного возраста с помощью сюжетно-ролевых игр.

Структура работы:

Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы, приложений.

1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИЗУЧЕНИЯ ПРОБЛЕМЫ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ В СЮЖЕТНО- РОЛЕВОЙ ИГРЕ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

1.1. Анализ психолого-педагогической литературы по проблеме развития творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста

Нацеленность на гармоничное личностное развитие каждого и подготовку к быстро меняющейся жизни в условиях быстрого развития техники, науки и других сфер жизни общества ставит проблему развития творческих способностей детей на первое место. Вопрос воспитания способностей остается одним из важнейших в педагогической и психологической науках.

Для полноценного рассмотрения феномена творческих способностей необходимо для начала акцентировать внимание отдельно на понятиях «творчество» и «способности».

В науке выделяются многочисленные подходы к понятию «творчество», которые позволяют рассмотреть его с разных позиций и выделить его характерные особенности.

С позиции Я. А. Пономарева, творчество рассматривается как взаимодействие, ведущее к развитию, как условие развития. Д. Б. Богоявленская понимает творчество как проявление неадаптивной активности (стремление выйти за рамки, потребность в выдвижении оригинальных познавательных задач, развертывание внутренних потенциалов) [9, 38].

Взгляды на понимание творчества представителей гуманистической психологии оказались наиболее близкими к взглядам большинства

отечественных психологов, исследующих творчество. А. Маслоу, К. Роджерс считают, что творчество— это способность к глубокому осознанию собственного опыта, это самоактуализация, самовыражение. Е.Л. Яковлева определяет творчество как реализацию человеком собственной индивидуальности [45, 52].

Д. Б. Богоявленская, С. В. Максимова понимают творчество как проявление неадаптивной активности (стремление выйти за рамки, потребность в выдвижении оригинальных познавательных задач, развертывание внутренних потенциалов) [9, 28].

Таким образом, можно отметить, что творчество рассматривается как с позиции деятельности, позволяющей индивиду выразить свои особенности, а также способствующей развитию личностных особенностей индивида, так и в аспекте социальной значимости.

Изучая творческий процесс индивида, необходимо акцентировать внимание на познавательных способностях индивида, его мотивации и ценностных ориентирах. Обратимся к понятию «способности». Выделяют огромное множество определений указанного понятия, рассмотрим некоторые из них.

С.Л. Рубинштейн, основоположник философско-психологической теории деятельности, рассматривал способности как закрепленную в индивиде систему обобщенной психической деятельности. В отличие от навыков, способности — результаты закрепления не способов действия, а психических процессов («деятельностей»), посредством которых действия и деятельности регулируются [42].

Б. М. Теплов, рассматривали способности «как качество, индивидуально-психологические особенности личности, приводящие к успеху в какой-либо деятельности». В свою очередь Б.М. Теплов утверждает, что способности формируются на основе задатков, которые являются врожденными особенностями индивида, при этом они не могут

возникать вне деятельности, также на развитие задатков непосредственно влияет темперамент, мотивация и самооценка [46].

Существуют различные определения понятия «способности». С.Л. Рубинштейн, основоположник философско-психологической теории деятельности, определял способность как сложное образование, содержащее ряд психологических особенностей личности, без которых человек не был бы способен к какой-либо конкретной деятельности, и свойств, которые в процессе этой деятельности и вырабатываются. Способности – это закрепленная в индивиде система обобщенных психических деятельностей. В отличие от навыков, способности – результаты закрепления не способов действия, а психических процессов, посредством которых действия и деятельности регулируются [41].

Для В.Д. Шадрикова способности представляют комплекс, состоящий из трех основных позиций:

- индивида;
- субъекта деятельности;
- личности [48].

На основе способностей происходит формирование творческих способностей, поэтому акцентируем внимание на возникновении именно творческих способностей. Многие исследователи определяют креативность как составляющую творческих способностей, а творчество отождествляют со способностью к творчеству.

Как полагает А. Адлер, являющийся создателем индивидуальной психологии, каждый человек обладает творческой силой, которая выступает фактором, управляющим жизнью, при этом творческая сила формируется у человека с рождения и развивается в процессе онтогенеза [3].

Представители гуманистической психологии считают, что творческие способности присущи каждому из нас. Творческие

способности созвучны понятию «самоактуализирующейся личности». Они проявляются в деятельности.

Творчество рассматривается, как способность индивида объективно реагировать на трансформирующиеся условия жизни, а также как способность создавать что-то новое.

А.Н. Леонтьев, утверждает, что развитие общей способности индивида выступает основой к развитию отдельной сферы способностей или деятельности. Также Леонтьев рассматривает творческие способности как результат овладения человеком знаниями, умениями и навыками, необходимыми для того или иного вида творчества (художественного, музыкального, технического и т. д.) [25].

С точки зрения А. Г. Маклакова, творческие способности – это специальные способности, определяющие успех творчества [27].

Э. Фромм рассматривает творческие способности как врожденные потенциальные способности, дремлющие в каждом человеке. Л. Терстоун отмечает, что развитию творческих способностей способствуют особенности темперамента, способность быстро усваивать и порождать идеи. Творческие решения приходят в момент релаксации, рассредоточения. С. Герберт, сторонник когнитивной психологии, считает, что творческие способности не несут какой-либо уникальности и не отличаются от других познавательных процессов. Дж. Гилфорд считает креативность универсальной познавательной творческой способностью. Основой креативности является дивергентное мышление, которое направлено на поиск нескольких вариантов решения проблемы и выходит за пределы существующих стандартов [39].

А.Н. Лук в определении творческих способностей уделил большое внимание приемам мышления, особенностям восприятия, памяти и мотивации. Творческие способности присущи каждому, однако уровень их развития зависит от индивидуальных особенностей, среды, в которую

заключен индивид, воспитательных воздействий и личности воспитывающего.

А. М. Матюшкин подчеркивает обязательное наличие высокой познавательной мотивации и исследовательской активности у детей с развитыми творческими способностями [29].

В.И. Андреев указывает на мотивационно-творческую активность и общую направленность личности (творческий интерес, любознательность, стремление к лидерству, самообразованию), без которых не может быть развитых творческих способностей [5].

Первым направлением по развитию творческих способностей в дошкольном возрасте является формирование ассоциативности, диалектичности и системности мышления, т.к. развитие именно этих качеств делает мышление гибким, оригинальным и продуктивным.

Ассоциативность — это способность видеть связь и сходные черты в предметах и явлениях, на первый взгляд, не сопоставимых. Благодаря развитию ассоциативности мышление становится гибким и оригинальным [47].

Кроме того, большое количество ассоциативных связей позволяет быстро извлекать нужную информацию из памяти. Ассоциативность очень легко приобретает дошкольниками в ролевой игре. Существуют специальные игры, способствующие развитию этого качества.

Диалектичность — это способность видеть в любых системах противоречия, мешающие их развитию, умение устранять эти противоречия, решать проблемы. Диалектичность является необходимым качеством талантливого мышления. Педагогическими задачами по формированию диалектичности мышления в дошкольном возрасте являются следующие.

1. Развитие умения выявлять противоречия в любом предмете и явлении.

2. Выработка умения четко формулировать выявленные противоречия.

3. Формирование умения разрешать противоречия.

Еще одно качество — системность. Системность — это способность видеть предмет или явление как целостную систему, воспринимать любой предмет, любую проблему всесторонне, во всем многообразии связей; способность видеть единство взаимосвязей в явлениях и законах развития.

Системное мышление позволяет видеть огромное количество свойств предметов, улавливать взаимосвязи на уровне частей системы и взаимосвязи с другими системами. Системное мышление познает закономерности при развитии системы от прошлого к настоящему и применяет это по отношению к будущему [19].

Системность мышления развивается корректным анализом систем и специальными упражнениями. Перечислим педагогические задачи по развитию системности мышления в дошкольном возрасте.

1. Формирование умения рассматривать любой предмет или явление как систему, развивающуюся во времени.

2. Развитие умения определять функции предметов с учетом того, что любой предмет многофункционален.

Второе направление формирования творческих способностей дошкольников — развитие воображения.

Воображение — это умение конструировать в уме из элементов жизненного опыта (впечатлений, представлений, знаний, переживаний) посредством новых их сочетаний и соотношений что-либо новое, выходящее за пределы ранее воспринятого. Воображение является основой всякой творческой деятельности. Оно помогает человеку освободиться от инерции мышления, оно преобразует представление памяти, тем самым обеспечивая, в конечном счете, создание заведомо нового. В этом смысле, все, что окружает нас и что сделано руками человека, весь мир культуры, в

отличие от мира природы — все это является продуктом творческого воображения [11].

Чем больше ребенок видел, слышал и пережил, чем больше он знает и усвоил, чем большим количеством элементов действительности он располагает в своем опыте, тем значительнее и продуктивнее при других равных условиях, будет деятельность его воображения. Именно с накопления опыта начинается всякое воображение. При этом взрослые должны всячески поощрять любознательность детей, воспитывая любовь и потребность в знаниях.

Для того чтобы успешно развивать познавательные интересы ребенка, родители должны знать, чем интересуется их малыш, а уже затем оказывать влияние на формирование его интересов. Накопление знаний, опыта — это только предпосылка для развития творческого воображения. Любые знания могут быть бесполезным грузом, если человек не умеет обращаться с ними, отбирать то нужное, что ведет к творческому решению задачи. А для этого нужна практика таких решений, умение использовать накопленную информацию в своей деятельности.

Универсальные творческие способности — это индивидуальные особенности, качества человека, которые определяют успешность выполнения им творческой деятельности различного рода. В основе креативных способностей человека лежат процессы мышления и воображения. Основными направлениями развития творческих способностей в дошкольном возрасте являются следующие.

1. Развитие продуктивного творческого воображения, которое характеризуется такими качествами, как богатство продуцируемых образов и направленность.

2. Развитие качеств мышления, которые формируют креативность. Такими качествами являются ассоциативность, диалектичность и системность мышления. Дошкольный возраст имеет богатейшие возможности для развития творческих способностей. К сожалению, эти

возможности с течением времени необратимо утрачиваются, поэтому необходимо, как можно эффективнее использовать их в дошкольном детстве [17].

Успешное развитие творческих способностей возможно лишь при создании определенных условий, благоприятствующих их формированию.

1. Раннее физическое и интеллектуальное развитие детей.
2. Создание обстановки, опережающей развитие ребенка.
3. Самостоятельное решение ребенком задач, требующих максимального напряжения сил, когда ребенок добирается до "потолка" своих возможностей.
4. Предоставление ребенку свободы в выборе деятельности, чередовании дел, продолжительности занятий одним делом и т.д.
5. Умная, доброжелательная помощь (а не подсказка) взрослых.
6. Комфортная психологическая обстановка, поощрение взрослыми стремления ребенка к творчеству.

Итак, для рассмотрения феномена творческих способностей необходимо акцентировать внимание на понятие «творчество» и «способности». Творчество в свою очередь позиционируется как процесс развития личности, в то время как способности рассматриваются с позиции сложного образования или как базовый фактор, позволяющий индивиду развиваться.

Исходя из этого, творческие способности с позиции многих исследователей представляет собой феномен, позволяющий определить процесс принятия новых решений, формирование идей, которые ранее не демонстрировались. Исследователи считают, что каждый индивид имеет свои предпосылки к творческим способностям, которые упираются в особенности мышления, креативности, фантазии и т.п.

1.2. Психологические особенности развития детей старшего дошкольного возраста

Дети старшего дошкольного имеют свои особенности развития, которые определяют личностное развитие детей в целом, а также становление творческих способностей.

Дети дошкольного возраста отличаются интенсивным психическим развитием. Именно в этот период происходят изменения, связанные с разными сферами, начиная с психофизиологической и заканчивая формированием личности ребенка.

В этом возрасте у детей заметно повышается дифференциация восприятия, заметным становится переход от использования предметных образов к сенсорным эталонам [24].

Восприятие рассматривается как психический познавательный процесс отражения в сознании человека непосредственно воздействующих на его органы чувств предметов и явлений в целом, а не отдельных их свойств, как это происходит при ощущении [27].

Память у детей носит произвольный характер. Они склонны запомнить только то, что вызывает у них интерес или яркие впечатления. Таким образом, объем фиксированного материала во многом определяется эмоциональным отношением к данному предмету или явлению. Главной особенностью детей в этот период является развитие произвольного внимания, а также формирование воображения, которое имеет непосредственную связь с речью ребенка [31].

Память – это способность сохранять и воспроизводить полученный опыт, который сохраняется в виде впечатлений, образов, опыта [37].

В старшем дошкольном возрасте формирование представлений доходит до апогея развития, поэтому дети уже могут свободно и беспрепятственно анализировать различные пространственные формы и

ситуации. Конечно, результаты, получаемые в процессе деятельности, не всегда имеют положительную окраску, но дети старшего дошкольного возраста уже безошибочно могут расчленять пространственные образы, при этом акцентируя внимание не только на отражении предметов, расположенных в том или ином пространстве, но и на их взаимном расположении относительно друг друга.

В период старшего дошкольного возраста уже происходит полноценное развитие и формирование различных форм образного мышления, поэтому можно отметить интенсивное развитие познавательных процессов у детей, выражающийся в формировании новых умений, навыков, которые, в большей, степени направлены на изучение окружающей среды, анализу ее свойств. Также дети уже могут целенаправленно воздействовать на них для реализации поставленных задач [25].

Дети в старшем дошкольном возрасте проявляют склонность к развитию логического мышления, в рамках этого периода оно становится базой для дальнейшего процесса интеллектуального становления детей, что необходимо для развития ребенка как полноценной личности.

Дети накапливают опыт практических действий, происходит развитие восприятия памяти, воображения, дети становятся более уверенными в своих силах, что также отражается на их уровне самооценки, без которой невозможно достичь конечного положительного результата в рамках развития детей дошкольного возраста. В этом возрасте больше внимание уделяется постановке более сложных целей и задач, которые ребенок должен достичь самостоятельно, опираясь на свои способности [33].

В дошкольном возрасте дети уже самостоятельно начинают стремиться к далекой (в том числе и воображаемой) цели, выдерживая при этом сильное волевое напряжение в течение довольно длительного времени. В дошкольном возрасте одним из наиболее действенных в плане

мобилизации волевых усилий мотивов является оценка действий взрослыми. Необходимо отметить, что к моменту достижения старшего дошкольного возраста происходит интенсивное развитие познавательной мотивации: непосредственная впечатлительность ребенка снижается, в то же время он становится более активным в поиске новой информации. В это период дети отличаются активным становлением и формированием памяти, воображения, пространственных представлений, образного мышления. Это позволяет им в большей степени изучать окружающий мир, учиться анализировать себя, свои поступки, взаимодействовать с окружающими.

У детей старшего дошкольного возраста происходит функциональное совершенствование мозга – развивается аналитико-систематическая функция коры; постепенно изменяется соотношение процессов возбуждения и торможения: процесс торможения становится все более сильным, хотя по-прежнему преобладает процесс возбуждения, поэтому дети отличаются эмоциональностью и возбудимостью. Познание окружающего мира через систему ощущений и восприятий. В этот период дети отличаются остротой и свежестью восприятия, своего рода созерцательной любознательностью [13].

Еще одной характерной особенностью детей старшего дошкольного возраста выступает тесная связь психического развития ребенка с его практической деятельностью. Воспринять предмет для ребенка – значит что-то делать с ним, что-то изменить в нем, произвести какие-либо действия, взять, потрогать его. Характерная особенность – ярко выраженная эмоциональность восприятия. В процессе обучения происходит перестройка восприятия, оно поднимается на более высокую ступень развития, принимает характер целенаправленной и управляемой деятельности. В процессе обучения восприятие углубляется, становится более анализирующим, дифференцирующим, принимает характер организованного наблюдения.

Дети дошкольного возраста уже начинают полноценно осознавать свое поведение в соответствии с общепринятыми правилами и нормами. Основой первоначальной самооценки является умение сравнивать себя с другими детьми. В этом возрасте для них свойственна дифференцированная завышенная самооценка, переходящая в дифференцированную, при этом самооценка приобретает объективную форму.

В это время формируется определенный объем знаний и навыков, интенсивно развивается произвольная форма памяти, мышления, воображения, опираясь на которые можно побуждать ребенка слушать, рассматривать, запоминать, анализировать. Ребенок уже умеет согласовывать свои действия со сверстниками, участниками совместных игр или продуктивной деятельности. Его собственное поведение характеризуется наличием сформированной сферы мотивов и интересов, внутреннего плана действий, способностью к достаточно адекватной оценке результатов собственной деятельности и своих возможностей [36].

Ребенок все больше стремится познать новое социальное положение, что сказывается на образовании его внутренней позиции. Именно она и определяет поведение и деятельность ребенка, и всю систему его отношений к действительности, к самому себе и окружающему миру.

Наличие внутренней позиции ребенка проявляется в том, что он осознает, что необходимо получать новые знания, умения и навыки, при этом он проявляет положительное отношение к обучению. Такая положительная направленность ребенка на обучение, получение новых знаний, умений и навыков сказывается на желании развиваться дальше.

Немаловажным для него становится построение отношений со сверстниками. У детей старшего дошкольного возраста складывается такая форма общения, как внеситуативно - личностное общение. Взрослый становится непререкаемым авторитетом, образцом для подражания. Облегчается общение в ситуации урока, когда исключены

непосредственные эмоциональные контакты, когда нельзя поговорить на посторонние темы, поделиться своими переживаниями, а можно только отвечать на поставленные вопросы и самому задавать вопросы по делу, предварительно подняв руку.

В этом возрасте у ребенка активно сформируется речевое общение, познавательная активность. Стоит заметить, что именно в это период ребенок же должен обладать этическими представлениями, которые служат основой для развития духовно-нравственной сферы, которая в дальнейшем выступает базой для формирования уже вполне зрелых нравственных чувств и убеждений. Нравственные инстанции порождают у ребенка нравственные мотивы поведения, которые могут быть по своему воздействию более сильными, чем многие непосредственные, в том числе и элементарные потребности [26].

Итак, дети старшего дошкольного возраста имеют свои психолого-педагогические особенности, которые выступают основой дальнейшего развития и формирования новых знаний и представлений.

В это период дети отличаются активным становлением и формированием памяти, воображения, пространственных представлений, образного мышления. Это позволяет им в большей степени изучать окружающий мир, учиться анализировать себя, свои поступки, взаимодействовать с окружающими.

Дети в этот период склонны к формированию и достижению целей, что отражается на становлении их как личности со своими особенностями, знаниями, навыками и умениями. Это влияет на становление внутренней позиции ребенка, его мотивационной сферы, которая необходима и выступает фактором активизации ребенка к достижению новых целей и задач. То есть ребенок начинает рассматриваться как личность, вступившая на этап активного становления.

Учитывая особенности детей, происходит выбор тех способов, которые наиболее доступно и легко позволяют формировать и развивать у дошкольников творческие способности.

1.3. Сюжетно-ролевая игра как средство развития творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста

В дошкольном возрасте внимание акцентируется на реализации игровой деятельности, которая позволяет детям развивать духовный, физический потенциал, а также способствует формированию внимания, памяти, воображения, ловкости и т.п., то есть дошкольник развивается как личность. В процессе игровой деятельности происходят значимые преобразования в психике ребенка, что способствует подготовки к новым жизненным этапам, которые ребенок проигрывается в рамках игры.

Особое место у детей старшего дошкольного возраста занимает сюжетно-ролевая игра. С позиции С.Л. Рубинштейна, данный вид игры относится к наиболее спонтанному виду игровой деятельности, при этом весь процесс игры строится на коммуникации, что положительно сказывается на развитии личности старшего дошкольника [41].

Сюжетно-ролевая игра позиционируется как вид игры, который строится на взаимодействии детей и взрослых. Данному виду игровой деятельности отличаются следующими характерными особенностями:

- эмоциональная насыщенность;
- самостоятельная и активная позиция детей;
- творческий подход [49].

Стоит отметить, что сюжетно-ролевая игра строится на воображаемой ситуации, которая формируется из сюжета и ролей, поэтому у ребенка развиваются творческие способности.

Сюжет игры позиционируется как ряд событий, которые объединяются мотивированными связями, тем самым объединяя героев игры [43].

Особое место в рамках данного вида игры занимает роль. Она выступает в роли стержня игровой деятельности. Наличие роли помогает ребенку отождествлять себя с тем или иным героем, что сказывается на построении игры в целом. В ходе игровой деятельности ребенок использует различные предметы. Наибольшее значение имеют предметы-атрибуты, поскольку помогают страшим дошкольникам планировать игровую ситуацию, вникать в роль, что облегчает ребенку ее реализацию.

Необходимо отметить, что распределение игровых ролей также имеет важное значение. Зачастую ребенок-лидер выбирает для себя главную роль, при этом менее интересные достаются другим детям. Чаще всего такая ситуация возникает без полного согласия других детей, что может привести к возникновению конфликтной ситуации и формированию негативного отношения к сюжетно-ролевой игре. Необходимо акцентировать внимание на особенностях распределения ролей, развивая у детей умение договариваться, поэтому необходимо учить детей совмещать реальные роли и игровые, чтобы не возникало конфликтных и противоречивых ситуаций.

Особенности и специфику сюжетно-ролевой игры рассмотрены в работах Д. Б. Эльконина, Д. В. Менджерицкой, А. В. Черкова, П. Г. Саморуковой, Н. В. Королевой и др. Авторы указывают на то, что в рамках сюжетно-ролевой игры дети стремятся к постижению общественной жизни взрослых во всех ее проявлениях. Коллективность сюжетно-ролевой игры позволяет детям моделировать игровую ситуацию, обогащая свой социальный опыт.

Определим особенности указанного вида игровой деятельности:

- соблюдение правил игры. Необходимо объяснить детям, что нужно следовать предложенным игровым правилам, чтобы передать смысл и

задумку игры. Следование правилам у ребенка не проявляется спонтанно, поэтому перед реализацией игровой деятельности необходимо формировать у ребенка умений действовать по тем нормам и правилам, которые необходимы и играют важное значение в той или иной деятельности [16].

Осваивая в игре правила ролевого поведения, ребенок осваивает и моральные нормы, заключенные в роли. Дети осваивают мотивы и цели деятельности взрослых, их отношение к своему труду, к событиям и явлениям общественной жизни, к людям, вещам: в игре формируется положительное отношение к образу жизни людей, к поступкам, нормам и правилам поведения в обществе;

- социальный мотив игр – в рамках сюжетно-ролевой игры необходимо ориентироваться на систему реальных отношений, чтобы дети проживали роли, тем самым пополняя свои представления о жизни взрослых;

- акцент на эмоциональное развитие - игра ребенка очень богата эмоциями, часто такими, которые в жизни ему еще не доступны. Ребенок отличает игру от действительности, в речи дошкольников часто присутствуют такие слова: «как будто», «понарошку» и «по-правде». Но, несмотря на это, игровые переживания всегда искренни. Ребенок не притворяется: мама по-настоящему любит свою дочку-куклу, водитель серьезно озабочен тем, удастся ли спасти попавшего в аварию товарища [21].

С усложнением игры и игрового замысла чувства детей становятся более осознанными и сложными, поэтому сюжетно - ролевая игра рассматривается как школа чувств, в ней формируется эмоциональный мир детей;

- интеллектуальное развитие – процесс реализации игры позволяет детям формировать познавательный интерес к разным видам деятельности, событиям, окружающим предметам, труду взрослых и т.п. В процессе

этого у детей появляются любимые герои книг, которым они стремятся подражать. Вследствие чего и замыслы игр становятся более стойкими, иногда на длительное время овладевают их воображением;

- развитие воображения и творческого потенциала – сюжетно-ролевая игра имеет определенный план, по которому дети реализуют игровую деятельность, но при этом они могут сочетать план с импровизацией, что приводит к развитию воображения, а также способствует формированию творческого потенциала детей. Для работы по плану дети используют различные игрушки, предметы, берут на себя конкретную роль, что позволяет им руководить всем процессом, вносить свои эмоции, мимику, жесты, которые и отражают импровизированность игровой деятельности [22].

Если дети не могут использовать в игре конкретные виды игрушек, то они способны заменить один предмет на другой, включить воображение, тем самым способствуя развитию видеть в предмете несуществующие качества. Это делает игру более интересной, разнообразной и дает положительные результаты;

- развитие речевой активности – в процессе сюжетно-ролевой игры дети находятся в постоянном взаимодействии, что способствует развитию словарного запаса детей, учит их строить диалогическую речь, при этом опираясь на способность слушать своего собеседника. Учитывая, что в игре детям приходится играть роль определенного персонажа, что основное внимание уделяется и развитию монологической речи, которая является наиболее сложной в практической работе.

Между речью и игрой существует двусторонняя связь. С одной стороны, речь развивается и активизируется в игре, а с другой — сама игра развивается под влиянием развития речи.

Для детей старшего дошкольного возраста необходимо постепенно усложнять сюжетно-ролевую игру, поскольку необходимо развивать у детей умения работать в коллективе; договариваться; идти на компромисс;

учиться точно отображать характерные черты игрового образа. Сюжетно-ролевая игра для старших дошкольников должна включать сюжет не отдельных моментов, а уже более серьезные мероприятия, праздники и т.п.

Необходимо отметить, что содержание игровой деятельности старших дошкольников должно иметь мотивы, цели, задачи. Такой подход возможен при расширении тематике игр, углублении знаний о каких-либо праздниках с целью их реализации.

Для детей старшего дошкольного возраста сюжетно-ролевая игра должна соответствовать следующим характеристикам:

- опираться на содержание, в рамках которого отражаются различные общественные явления;
- имеется содержательность цели игры;
- присутствует разнообразие ролей и сюжетов;
- акцентируется внимание на проявлении нравственных чувств [23].

В процессе выбора игрового сюжета необходимо, чтобы дети принимали непосредственное участие, поскольку проявление интереса со стороны детей положительно сказывается на результатах игровой деятельности, при этом ребенок будет заранее знать сюжет, что позволит ему спланировать свой образ.

Реализация сюжетно-ролевой игры в старшем дошкольном возрасте отличается тем, что у детей уже сформирован конкретный уровень впечатлений, поэтому сюжет игры будет разнообразным: по мотивам мультсериалов, прочитанных дома книг, рассказов родителей и др. В настоящее время распространены игры в путешествия, в том числе и космические: расширилась сфера отображения труда взрослых (обслуживающий труд в банке, на транспорте, служба охраны и правопорядка и др.)

Разнообразное содержание сюжетно-ролевых игр определяется знанием детьми тех сторон действительности, которые изображаются в игре, созвучностью этих знаний интересам, чувствам ребенка, его личному

опыту. Наконец, развитие содержания игр зависит от умения ребенка выделять характерные особенности в деятельности и взаимоотношениях взрослых.

В старшем дошкольном возрасте выполнение смысла игры заключается в типичных отношениях лица, роль которого выполняет ребенок, с другими лицами, роли, которых берут на себя другие дети. В играх появляются ролевые диалоги, с помощью которых выражаются отношения между персонажами, устанавливается игровое взаимодействие. Для качества выполнения роли важно отношение к ней ребенка. Поэтому следует иметь в виду, что старшие дошкольники неохотно выполняют роли, которые по их представлениям, не соответствуют их полу. Так, мальчики отказываются исполнять роль воспитателя, заведующей ДОО, в игре в школу соглашаются быть только учителем физкультуры. Исполняя роль, ребенок принимает во внимание не столько внешнюю логику, последовательность действий, сколько смысл социальных отношений [30, 35].

В старшем дошкольном возрасте сговор на игру не вызывает особых трудностей, потому что дети объединяются в ней на основе общности и интересов, личных симпатий, следовательно, лучше понимают друг друга, более уступчивы по отношению к партнерам.

Итак, игровая деятельность в дошкольном возрасте имеет важное значение. Одним из видов игровой деятельности является сюжетно-ролевая игра, которая строится как взаимодействие детей и взрослых.

В рамках реализации сюжетно-ролевой игры важное значение имеет ее содержание, которое должно отражать программные задачи и цель применения игровой деятельности; распределение ролей, при этом возможна интеграция художественных образов и вымышленных самими детьми.

Для реализации игры необходимо соблюдение установленных правил, наличие социального мотива игровой деятельности,

эмоциональное включение детей в процесс игры. В процессе игры возможно интеллектуальное развития детей, а также развитие воображения и речевой активности.

Для детей старшего дошкольного возраста сюжетно-ролевая игра должна постепенно усложняться, чтобы способствовать развитию личности детей, а также с целью формирования игровой мотивации.

2. ИССЛЕДОВАНИЕ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В МКДОУ №10 Г. КАРАБАША

2.1. Исследование уровня развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста

Цель проведения констатирующего эксперимента: обследование исходного уровня творческих способностей детей старшего дошкольного возраста в контрольной и экспериментальной подгрупп.

Задачи констатирующего эксперимента:

1. Подобрать с требованиями экспериментальной работы методики обследования.
2. Организовать и провести диагностическое обследование.
3. Провести сравнительный анализ уровня развития творческих способностей до начала проведения формирующего эксперимента.

Для диагностики уровня творческих способностей детей старшего дошкольного возраста нами были выбраны две методики:

1. Тест креативности (Торренс) (Приложение 1);

Цель – выявить уровень креативности.

Инструкция: Прочитайте внимательно задания. Выполнить задания, так как указано в инструкции.

Интерпретация результатов: каждое задание по следующим показателям: беглость, оригинальность, разработанность, сопротивление замыкания, абстрактность названий:

30 — плохо 30—34 — ниже нормы 35—39 — несколько ниже нормы
40—60 — норма 61—65 — несколько выше нормы 66—70 — выше нормы
>70 —отлично.

2. Методика «Дорисовывание фигур» (О.М. Дьяченко)
(Приложение 2).

Цель – изучить развитие воображения у детей.

Инструкция: «Сейчас ты будешь дорисовывать волшебные фигурки. Волшебные они потому, что каждую фигурку можно дорисовать так, что получится какая-нибудь картинка, любая, какую ты захочешь».

Интерпретация результатов:

При низком уровне дети фактически не принимают задачу: они или рисуют рядом с заданной фигуркой что-то свое, или дают беспредметные изображения («такой узор»).

При среднем уровне дети дорисовывают большинство фигурок, однако все рисунки схематичные, без деталей. Всегда есть рисунки, повторяющиеся самим ребенком или другими детьми группы.

При высоком уровне дети дают схематичные, иногда детализированные, но, как правило, оригинальные рисунки (не повторяющиеся самим ребенком или другими детьми группы).

В исследовании принимали участие 20 детей из старшей группы «Семицветик» (10 девочек и 10 мальчиков). Исследование проводилось на базе МКДОУ №10 г. Карабаша.

Для реализации формирующего эксперимента мы разделили детей на две подгруппы контрольную и экспериментальную по 10 детей в каждой группе (по 5 мальчиков и девочек в каждой из подгрупп).

Проанализируем полученные данные.

В рамках первой методики сводные данные представлены в таблице 1.

Таблица 1

Данные по методике - Тест креативности (Торренс)

Номер испытуемого	Имя Ф.	Пол	Количество баллов	Уровень

Продолжение таблицы 1

Контрольная подгруппа				
1	Анна Т.	женский	34	ниже нормы
2	Вика В.	женский	58	норма
3	Дарина Т.	женский	42	норма
4	Ольга Ч.	женский	62	несколько выше нормы
5	Полина Т.	женский	54	норма
6	Павел Ф.	мужской	48	норма
7	Евгений Т.	мужской	58	норма
8	Игорь К.	мужской	39	несколько ниже нормы
9	Иван Н.	мужской	56	норма
10	Ильдар М.	мужской	40	норма
Экспериментальная подгруппа				
1	Лена Л.	женский	61	несколько выше нормы
2	Лена Р.	женский	54	норма
3	Динара А.	женский	32	ниже нормы
4	Женя З.	женский	43	норма
5	Ольга И.	женский	44	норма
6	Дима Т.	мужской	48	норма
7	Толя Т.	мужской	35	несколько ниже нормы
8	Вадим П.	мужской	56	норма
9	Иван О.	мужской	58	норма
10	Руслан Д.	мужской	66	выше нормы

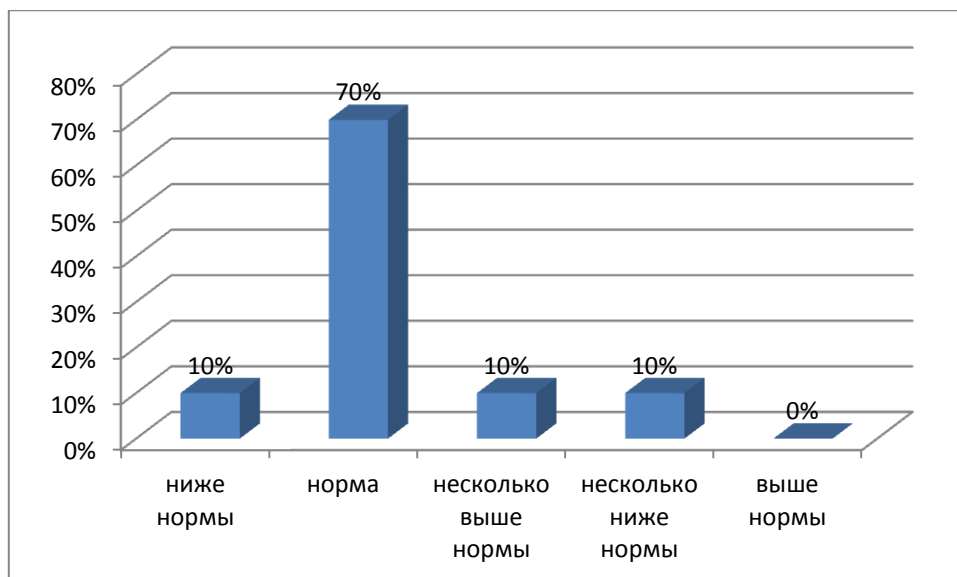


Рисунок 1- Уровень креативности в контрольной подгруппе
(констатирующий этап)

Из рисунка 1 видно, что дети из контрольной подгруппы в основном имеют показатели креативности, который находится в норме – 70% детей (Рисунок 1).

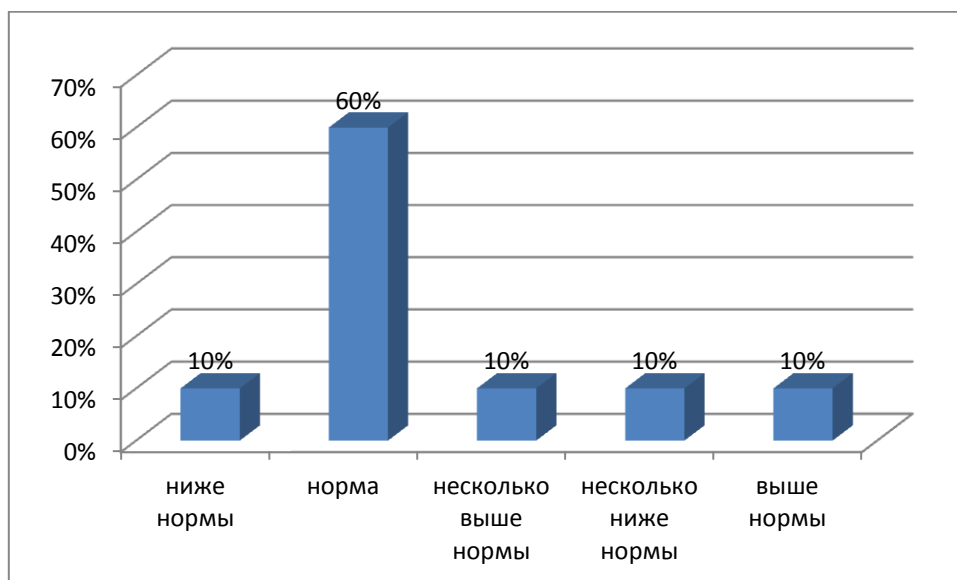


Рисунок 2- Уровень креативности в экспериментальной подгруппе
(констатирующий этап)

В рамках экспериментальной подгруппы выявлено, что у 60% детей показатели креативности также имеет показатель нормы (Рисунок 2).

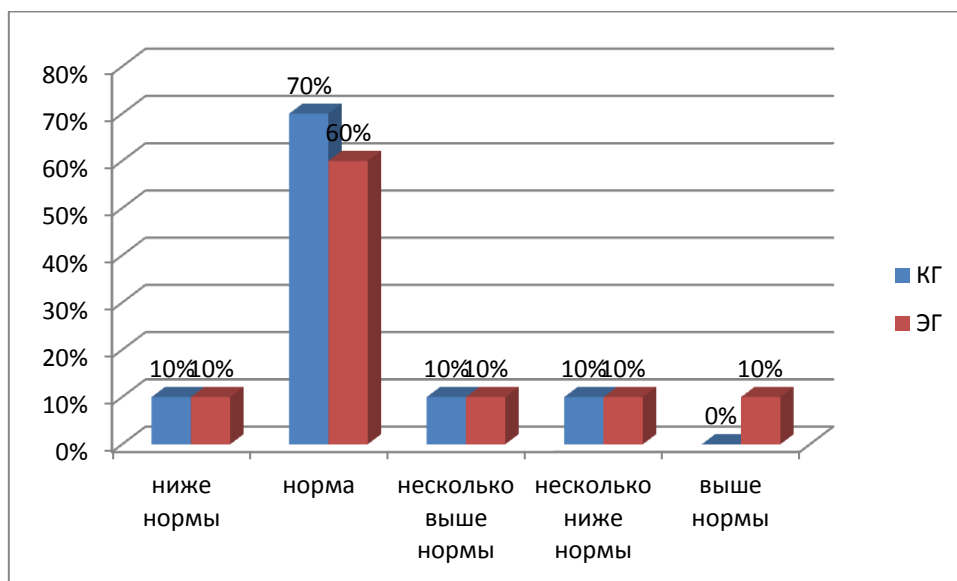


Рисунок 3- Сравнительный анализ уровня креативности в контрольной и экспериментальной подгруппах (констатирующий этап)

Исходя из данных рисунка 3, можно отметить, что показатели контрольной и экспериментальной подгруппы не имеют явных различий. Лишь в экспериментальной подгруппе выявлено 10% детей с показателем креативности выше нормы, в то время как в рамках контрольной подгруппе отсутствуют дети с таким показателем.

2. Методика «Дорисовывание фигур» (О.М. Дьяченко)

Таблица 2

Данные по методике - «Дорисовывание фигур» (О.М. Дьяченко)

Номер испытуемого	Имя Ф.	Пол	Уровень
Контрольная подгруппа			
1	Анна Т.	женский	средний
2	Вика В.	женский	высокий

Продолжение таблицы 2

3	Дарина Т.	женский	высокий
4	Ольга Ч.	женский	средний
5	Полина Т.	женский	средний
6	Павел Ф.	мужской	низкий
7	Евгений Т.	мужской	средний
8	Игорь К.	мужской	средний
9	Иван Н.	мужской	средний
10	Ильдар М.	мужской	средний
Экспериментальная подгруппа			
1	Лена Л.	женский	высокий
2	Лена Р.	женский	высокий
3	Динара А.	женский	средний
4	Женя З.	женский	средний
5	Ольга И.	женский	средний
6	Дима Т.	мужской	средний
7	Толя Т.	мужской	средний
8	Вадим П.	мужской	низкий
9	Иван О.	мужской	средний
10	Руслан Д.	мужской	низкий

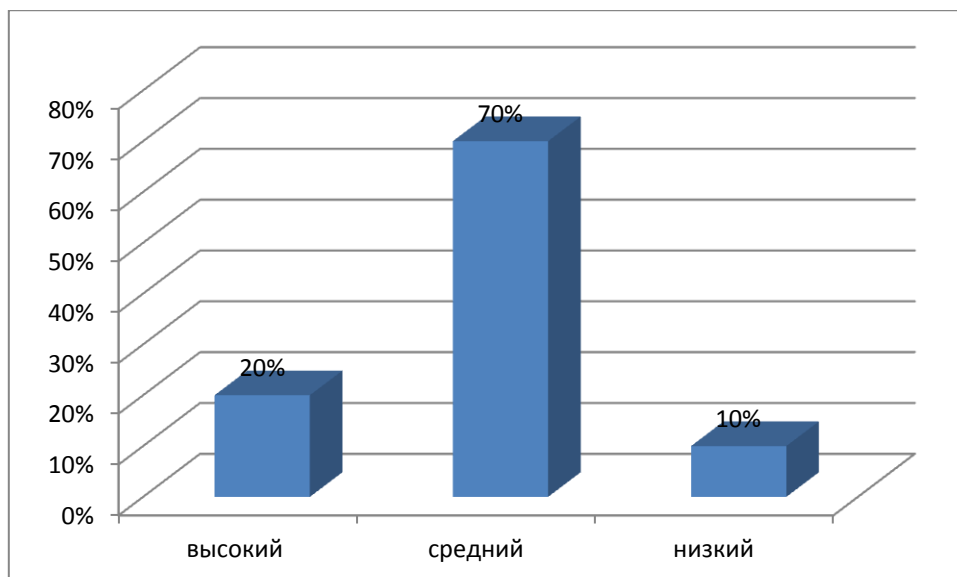


Рисунок 4 -Уровень развития творческих способностей детей из контрольной подгруппы (констатирующий этап)

Из показателей рисунка 4 видно, что у детей из контрольной подгруппы превалирует средний показатель развития творческих способностей – 70%, при этом высокий уровень представлен у 20% детей, а низкий всего у 10%.

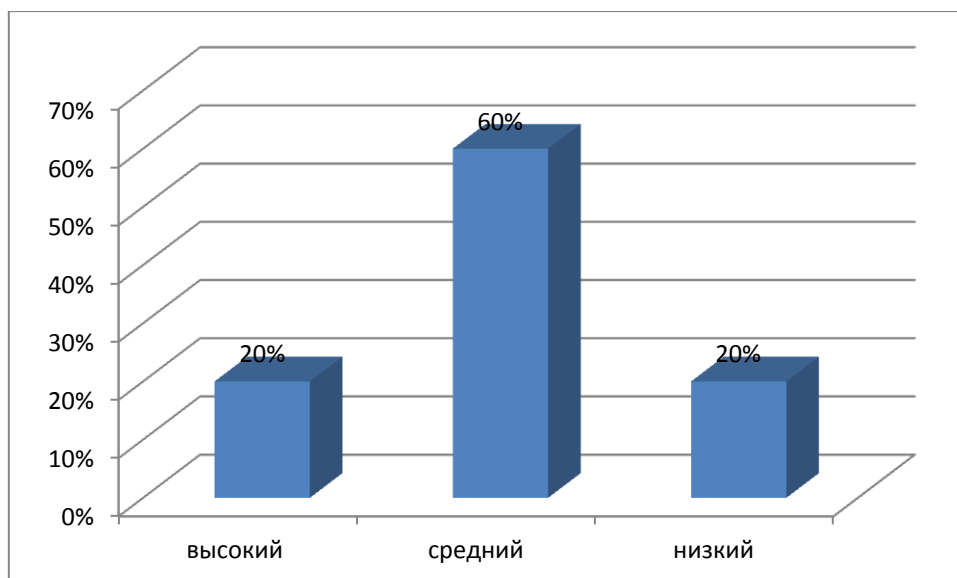


Рисунок 5- Уровень развития творческих способностей детей из экспериментальной подгруппы (констатирующий этап)

В экспериментальной подгруппе 60% детей имеют средний уровень развития творческих способностей, высокий и низкий представлен у 20% детей (Рисунок 5).

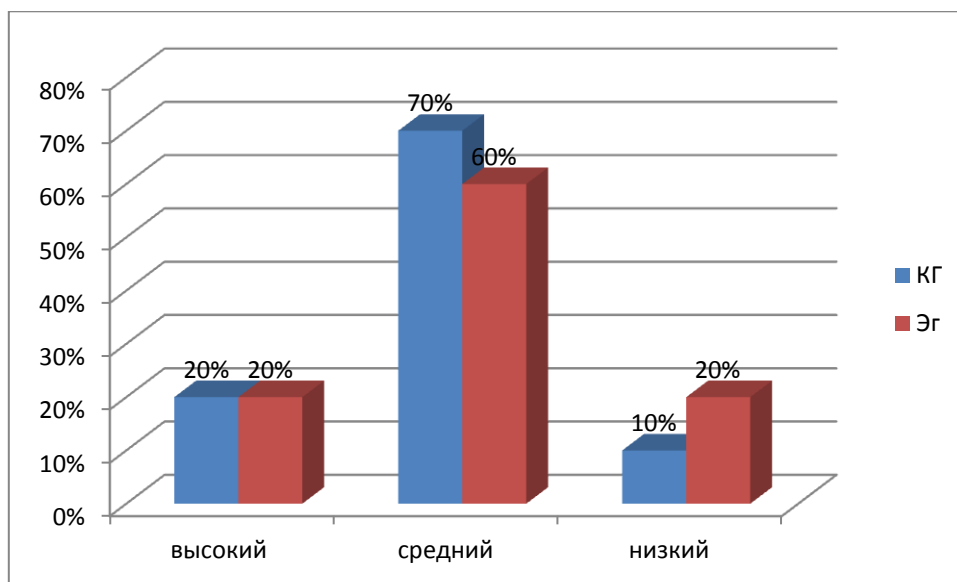


Рисунок 6- Сравнительный анализ развития творческих способностей детей из контрольной и экспериментальной подгрупп (констатирующий этап)

Показатели контрольной и экспериментальной подгрупп практически одинаковы, разница в том, что в экспериментальной подгруппе 20% детей с низким уровнем развития творческих способностей, в то время как в контрольной – 10% (Рисунок 6).

Итак, исходя из выявленных данных, можно отметить, что дети из контрольной и экспериментальной подгрупп имеют практически одинаковые показатели развития креативности и творческих способностей, при этом в подгруппах превалирует средний показатель развития творческих способностей.

2.2. Методика проведения экспериментального исследования

Цель формирующего эксперимента: Разработать и апробировать систему работы по развитию способностей детей старшего дошкольного возраста с помощью сюжетно-ролевых игр.

Задачи:

1. Сформировать у детей представление о творчестве.
2. Сформировать желание развивать творческие способности.
3. Создать положительное эмоциональное отношение и интерес к школе.

Работа базируется на следующих принципах:

- принцип развития рассматривается с позиции четкого отражения познавательно-исследовательской деятельности на полноценное и разностороннее развитие личности детей;
- принцип дифференциации и индивидуализации отражает формирование таких условий, которые будут способствовать мотивационному развитию каждого ребенка с учетом их особенностей и личностных качеств;
- принцип природосообразности позволяет рассматривать образовательный процесс с позиции его соответствия, как внутренней природе, так и внешним условиям;
- принцип диалогического общения позволяет рассматривать субъекты деятельности с позиции открытости, взаимности;
- принцип доступности предусматривает осуществление работы по формированию творческих способностей с учетом особенностей возраста, подготовленности, а также индивидуальных особенностей и психического развития детей;
- принцип системности – позволяет достигать поставленную цель и задачи, ориентируясь на отдельные направления работы (образовательные, воспитательные, оздоровительные и т.п.);

- принцип последовательности заключается в постепенном повышении требований в процессе работы.

Работа по развитию творческих способностей также включает в себя:

Социально-коммуникативное развитие. Социально-коммуникативное развитие направлено на усвоение норм и ценностей, принятых в обществе, включая моральные и нравственные ценности.

Познавательное развитие. Познавательное развитие предполагает развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становление сознания; развитие воображения и творческой активности; формирование первичных представлений о себе, других людях, объектах окружающего мира.

Речевое развитие. Речевое развитие включает владение речью как средством общения и культуры; обогащение активного словаря; развитие связной, грамматически правильной диалогической и монологической речи; развитие речевого творчества.

Программа разработана на пол - года (с сентября 2016 по март 2017 года). Состоит из 8 занятий. Каждое из занятий длится по 30 минут.

Структура программы

Организация занятий:

1. Программа включает 16 занятий;
2. Продолжительность занятий - 30 минут;
3. Оптимальный состав группы 10 детей;
5. Форма занятий - групповая.

Содержание работы по развитию творческих способностей

Работа базируется на трех блоках:

- 1 блок - создание благоприятной, дружелюбной атмосферы для детей;

В рамках данного блока создается атмосфера, направленная на совместную работу педагога и детей. Основная цель заключается в формировании положительных эмоций у детей к игровой деятельности с целью развития творческих способностей.

На данном этапе педагог акцентирует внимание на раскрепощении детей, активизации потенциала детей.

2 блок - реализация сюжетно-ролевых игр;

Данный блок рассчитан на непосредственное развитие творческих способностей детей старшего дошкольного возраста.

Работа направлена на реализацию помощи детям, испытывающим трудности в решении ситуаций, касающихся реализации игровых ситуаций.

Благодаря игровой деятельности возможно решение нескольких задач, а именно:

- уточнить представления о творчестве;
- сформировать творческие способности;
- определить для детей их роль в рамках процесса творческого развития;
- воспитать желание развиваться в дальнейшем в направлении творчества.

3 блок – завершение работы.

На данном этапе работы главной целью выступает закрепление полученного опыта и знаний. В процессе реализации работы в рамках третьего этапа акцентируется внимание на преодолении трудностей, которые были не отработаны на основном этапе работы. Поэтому на заключительном этапе дети проигрывают трудные ситуации, а также самостоятельно находят пути разрешения противоречий.

Каждое занятие проводится на основе указанных блоков работы.

Содержание работы

1 блок	2 блок	3 блок
Приветствие - «Солнышко» - каждый ребенок передает другому игрушку в виде солнышка, в конце игрушка возвращается к педагогу.	Игра «Семья» Игра «Школа»	В конце занятия дети встают в круг. В середину круга на руки педагога дети кладут свои ладошки, соединяют в лучики и выбрасывают кверху.
Приветствие - «Комплимент» - каждый ребенок должен назвать другого каким-нибудь хорошим словом	Игра «Путешествие» Игра «Экологи»	В конце занятия дети встают в круг. В середину круга на руки педагога дети кладут свои ладошки, соединяют в лучики и выбрасывают кверху.
Приветствие - «Клубочек» - дети из рук в руки передают друг другу клубочек	Игра «Библиотека» Игра «Дочки-матери»	В конце занятия дети встают в круг. В середину круга на руки педагога дети кладут свои ладошки, соединяют в лучики и выбрасывают кверху.
Приветствие - «Приветствие» - дети приветствуют друг друга и педагога (Здравствуй, Саша и т.д.)	Игра «Представь себя...». Игра «Слепой художник»	В конце занятия дети встают в круг. В середину круга на руки педагога дети кладут свои ладошки, соединяют в лучики.

Сюжетно – ролевые игры, использовавшиеся в формирующем эксперименте, представлены в Приложении 3. Игры сюжетно-ролевого характера позволили не только обыграть определенные роли, способствующие развитию творческих способностей, но обогатить свой социальный опыт, учитывая, что игровые роли связаны с представлением о роли взрослых в разных социальных ситуациях.

Взаимодействие с семьей является одним из направлений работы по развитию творческих способностей, поэтому в процессе работы мы акцентировали внимание и на привлечение семей дошкольников в указанную работу.

Цель взаимодействия заключается в повышении уровня компетенции родителей в рамках создания необходимых условий, направленных на полноценное творческое развитие детей старшего дошкольного возраста.

Исходя из этого, необходимо выделить следующие задачи:

- Создать условия для развития творческих способностей.
- Ознакомить родителей с характеристиками развития творческих способностей детей.
- Обогащать воспитательный опыт родителей и повысить эффект семейной социализации дошкольников.
- Профилактика возникновения проблемных ситуаций в процессе развития творческих способностей детей.

В процессе развития творческих способностей в рамках реализации сюжетно-ролевых игр, мы также акцентировали внимание и на культурно-досуговой жизни, которая относится к одной из важных направлений общей системы формирования и развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста.

Данной направление включает в себя организацию жизни детей и взрослых в рамках дошкольного образовательного учреждения с целью

реализации комплексной работы, затрагивающей как детей, так и их родителей, а также педагогический состав детского сада.

Для развития творческих способностей детей необходимо акцентировать внимание на проведении следующих праздников и мероприятий:

- праздники и развлечения различной тематики с целью повышения мотивации детей в процессе активизации творческого потенциала;
- выставки детского творчества, совместного творчества детей, педагогов и родителей;
- творческие проекты.

Также мы разрабатывали систему работы, включающую в себя традиции групп в детском саду с целью развития нравственности, творческого потенциала, коммуникативных навыков, семейных ценностей:

- Игровые программы для именинников («День Рождения только раз в году»);
- Украшение групп к Новому Году совместно с родителями;
- Регулярное предоставление фото- и видеоматериалов о жизни детей в группе (Фотовыставки: «Мы живем в детском саду», «Семейные секреты здоровья», «Наш любимый детский сад!», «Выходной с пользой», «Наша дружная семья» и др.);
- Оформление выставки совместных семейных творческих работ («Очень умелые руки», «Умелые руки не знают скуки», «Осенний вернисаж»);
- Организация встреч с родителями в рамках работы по ранней профессиональной ориентации воспитанников («Все работы хороши!»);
- «Совместные чаепития детей, родителей и педагогов группы («На чашечку чая приглашаем...»).

Комплексная работа по развитию творческих способностей детей старшего дошкольного возраста включала в себя реализацию сюжетно-ролевых игр как основное направление работы, так и работу с родителями

и реализации культурно-досуговой жизни. Это позволило детям в процессе работы обогащать свой социальный опыт, объективно воспринимать игровую деятельность, а также это способствовало повышению мотивации в рамках развития творческих способностей.

Мониторинговая работа по развитию творческих способностей детей старшего дошкольного возраста должна проводиться один раз в пол - года.

2.3. Анализ результатов экспериментальной работы

Цель контрольного эксперимента: выявить степень эффективности созданной системы работы по развитию творческих способностей детей старшего дошкольного возраста.

Задачи контрольного эксперимента:

1. Провести обследование уровня развития творческих способностей экспериментальной и контрольной групп.
2. Проанализировать результаты обследования в экспериментальной и контрольной группе.
3. Сделать сравнительный анализ результатов обследования экспериментальной группе до и после проведения формирующего эксперимента.
4. Сделать вывод о степени эффективности применения созданной системы работы.

Проанализируем получившиеся данные после реализации формирующего эксперимента.

1. Тест креативности (Торренс). Общие данные представлены в таблице 4.

Таблица 4

Данные по методике - Тест креативности (Торренс) (контрольный этап)

Номер испытуемого	Имя Ф.	Пол	Количество баллов	Уровень
Контрольная подгруппа				
1	Анна Т.	женский	34	ниже нормы
2	Вика В.	женский	58	норма
3	Дарина Т.	женский	42	норма
4	Ольга Ч.	женский	62	несколько выше нормы
5	Полина Т.	женский	54	норма
6	Павел Ф.	мужской	48	норма
7	Евгений Т.	мужской	58	норма
8	Игорь К.	мужской	39	несколько ниже нормы
9	Иван Н.	мужской	56	норма
10	Ильдар М.	мужской	40	норма
Экспериментальная подгруппа				
1	Лена Л.	женский	61	выше нормы
2	Лена Р.	женский	54	несколько выше нормы
3	Динара А.	женский	32	норма
4	Женя З.	женский	43	норма
5	Ольга И.	женский	44	несколько выше нормы
6	Дима Т.	мужской	48	норма
7	Толя Т.	мужской	35	несколько ниже нормы

Продолжение таблицы 4

8	Вадим П.	мужской	56	несколько выше нормы
9	Иван О.	мужской	58	выше нормы
10	Руслан Д.	мужской	66	выше нормы

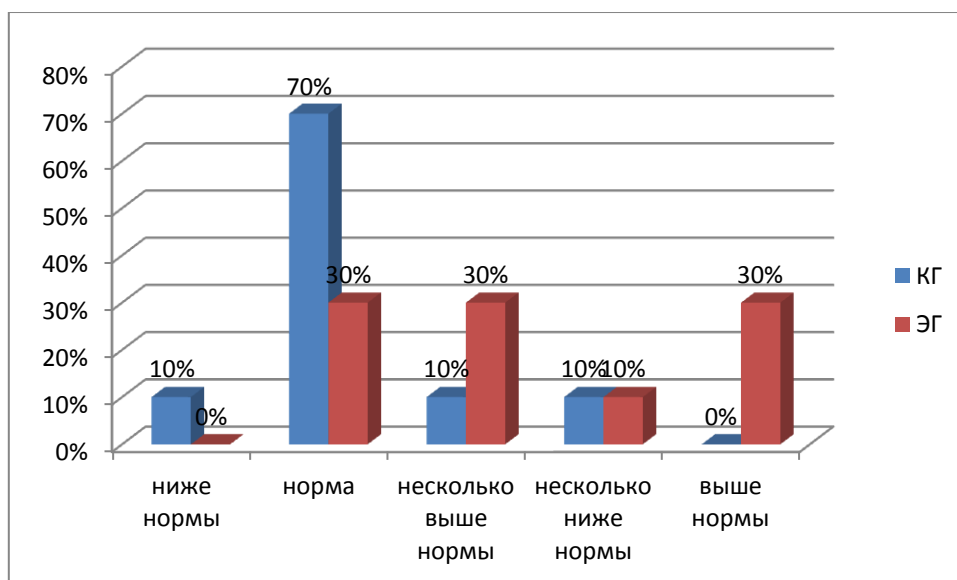


Рисунок 7- Сравнительный анализ уровня креативности контрольной и экспериментальной подгрупп после формирующего эксперимента

Из данных рисунка 7 видно, что показатели детей из экспериментальной подгруппы значительно выше:

- отсутствуют дети с показателями ниже нормы;
- превалирует количество детей с показателем – несколько выше нормы;
- выделяются дети с показателем выше нормы, при этом в контрольной подгруппе таких детей нет.

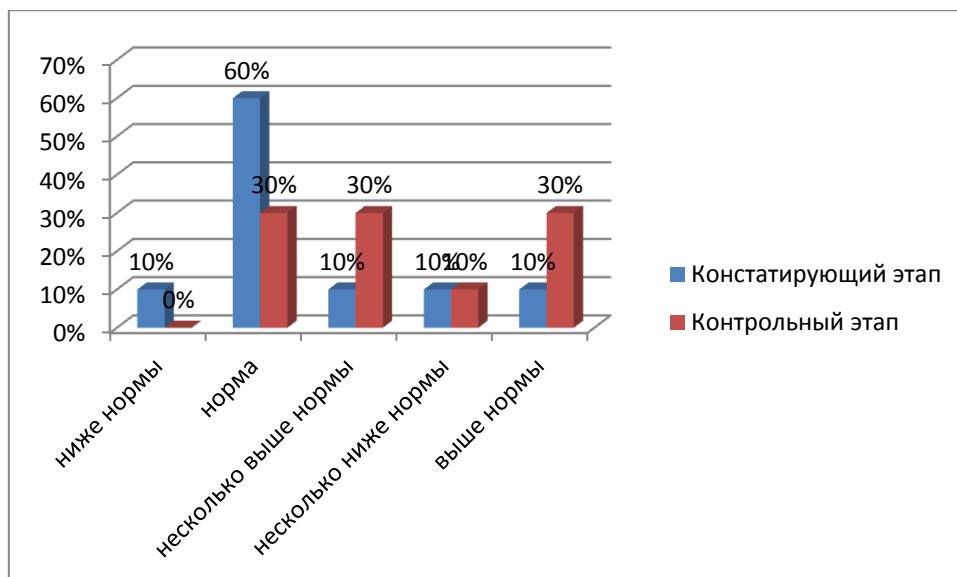


Рисунок 8- Сравнительный анализ уровня креативности экспериментальной подгруппы до и после формирующего эксперимента

После реализации формирующего эксперимента повысилось количество детей с показателем «норма» - с 30% до 60%. Также увеличилось количество детей с показателями «несколько выше нормы» и «выше нормы» с 10% до 30% (Рисунок 8).

2. Методика «Дорисовывание фигур» (О.М. Дьяченко). Общие данные в таблице 5.

Таблица 5

Данные по методике - «Дорисовывание фигур» (О.М. Дьяченко)
(контрольный этап)

Номер испытуемого	Имя Ф.	Пол	Уровень
Контрольная подгруппа			
1	Анна Т.	женский	средний
2	Вика В.	женский	высокий
3	Дарина Т.	женский	высокий
4	Ольга Ч.	женский	средний
5	Полина Т.	женский	средний

Продолжение таблицы 5

6	Павел Ф.	мужской	низкий
7	Евгений	мужской	средний
8	Игорь К.	мужской	средний
9	Иван Н.	мужской	средний
10	Ильдар М.	мужской	средний
Экспериментальная подгруппа			
1	Лена Л.	женский	высокий
2	Лена Р.	женский	высокий
3	Динара А.	женский	высокий
4	Женя З.	женский	высокий
5	Ольга И.	женский	средний
6	Дима Т.	мужской	средний
7	Толя Т.	мужской	высокий
8	Вадим П.	мужской	низкий
9	Иван О.	мужской	средний
10	Руслан Д.	мужской	средний

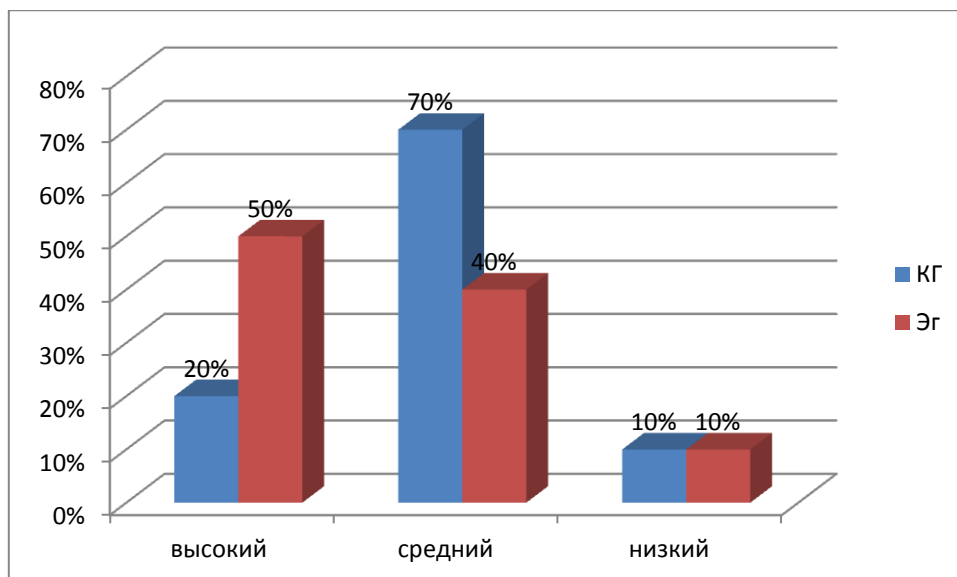


Рисунок 9- Сравнительный анализ уровня творческих способностей контрольной и экспериментальной подгрупп после формирующего эксперимента

Сравнивая показатели двух групп после реализации формирующего эксперимента, можно отметить, что в экспериментальной подгруппе больше детей с высоким уровнем, чем в контрольной - 50% и 20% соответственно (Рисунок 9).

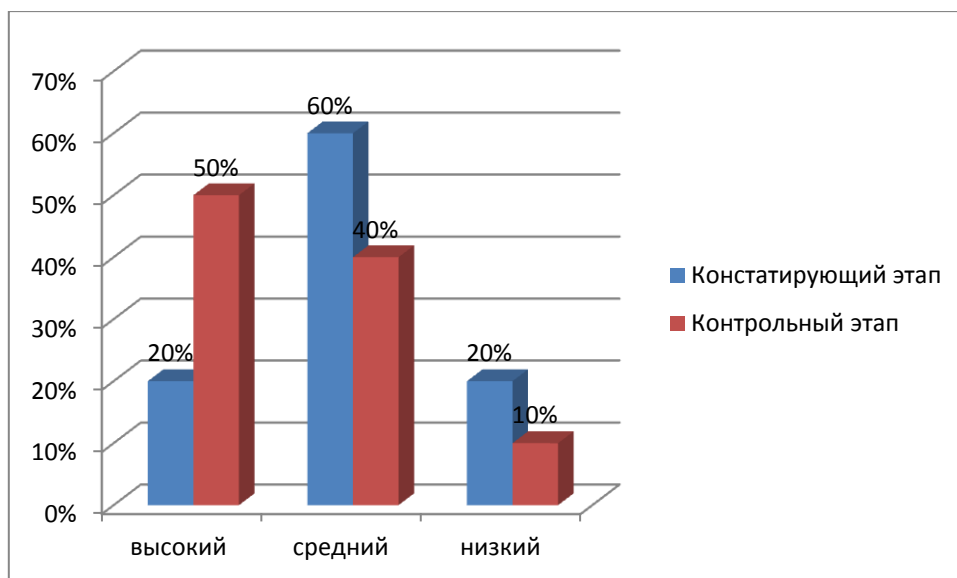


Рисунок 10- Сравнительный анализ уровня творческих способностей экспериментальной подгруппы до и после формирующего эксперимента

После формирующего эксперимента в экспериментальной подгруппе увеличилось количество детей с высоким уровне творческих способностей, а также снизилось количество детей с низким уровнем (Рисунок 10).

Итак, после реализации формирующего эксперимента значительно изменились показатели в экспериментальной подгруппе относительно данных контрольной группы, а также показателей самой экспериментальной подгруппы до проведения формирующего эксперимента.

2.4. Практические рекомендации для педагогов по развитию творческих способностей детей старшего дошкольного возраста

Обратим внимание на развитие творческих способностей детей старшего дошкольного возраста в процессе реализации сюжетно-ролевых игр.

Для развития творческих способностей педагогам необходимо использовать следующие приемы:

- психологическая поддержка - один из приемов педагогического воздействия на ребенка, с помощью которого можно влиять на его эмоциональную сферу, закреплять положительные переживания и состояния;
- подкрепление — используется уже после реализации определенной деятельности с целью повторения, которое будет благоприятно способствовать запоминанию действий, а также способствует их анализу и осознанию;
- ободрение как прием развития творческих способностей дошкольников необходимо использовать, чтобы чувствовал поддержку со стороны взрослых. Ободрение может реализовываться с помощью похвалы, употребления ласковых слов, доброжелательного тона в общении, шутки, юмора;

- анонсирование – данный прием напоминает репетицию предстоящего действия. Смысл анонсирования — в предварительном обсуждении того, что должен будет сделать ребенок. Такая подготовка, особенно вместе с употреблением ласковых слов, дает подверженным страхам детям психологическую установку на успех, придает уверенность в своих силах, тем самым снижается уровень страхов [34].

В рамках обучения ребенка в дошкольном образовательном учреждении следует обратить внимание на реализацию следующих методов:

- щадящие приемы используются в работе с теми детьми, которые теряются в процессе работы в группе, не решаются выступать публично. К щадящим приемам относятся:

1. Сделать устное объявление детям о чем-либо.
2. Раздать раздаточный материал.
3. Участвовать в инсценировках сказок, басен и т.п.
4. Объявить о праздниках, концертах [44].

Такой подход позволит детям побороть свои страхи, которые негативно сказываются на развитии творческих способностей;

- одобрение. Можно подкрепить работу детей репликами согласия: «Да, все это верно!», «Правильно!»; ободрения: «Так, так, правильно, смелее, смелее!» и одобрения: «Молодец, правильно!», «Прекрасно»; «Отлично, твои успехи очень радуют!»;

- эмоциональное поглаживание - способ вызвать положительные эмоциональные переживания неречевыми средствами: прикоснуться рукой к плечу, погладить по голове, обнять и даже поцеловать;

- сочувствие, сопереживание сопровождают каждое слово, жест воспитателя в тот момент, когда он оказывает психологическую поддержку ребенку;

- опора на кого-либо в ситуации страха для детей необходима. И очень важно, когда рядом оказываются взрослые, умеющие их поддержать [18].

Сюжетно-ролевая игра чаще всего рассматривается как деятельность отражательного характера, то есть ребенок отражает в игре то, что он видел, вызвало интерес и т.п. Основной сюжетно-ролевой игры должна являться определенная ситуация мнимого или воображаемого характера, которую ребенок проигрывает в контексте игровой деятельности, проживая определенную роль взрослого, а также выполняет ряд действий в рамках создания самой игровой ситуации.

Для развития творческих способностей детей в процессе реализации сюжетно-ролевой игры особое значение имеет игровой сюжет, поскольку способствует отражению окружающей действительности, при этом ребенок может вносить свои корректировки в зависимости от особенностей представления того или иного сюжета.

Для развития творческих способностей педагогу необходимо стимулировать творческую активность детей, поэтому плановость сюжетно-ролевой игры необходимо сочетать с импровизацией. Для этого педагогу необходимо в игровой сюжет включать разнообразные ситуации из сферы социальной жизни; из литературных произведений; сказок, а также можно интегрировать различные сюжеты, при этом использовать как сказочных, так и реальных персонажей, что в большей степени заинтересует детей и активизирует их творческое начало [40].

Разнообразие ролей в сюжетно-ролевой игре способствует проявлению фантазии, также дети могут придумывать самостоятельно различные повороты событий, способствуя интеграции, порой, немыслимых персонажей в единое целое. Отметим, что процесс выбора персонажей должен отталкиваться от интересов детей, их уровня воображения, чтобы игровой процесс имел легкость реализации, что в

большей степени будет способствовать формированию интереса, а также включения детей в игровую деятельность.

Педагогу необходимо поощрять детей, акцентировать внимание на отдельных моментах работы с целью развития воображения, а именно на:

- формировании предварительного плана игры;
- построении сюжета;
- подборе ролей [50].

Положительный результат в рамках развития воображения детей старшего дошкольного возраста во многом зависит от деятельности педагога. Ему необходимо:

- формировать условия для игры, учитывая возрастные, психологические и индивидуальные особенности детей;
- акцентировать внимание на подборе игровых атрибутов, поскольку они дают возможность детям в большей степени реализовать себя в выбранной роли, передать характер героя, его особенности, подкрепляя это конкретными предметами;
- в рамках сюжетно-ролевой игры необходимо реализовывать программные задачи;
- реализовывать игровую деятельность последовательно, систематически;
- интегрировать в процессе игры различные методы и приемы обучения детей игровым действиям.

Для развития творческих способностей в процессе игры необходимо наличие как объективных, так и субъективных условий.

К объективным факторам сюжетно-ролевой игры относится:

- наличие информационных источников, способных обогатить теоретические знания старших дошкольников с целью обогащения социального опыта, необходимого для передачи образа героя, его эмоций, специфики поведения;

- наличие условий материальной среды, необходимой для того, чтобы развернуть деятельность, реализовать ее с минимальным отличием от оригинала;

- использование методов и приемов поощрительного характера с целью вовлечения детей в игровой процесс, а также развития интереса к игре.

К субъективным условиям относятся:

- интерес старших дошкольников;
- самостоятельность выполнения заданий в рамках игровой деятельности [10].

Необходимо отметить, что для детей не важен результат игры, им необходимо ощутить игровой процесс, акцентировать внимание на формировании сюжета, что положительно отражается на развитии воображения детей. Для этого необходимо эмоционально положительно настраивать детей, относиться к их плану и задумкам серьезно, побуждать к дальнейшему процессу активизации творческого потенциала. Поэтому педагог должен в процессе игры обращаться к ребенку исключительно по имени, употреблять хвалебные слова, сохранять ровную, доброжелательную интонацию.

Сюжетно-ролевая игра на протяжении всего дошкольного возраста постоянно трансформируется:

- игры в отдельные действия или реализация отдельных моментов;
- простые сюжетно-ролевые игры;
- игры со сложным игровым сюжетом;
- творческие сюжетные игры.

Каждый этап игры отличается тем, что ребенок начинает в большей мере реализовывать свою самостоятельность в плане формирования игровой деятельности, при этом внедряя элементы сюжетов, которые дети придумывают сами, тем самым способствуя развитию воображения [20].

Творческие сюжетные игры в большей степени позволяют детям развивать воображение, поскольку они проигрывают весь сюжет в уме, при этом подбирают различные варианты развития событий, которые будут в полной мере отражать специфику сюжета, мотивы поведения героев, их характер и т.п.

Развитие творческих способностей в процессе реализации сюжетно-ролевой игры также возможно с позиции комбинирования знаний и представлений, в искренней передаче своих мыслей и чувств, в способности к созданию образа, продумыванию и воплощению его роли.

Итак, сюжетно-ролевая игра положительно влияет на развитие творческих способностей детей старшего дошкольного возраста. Это связано с тем, что в процессе игровой деятельности дети не только следуют задуманному плану, но и могут самостоятельно формировать сюжета игры, подбирать героев и создавать им ряд действий, которые необходимы для реализации игровой деятельности.

Особое место в рамках сюжетно-ролевой игры занимает педагог, поскольку в его задачи входит стимулирование творческой активности детей, изначальное создание игрового сюжета, который должен отталкиваться от возрастных и психологических особенностей детей старшего дошкольного возраста. Также педагог должен уметь поощрять детей, чтобы заинтересовать их сформировать положительное отношение к сюжетно-ролевой игре.

Для развития творческих способностей в рамках игры необходимо учитывать объективные и субъективные факторы, которые в совокупности влияют на реализацию игры, а также ее потенциал в аспекте развития воображения.

Сюжетно-ролевая игра должна постоянно усложняться, при этом на каждом этапе увеличивается роль самостоятельной активности детей, поскольку именно этот аспект позволяет детям задействовать творческий

потенциал, тем самым применяя воображения и развивая его в рамках создания и реализации игры.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Анализ психолого-педагогической литературы показал, что существует значительное количество подходов к изучению проблемы развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста.

Творческие способности позиционируются как врожденные потенциальные способности, а также как активность личности в рамках развития любознательности, самообразования, самостоятельности, творческого интереса.

Множество подходов к проблеме творческих способностей детей способствует рассмотрению данной категории с разных сторон.

Особенности развития творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста обусловлены психологическими и возрастными особенностями. В этот период дети склонны к непроизвольному развитию памяти, полноценному формированию творческого мышления. Дети в период старшего дошкольного возраста уже стремятся к поставленным целям, при этом ориентируясь на свой социальный опыт.

Необходимо отметить, что процесс развития творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста также связан с взаимодействием практической деятельности и психическим развитием, поэтому ребенок воспринимает то, что ему наиболее интересно.

Выделяется значительное количество методов и приемов, направленных на развитие творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста. Одним из таких методов является сюжетно-ролевая игра. Данный вид игровой деятельности рассматривается как вид игры, который строится на взаимодействии детей и взрослых. Данному виду игровой деятельности отличается следующими характерными особенностями:

- эмоциональная насыщенность;
- самостоятельная и активная позиция детей;

- творческий подход.

Проанализировав источники по проблеме влияния сюжетно-ролевой игры на развитие творческих способностей детей старшего дошкольного возраста, отметим:

- сюжетно-ролевая игра строится на взаимодействие взрослых и детей, где особое внимание должно уделяться как деятельности педагога, так и самостоятельной активности детей;
- в рамках игры важное значение имеет ее содержание, сюжет, распределение ролей;
- в рамках развития воображения детей необходимо активизировать творческий потенциал детей, способствовать проявлению самостоятельности и активности в рамках создания игры, ее реализации;
- для развития творческих способностей средствами сюжетно-ролевой игры необходимо акцентировать внимание на формировании предварительного плана игры, построении сюжета, подборе ролей;
- необходимо учитывать объективные и субъективные факторы.

Во второй части нашего исследования описана разработанная нами и проведенная экспериментальная работа по развитию творческих способностей детей старшего дошкольного возраста. Для проведения эксперимента было сформировано две группы детей: экспериментальная – 10 человек и контрольная – 10 человек.

На основании анализа научно-теоретических и методических исследований мы определили цели и задачи экспериментальной работы, которая включила в себя три этапа: констатирующий, формирующий и контрольный эксперименты.

На этапе констатирующего эксперимента было проведено обследование уровня творческих способностей у детей экспериментальной и контрольной подгрупп. Диагностика помогла оценить уровень развития творческих способностей детей.

Далее был организован и проведен формирующий эксперимент, в котором принимали участие дети экспериментальной подгруппы. Нами была разработана система занятий, основанная на реализации сюжетно-ролевых игр с целью развития творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста.

Для проверки степени эффективности проведенной системы работы нами был организован контрольный эксперимент, на котором повторно обследовался уровень творческих способностей у детей экспериментальной и контрольной подгрупп, а также проводился сравнительный анализ полученных данных.

Сравнительный анализ экспериментальной и контрольной подгрупп показывает значительное преобладание положительной динамики у детей экспериментальной группы.

Полученные экспериментальные данные свидетельствуют об эффективности разработанной нами системы работы по развитию творческих способностей у детей старшего дошкольного возраста посредством сюжетно-ролевых игр.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Федеральный Закон РФ «Об образовании в РФ» от 29.12.2012. № 273 – ФЗ [Текст] //Российская газета. – 2012. – №350. – 29 дек. – С.9 – 12.
2. Приказ Минобрнауки России «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» от 17.10.2013. № 1155 [Электронный ресурс]. - Доступ из справ.-прав. системы «КонсультантПлюс»
3. Адлер, А. Практика и теория индивидуальной психологии [Текст] /А. Адлер. - М.: АСТ, 1995. – 240 с.
4. Азова, Г.М. Условия развития творческих способностей дошкольников [Текст] /Г.М. Азова //Актуальные вопросы современной науки. - 2014. - №4. - С.69 - 71.
5. Андреев, А.И. Педагогика [Текст] /А.И. Андреев. – Казань: Б.И., 2000. - 368 с.
6. Анищенко, М.А. Условия успешного развития творческих способностей дошкольников [Текст] /М.А. Анищенко //Актуальные вопросы современной науки. - 2014. - №8. - С.48 - 51.
7. Апинян, Т.А. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие [Текст] /Т.А. Апинян. – СПб.: Изд-во СПбу, 2003. – 400 с.
8. Бакумченко, О.Н. Особенности развития творческих способностей у дошкольников [Текст] /О.Н. Бакумченко //Научная палитра. - 2012. - №1. - С.1 - 9.
9. Богоявленская, Д.Б. Природа творческих способностей [Текст] //Вестник российского гуманитарного научного фонда. – 1997. - №1. – С.166 -172.

10. Великанова, И.К. Развитие творческих способностей дошкольников [Текст] /И.К. Великанова //Известия Самарского научного центра Российской академии наук. - 2015. - №8. - С.54 - 61.
11. Величко, Ю.В. Основные направления развития творческих способностей детей дошкольного возраста в условиях современной системы образования [Текст] /Ю.В. Величко //Вектор науки Тольяттинского государственного университета. Серия: Педагогика, психология. - 2012. - № 2. - С.65 - 67.
12. Воспитатели и дети: источники роста [Текст] /под ред. В.А. Петровского. - М.: Аспект-Пресс, 1994. - 155 с.
13. Гаджиева, З.М. Общая педагогическая характеристика детей дошкольного возраста [Текст] /З.М. Гаджиева //Гуманитарные и общественные науки: опыт, проблемы, перспективы. - 2016. - №2. - С.33 - 35.
14. Грозина, В.А. Современный дошкольник как субъект образовательного пространства [Текст] /В.А. Грозина //Инновация в образовании. Современная психология в обучении. - 2014. - №2. - С.32 - 35.
15. Дусавицкая, А. К. Воспитывая интерес. М.: Знание, 1984. 80 с.
16. Езимова Ю.Я. Художественно-эстетическое развитие детей в ДОО [Текст] /Ю.Я. Езимова //Научная палитра. - 2015. - №4. - С.47 - 51.
17. Запорожец, А.В. Избранные психологические труды [Текст] /А.В. Запорожец; под общ. ред. В.В. Давыдова, В.П. Зинченко, АПН СССР. - М.: Педагогика, 1986. - 469 с.
18. Коломенский, Я.Л. Психология детского коллектива [Текст] /Я.Л. Коломенский. - М.: Просвещение, 1984. - 239с.
19. Кондратьева, Н.В. Сущность понятия «творческие способности» [Текст] /Н.В. Кондратьева //Концепт. - 2015. - №9. - С.1 - 9.
20. Константинова, Е.Л. Сюжетно-ролевая игра в психолого-педагогической работе по формированию личности дошкольника [Текст]

/Е.Л. Константинова //Современное социально-гуманитарное знание в России. - 2014. - №2. - С.124 - 128.

21. Коростелева, Н.А. Сущностные характеристики личностного развития и самооценки детей дошкольного возраста [Текст] /Н.А. Коростелева, В.В. Бондаренко, В.В. Постнова //Педагогика и психология: актуальные вопросы теории и практики. - 2015. - №5. - С.113 - 116.

22. Кузнецова, О.А. Сюжетно-ролевая игра в жизни дошкольников [Текст] /О.А. Кузнецова //Вопросы образования и науки: теоретический и методический аспекты. - 2015. - №2. - С.86 - 88.

23. Левин, В.А. Воспитание творчества [Текст] /В.А. Левин. - М.: Знание, 1977. - 64 с.

24. Левитов, Н.Д. Детская и педагогическая психология [Текст] /Н.Д. Левитов. - М.: Просвещение, 1960. – 300 с.

25. Леонтьев, А.Н. Проблемы развития психики [Текст] /А.Н. Леонтьев. - М.: Изд-во МГУ, 1972. – 576 с.

26. Лисина, М.И. Общение, личность и психика ребенка [Текст] /М.И. Лисина. - Воронеж: МОДЕК, 1997. – 384 с.

27. Маклаков, А.Г. Общая психология [Текст] /А.Г. Маклаков. - М.: Знание, 2005. – 592 с.

28. Максимова, С.В. Творчество: созидание или деструкция? [Текст] /С.В. Максимова. - М.: Академия, 2006. - 224 с.

29. Матюшкин, А.М. Психологические основы диагностики и развития творческих способностей в обучении [Текст]: сб. /А.М. Матюшкин // Проблемы способностей в современной психологии. - М.: Просвещение, 1984. - С.30 – 50.

30. Мокеева, Т. Формирование творческих способностей дошкольников [Текст] /Т. Мокеева //Успехи современного естествознания. - 2013. - №10. - С.179 - 181.

31. Немов, Р.С. Психология [Текст] /Р.С. Немов. - М.: Просвещение, 1994. - 228 с.

32. Николаева, О.К. Сюжетно-ролевая игра в жизни дошкольников [Текст] /О.К. Николаева //Наука и образование в XXI веке. - 2014. - №4. - С. 132 - 133.
33. Обухова, Ф. Детская психология [Текст] /Ф. Обухова. - М.: Тривола, 1995. - 224 с.
34. Павленко, Г.П. Педагогические условия развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста в сюжетно-ролевой игре [Текст]: дисс.... к. п. н. /Г.П. Павленко. - М.: Академия, 1998. - 227 с.
35. Петрова, Т.И. О развитии творческих способностей у дошкольников [Текст] /Т.И. Петрова //Успехи современного естествознания. - 2015. - №6. - С.26 - 38.
36. Пиаже, Ж. Избранные психологические труды [Текст] /Ж. Пиаже. - М.: Изд-во МПА, 1994. - 680 с.
37. Пилипенко, О.П. Психолого-педагогическая характеристика современного дошкольника [Текст] /О.П. Пилипенко //Дошкольная педагогика. - 2016. - №4. - С.53.
38. Пономарев, Я.А. Психология творчества [Текст] /Я.А. Пономарев. - М.: Наука, 1976. - 304 с.
39. Резванова, О.О. Особенности развития творческих способностей у детей старшего и среднего дошкольного возраста [Текст] /О.О. Резванова // Педагогика и психология. - 2015. - №1. - С.57 - 62.
40. Решилова, Р.Р. Психологические особенности сюжетно-ролевой игры [Текст] /Р.Р. Решилова //Обучение и воспитание: методики и практика. - 2013. - №7. - С.27 - 31.
41. Рубинштейн, С.Л. Основы общей психологии [Текст] /С.Л. Рубинштейн. - М.: Учпедгиз, 1946. – 704 с.
42. Рубинштейн, С.Л. О природе мышления и его составе [Текст] /С.Л. Рубинштейн. - М.: Изд-во МГУ, 1981. - 174 с.

43. Саморукова П.Г. Развитие самостоятельности детей в творческой ролевой игре//Психология и педагогика игры дошкольника. М.1966. С.164-172.
44. Селиванова Е. А. Психолого-педагогическая диагностика творческих способностей личности // Научное обеспечение системы повышения квалификации кадров. 2011, № 1(6). С. 54-59.
45. Серeda И. О. Творческие способности человека: определение, сущность, структур// Педагогика, психология и медико-биологические проблемы физического воспитания и спорта. 2012. № 4. С. 1-3.
46. Теплов, Б.М. Избранные труды . : В 2 т /Б.М. Теплов-М.: Педагогика, 1985.
47. Ходжаева М. Д. Инновационные технологии в образовании - проявление творческих способностей личности // Журнал Вестник Таджикского государственного университета права, бизнеса и политики. Серия гуманитарных наук. 2012. № 1. С. 241-245.
48. Шадриков В.Д. О содержании понятий «способности» и «одаренность» // Психологический журнал. 1983. №5. 38-44.
49. Эльконинова Л.И. О единице сюжетно-ролевой игры // Вопросы психологии. 2004. № 1. С. 68-79.
50. Эльконинова Л.И. Форма и материал сюжетно-ролевой игры дошкольников // Культурно-историческая психология. 2014. №2. С. 2-11
51. Эльконин Д. Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978. 360 с.
52. Яковлева Е.Л. Психологические условия развития творческого потенциала у детей школьного возраста // Вопросы психологии. 1994. -№5. С.37-39

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение 1

ТЕСТ КРЕАТИВНОСТИ ТОРРАНСА

Краткий тест. Фигурная форма.

Сокращенный вариант изобразительной (фигурной) батареи теста креативности П. Торранса представляет собой задание «Закончи рисунок».

Задание «Закончи рисунок» представляет собой второй субтест фигурной батареи тестов творческого мышления П. Торранса.

Тест может быть использован для исследования творческой одаренности детей, начиная с дошкольного возраста (5 - 6 лет) и до выпускных классов школы (17 - 18 лет). Ответы на задания этих тестов испытуемые должны дать в виде рисунков и подписей к ним. Если дети не умеют писать или пишут очень медленно, экспериментатор или его ассистенты должны помочь им подписать рисунки. При этом необходимо в точности следовать замыслу ребенка.

Подготовка к тестированию. Перед предъявлением теста экспериментатор должен полностью прочитать инструкцию и тщательно продумать все аспекты работы. Тесты не допускают никаких изменений и дополнений, так как это меняет надежность и валидность тестовых показателей.

Необходимо избегать употребления слов «тест», «экзамен», «проверка» во всех объяснениях и инструкциях. Если возникает необходимость, то рекомендуется употреблять слова: упражнения, рисунки, картинки и т.д. Во время тестирования недопустимо создание тревожной и напряженной обстановки экзамена, проверки, соперничества. Напротив, следует стремиться к созданию дружелюбной и спокойной атмосферы теплоты, уюта, доверия, поощрения воображения и

любопытности детей, стимулирования поиска альтернативных ответов. Тестирование должно проходить в виде увлекательной игры. Это очень важно для достижения надежных и объективных результатов.

Необходимо обеспечить всех учащихся тестовыми заданиями, карандашами или ручками. Все лишнее должно быть убрано. Экспериментатору необходимо иметь инструкцию, образец теста, а также часы или секундомер.

Не следует проводить одновременное тестирование в больших группах учащихся. Оптимальный размер группы - это 15 — 35 человек, т.е. не более одного класса.

Для младших детей размер групп следует уменьшить до 5 — 10 человек, а для дошкольников предпочтительней проводить индивидуальное тестирование. При тестировании ребенок должен сидеть за столом один или с ассистентом экспериментатора.

Время выполнения теста — 10 минут. Вместе с подготовкой, чтением инструкций, раздачей листов и т. д. для тестирования необходимо отвести 15 — 20 минут.

При тестировании дошкольников и младших школьников экспериментаторы должны иметь достаточное количество ассистентов для помощи в оформлении подписей к рисункам.

Прежде чем раздавать листы с заданиями, экспериментатор должен объяснить детям, что они будут делать, вызвать у них интерес к заданиям и создать мотивацию к их выполнению. Для этого можно использовать следующий текст, допускающий различные модификации в зависимости от конкретных условий:

«Ребята! Мне кажется, что вы получите большое удовольствие от предстоящей вам работы. Эта работа поможет нам узнать, насколько хорошо вы умеете выдумывать новое и решать разные проблемы. Вам потребуется все ваше воображение и умение думать. Я надеюсь, что вы дадите простор своему воображению и вам это понравится».

Если фигурный тест требуется провести повторно, то объяснить это учащимся можно следующим образом:

«Мы хотим узнать, как изменились ваши способности придумывать новое, ваше воображение и умение решать проблемы. Вы знаете, что мы измеряем свой рост и вес через определенные промежутки времени, чтобы узнать, насколько мы выросли и поправились. То же самое мы делаем, чтобы узнать, как изменились ваши способности. Очень важно, чтобы это было точное измерение, поэтому постарайтесь показать все, на что вы способны».

Инструкции к тестовым заданиям. После предварительной инструкции следует раздать листы с заданиями и проследить, чтобы каждый испытуемый указал фамилию, имя и дату в соответствующей графе. Дошкольникам и младшим школьникам нужно помочь в указании этих сведений. В этом случае будет лучше, если вы внесете данные заранее и раздадите детям листы с уже заполненными графами.

После этих приготовлений можно приступить к чтению следующей инструкции:

«Вам предстоит выполнить увлекательные задания. Все они потребуют от вас воображения, чтобы придумать новые идеи и скомбинировать их различным образом. При выполнении каждого задания старайтесь придумать что-то новое и необычное, чего никто больше из вашей группы (класса) не сможет придумать. Постарайтесь затем дополнить и достроить вашу идею так, чтобы получился интереснейший рассказ-картинка.

Время выполнения задания ограничено, поэтому старайтесь его хорошо использовать. Работайте быстро, но не торопитесь. Если у вас возникнут вопросы, молча поднимите руку - и я подойду к вам и дам необходимые разъяснения».

Задание теста формулируется следующим образом:

«На этих двух страницах нарисованы незаконченные фигуры. Если вы добавите к ним дополнительные линии, у вас получатся интересные предметы или сюжетные картинки. На выполнение этого задания отводится 10 минут.

Постарайтесь придумать такую картинку или историю, которую никто другой не сможет придумать. Сделайте ее полной и интересной, добавляйте к ней новые идеи. Придумайте интересное название для каждой картинки и напишите его внизу под картинкой».

Если учащиеся волнуются, что они не успевают закончить задание вовремя, успокойте их, сказав им следующее:

«Вы все работаете по-разному. Некоторые успевают нарисовать все рисунки очень быстро, а затем возвращаются к ним и добавляют какие-то детали. Другие успевают нарисовать лишь несколько, но из каждого рисунка создают очень сложные рассказы. Продолжайте работать так, как вам больше нравится, как вам удобнее».

Эту инструкцию необходимо предъявлять строго по тексту, не допуская никаких изменений. Даже небольшие модификации инструкции требуют повторной стандартизации и валидации теста.

Если дети не зададут после инструкции вопросы, можно приступать к выполнению задания. Если инструкция вызовет вопросы, постарайтесь ответить на них повторением инструкции более понятными для них словами. Избегайте давать примеры или иллюстрации возможных ответов-образцов! Это приводит к уменьшению оригинальности и, в некоторых случаях, общего количества ответов. Стремитесь поддерживать доброжелательные, теплые и непринужденные отношения с детьми.

Хотя в инструкциях указано, что задания включают две страницы, некоторые дети упускают этот факт из виду и не обнаруживают вторую страницу. Поэтому следует специально напомнить детям о второй

странице с заданиями. Необходимо очень внимательно следить за временем, используя секундомер.

По истечении 10 минут выполнение заданий прекращается, и листы быстро собираются. Если дети не смогли написать названия к своим рисункам, выясните у них эти названия сразу же после тестирования. Иначе вы не сможете их надежно оценить.

Для этого удобно иметь несколько ассистентов, что особенно важно при тестировании младших школьников и дошкольников.

Измерения и обработка результатов. Важным условием высоко надежности теста является внимательное изучение указателя оценки тестовых показателей и использование приведенных стандартов как основы для суждений.

Процедуры измерения.

Прочитать руководство. Вы должны четко осознавать концепцию творческого мышления П. Торранса: содержание показателей беглости, гибкости, оригинальности и тщательности разработки идей как характеристик этого процесса.

Сначала следует определить, стоит ли ответ засчитывать, т.е. релевантен ли он заданию. Те ответы, которые не соответствуют заданиям, не учитываются.

Нерелевантными считаются ответы, в которых не выполнено основное условие задания - использовать исходный элемент. Это те ответы, в которых рисунок испытуемого никак не связан с незавершёнными фигурами.

Обработка ответов. Каждую релевантную идею (т. е. рисунок, включающий в себя исходный элемент) следует отнести к одной из 83 категорий ответов. Используя эти списки, определите номера категорий ответов и баллы за их *оригинальность*. Запишите их в соответствующих графах.

Если оригинальность ответов оценивается 0 или 1 баллом, категория ответов может быть определена по списку 1. В этот список вошли наименее оригинальные ответы для каждой из фигур теста. Для более оригинальных ответов (с оригинальностью 2 балла) составлен список № 2. В этом списке собраны категории, общие для *всех* фигур теста.

Затем определяются баллы за *разработанность* каждого ответа, которые заносятся в графу, отведенную для этих показателей выполнения задания. Показатели категорий оригинальности и разработанности ответов записываются на бланке, в строке, соответствующей номеру рисунка. Там же записываются пропуски (отсутствие) ответов.

Показатель *беглости* для теста может быть получен прямо из номера последнего ответа, если не было пропусков или нерелевантных ответов. В противном случае следует сосчитать общее количество учтенных ответов и записать это число в соответствующей графе. Чтобы определить показатель *гибкости*, зачеркните повторяющиеся номера категорий ответов и сосчитайте оставшиеся. Суммарный балл за *оригинальность* определяется сложением всех без исключения баллов в этой колонке. Аналогичным образом определяется суммарный показатель *разработанности* ответов.

Проверка надежности измерений. Время от времени рекомендуется сопоставлять данные собственной обработки тестов с данными обработки тех же тестов более опытным экспериментатором. Все несоответствия должны быть выявлены и обсуждены. Рекомендуется рассчитать коэффициенты корреляции между показателями, полученными двумя исследователями при обработке 20 - 40 протоколов. Другим способом проверки надежности может служить повторная обработка экспериментальных материалов одним и тем же исследователем через одну или несколько недель. При использовании бланков для обработки эти виды контроля займут немного времени.

Указатель оценки теста. В указатель включены данные, полученные на 500 учащихся школ г. Москвы в 1994 г. Возраст испытуемых - от 6 до 17 лет.

Беглость. Этот показатель определяется подсчетом числа завершенных фигур. Максимальный балл равен 10.

Гибкость. Этот показатель определяется числом различных категорий ответов. Для определения категории могут использоваться как сами рисунки, так и их названия (что иногда не совпадает). Далее приведен список № 2, включающий 99 % ответов. Для тех ответов, которые не могут быть включены ни в одну из категорий этого списка, следует применять новые категории с обозначением их «X1», «X2» и т. д. Однако это требуется очень редко.

Категории ответов, оцениваемых 0 или 1 баллом за оригинальность, значительно удобнее определять по списку № 1 отдельно для каждой стимульной фигуры.

Оригинальность. Максимальная оценка равна 2 баллам для неочевидных ответов с частотой менее 2%, минимальная — 0 баллов для ответов с частотой 5 % и более, а 1 балл засчитывается за ответы, встречающиеся в 2 — 4,9 % случаев. Данные об оценке категории и оригинальности ответа приведены в списке № 1 для каждой фигуры в отдельности. Поэтому интерпретацию результатов целесообразно начинать, используя этот список.

Премияльные баллы за оригинальность ответов, в которых испытуемый объединяет несколько исходных фигур в единый рисунок. Торранс считает это проявлением высокого уровня творческих способностей, поскольку такие ответы довольно редки. Торранс считает необходимым присуждать дополнительные баллы за оригинальность за объединение в блоки исходных фигур: объединение двух рисунков — 2 балла; объединение 3 — 5 рисунков — 5 баллов; объединение 6

— 10 рисунков — 10 баллов. Эти премиальные баллы добавляются к общей сумме баллов за оригинальность по всему заданию.

Разработанность. При оценке тщательности разработки ответов баллы даются за каждую значимую деталь (идею), дополняющую исходную стимульную фигуру, как в границах ее контура, так и за ее пределами. При этом, однако, основной, простейший ответ должен быть значимым, иначе его разработанность не оценивается.

Один балл дается за:

каждую существенную деталь общего ответа. При этом каждый класс деталей оценивается один раз и при повторении не учитывается. Каждая дополнительная деталь отмечается точкой или крестиком один раз;

цвет, если он дополняет основную идею ответа;

специальную штриховку (но не за каждую линию, а за общую идею);

тени, объем, цвет;

украшение, если оно имеет смысл само по себе;

каждую вариацию оформления (кроме чисто количественных повторений), значимую по отношению к основному ответу. Например, одинаковые предметы разного размера могут передавать идею пространства;

поворот рисунка на 90° и более, необычность ракурса (вид изнутри, например), выход за рамки задания большей части рисунка;

каждую подробность в названии сверх необходимого минимума. Если линия разделяет рисунок на две значимые части, подсчитывают баллы в обеих частях рисунка и суммируют их. Если линия обозначает определенный предмет, шов, пояс, шарф и т. д., то она оценивается 1 баллом.

СТИМУЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ

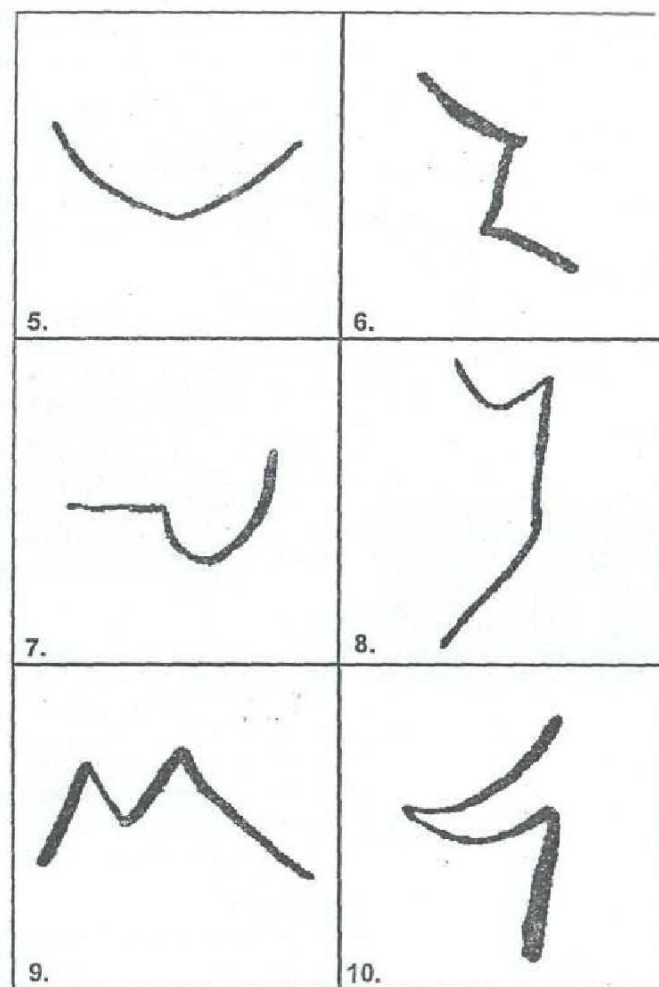
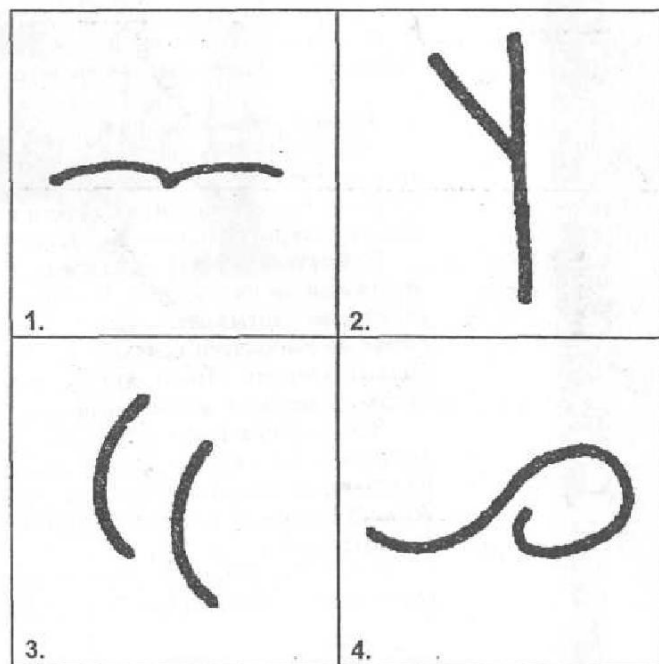
Закончи рисунок

На этих двух страницах нарисованы незаконченные фигурки. Если ты добавишь к ним дополнительные линии, у тебя получатся интересные предметы или сюжетные картинки.

На выполнение этого задания отводится 10 минут. Постарайся придумать такую картинку или историю, которую никто другой не сможет придумать. Сделай ее полной и интересной, добавляй к ней новые идеи.

Придумай интересное название для каждой картинке и напиши его внизу под картинкой.

МАСШТАБ 1:2



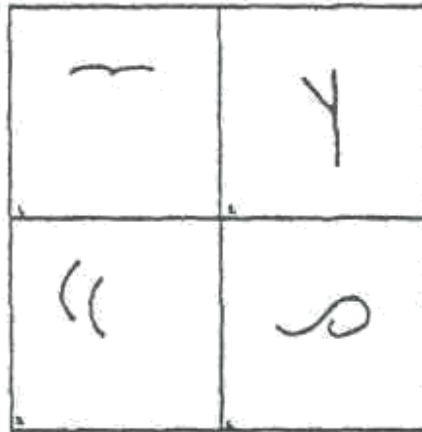
Фамилия..... Имя.....
Дата.....

ЗАКОНЧИ РИСУНОК

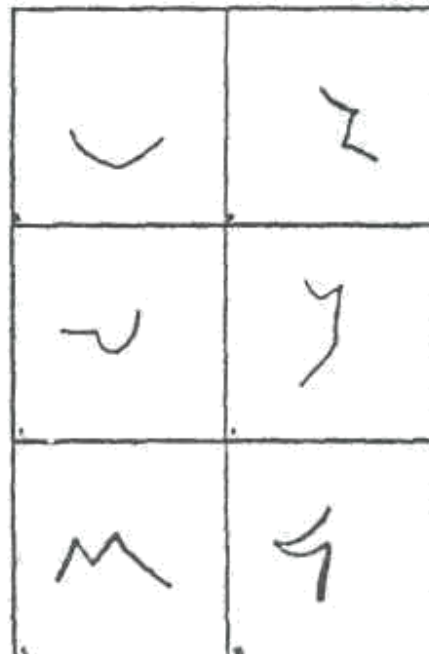
На этих двух страницах нарисованы незаконченные фигурки. Если ты добавишь к ним дополнительные линии, у тебя получатся интересные предметы или сюжетные картины. На выполнение этого задания отводится 10 минут.

Постарайся придумать такую картинку как историю, которую никто другой не сможет придумать. Сделай ее полной и интересной, добавляй к ней новые идеи.

Придумай интересное название для каждой

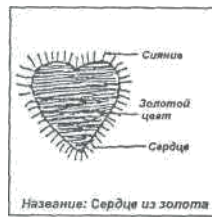


Страницы теста

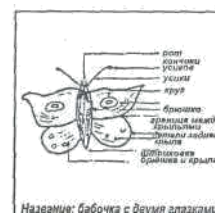




Пример 1
Разработанность
ответа: 0



Пример 2
Разработанность
ответа: 4



Пример 3
Разработанность
ответа: 12

Ниже приведены три примера подсчета баллов за разработанность ответов. Следует их внимательно изучить.

СПИСОК № 1. Ответы на задание с указанием номеров категорий и оценок по оригинальности. Ответы, не указанные в списке 1, получают оценку по оригинальности 2 балла как нестандартные и встречающиеся реже чем в 2% случаев. Категория этих ответов определяется по списку №2.

Фигура 1

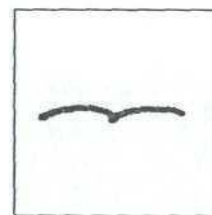
0 баллов (5 % и более ответов)

(24) Абстрактный узор. (37) Лицо, голова человека.

(1) Очки. (38) Птица (летающая), чайка.

1 балл (от 2 % до 4,99 %)

(10) Брови, глаза человека. (33) Волна, море. (4) Животное (морда). (4) Кот, кошка. (21) Облако, туча; (58) Сверхъестественные существа. (10) Сердце («любовь»). (4) Собака. (8) Сова. (28) Цветок. (37) Человек, мужчина. (31) Яблоко.



Фигура 2

0 баллов (5 % и более ответов)

(24) Абстрактный узор. (64) Дерево и его детали.

(67) Рогатка. (28) Цветок.

1 балл (от 2 % до 4,99 %)

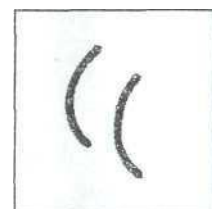
(41) Буква: Ж, У и др. (13) Дом, строение. (42) Знак, символ, указатель. (8) Птица, следы, ноги. (45) Цифра. (37) Человек.



Напомним, что ответы, не указанные в списке № 1, получают оценку по оригинальности 2 балла как нестандартные и встречающиеся реже, чем в 2 % случаев. Категория этих ответов определяется по списку № 2.

Фигура 3

0 баллов (5 % и более ответов)



(24) Абстрактный узор. (53) Звуковые и радиоволны. (37) Лицо человека. (9) Парусный корабль, лодка. (31) Фрукты, ягоды.

Сборник психологических тестов. Часть II:

Пособие/Сост.Е.Е.Миронова–Мн.:Женский институт ЭНВИЛА, 2006. – 146 с.

1 балл (от 2 % до 4,99 %)

(21) Ветер, облака, дождь. (7) Воздушные шарики. (64) Дерево и его детали. (49) Дорога, мост. (4) Животное или его морда. (48) Карусели, качели.

(68) Колеса. (67) Лук и стрелы. (35) Луна. (27) Рыба, рыбы. (48) Санки. (28) Цветы.

Фигура 4

0 баллов (5 % и более ответов)

(24) Абстрактный узор. (33) Волна, море. (41) Вопросительный знак. (4) Змея. (37) Лицо человека. (4) Хвост животного, хобот слона.

1 балл (от 2 % до 4,99 %)

(4) Кот, кошка. (32) Кресло, стул. (36) Ложка, половник. (4) Мышь. (38) Насекомое, гусеница, червяк. (1) Очки. (8) Птица: гусь, лебедь. (27) Ракушка.

(58) Сверхъестественные существа. (1) Трубка для курения. (28) Цветок.



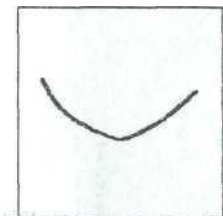
Фигура 5

0 баллов (5 % и более ответов)

(23) Абстрактный узор. (36) Блюдо, ваза, чаша. (9) Корабль, лодка. (37) Лицо человека. (65) Зонт.

1 балл (от 2 % до 4,99 %)

(33) Водоем, озеро. (47) Гриб. (10) Губы, подбородок. (22) Корзина, таз. (31) Лимон; яблоко. (67) Лук (и стрелы). (33) Овраг, яма. (27) Рыба. (25) Яйцо.



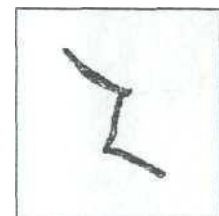
Фигура 6

0 баллов (5 % и более ответов)

(24) Абстрактный узор. (15) Лестница, ступени. (37) Лицо человека.

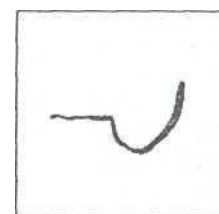
1 балл (от 2 % до 4,99 %)

(33) Гора, скала. (36) Ваза. (64) Дерево, ель. (19) Кофта, пиджак, платье. (66) Молния, гроза. (37) Человек: мужчина, женщина. (28) Цветок.



Фигура 7

0 баллов (5 % и более ответов)



(24) Абстрактный узор. (18) Автомашина. (36) Ключ;
(62) Серп.

1 балл (от 2 % до 4,99 %)

(46) Гриб. (36) Ковш, черпак. (43) Линза, лупа. (37) Лицо человека.
(36) Ложка, половник. (62) Молоток. (1) Очки. (18) Самокат. (60) Символ:
серп и молот. (48) Теннисная ракетка.

Фигура 8

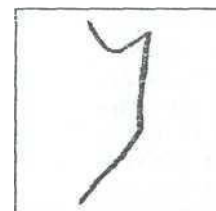
0 баллов (5 % и более ответов)

(24) Абстрактный узор. (37) Девочка, женщина. (37)
Человек: голова или тело.

1 балл (от 2 % до 4,99 %)

(41) Буква: У и др. (36) Ваза. (64) Дерево. (11) Книга. (19) Майка,
платье.

(2) Ракета. (58) Сверхъестественные существа. (28) Цветок. (67) Щит.



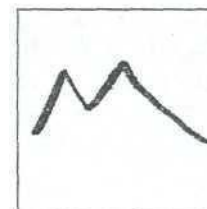
Фигура 9

0 баллов (5 % и более ответов)

(24) Абстрактный узор. (33) Горы, холмы. (4)
Животное, его уши. (41) Буква М.

1 балл (от 2 % до 4,99 %)

(4) Верблюд. (4) Волк. (4) Кот, кошка. (4) Лиса.
(37) Лицо человека. (4) Собака. (37) Человек: фигура.



Фигура 10

0 баллов (5 % и более ответов)

(24) Абстрактный узор. (8) Гусь, утка. (64) Дерево,
ель, сучья. (37) Лицо человека. (4) Лиса.

1 балл (от 2 % до 4,99 %)

(63) Буратино. (37) Девочка. (8) Птица. (58)
Сверхъестественные существа. (45) Цифры. (37) Человек,
фигура.



СПИСОК № 2. Категории ответов, оригинальность которых оценивается 2 баллами с указаниями категории.

Автомобиль: машина легковая, гоночная, грузовая, повозка, тележка, трактор. (3) *Ангелы и* другие божественные существа, их детали, включая крылья. (1) *Аксессуары:* браслет, корона, кошелек, монокль, ожерелье, очки, шляпа. (20) *Бельевая веревка,* шнур. (41) *Буквы:* одиночные, или блоками, знаки препинания. (7) *Воздушные шары:* одиночные или в гирлянде. (39) *Воздушный змей.* (33) *Географические объекты:* берег, волны, вулкан, гора,

озеро, океан, пляж, река, утес. (34) *Геометрические фигуры*: квадрат, конус, круг, куб, прямоугольник, ромб, треугольник. (24) *Декоративная композиция*: все виды абстрактных изображений, орнаменты, узоры. (64) *Дерево*: все виды деревьев, в том числе новогодняя ель, пальма. (49) *Дорога и дорожные системы*: дорога, дорожные знаки и указатели, мост, перекресток, эстакада. (4) *Животное, его голова или морда*: бык, верблюд, змея, кошка, коза, лев, лошадь, лягушка, медведь, мышь, обезьяна, олень, свинья, слон, собака. (5) *Животное*: следы. (53) *Звуковые волны*: магнитофон, радиоволны, радиоприемник, рация, камертон, телевизор.

Зонтик. (63) *Игрушка*: конь-качалка, кукла, кубик, марионетка. (62) *Инструменты*: вилы, грабли, клещи, молоток, топор. (46) *Канцелярские и школьные принадлежности*: бумага, обложка, папка, тетрадь. (11) *Книга*: одна или стопка, газета, журнал. (68) *Колеса*: колесо, обод, подшипник, шина, штурвал. (50) *Комната или части комнаты*: пол, стена, угол. (22) *Контейнер*: бак, бидон, бочка, ведро, консервная банка, кувшин, шляпная коробка, ящик. (9) *Корабль, лодка*: каноэ, моторная лодка, катер, пароход, парусник. (12) *Коробка*: коробок, пакет, подарок, сверток. (54) *Космос*: космонавт. (16) *Костер, огонь*. (23) *Крест*: Красный крест, христианский крест, могила. (40) *Лестница*: приставная, стремянка, трап. (2) *Летательный аппарат*: бомбардировщик, планер, ракета, самолет, спутник. (32) *Мебель*: буфет, гардероб, кровать, кресло, парта, стол, стул, тахта. (43) *Механизмы и приборы*: компьютер, линза, микроскоп, пресс, робот, шахтерский молот. (44) *Музыка*: арфа, барабан, гармонь, колокольчик, ноты, пианино, рояль, свисток, цимбалы. (6) *Мячи*: баскетбольные, теннисные, бейсбольные, волейбольные, комочки грязи, снежки.

Наземный транспорт - см. «Автомобиль», не вводить новую категорию. (38) *Насекомое*: бабочка, блоха, богомол, гусеница, жук, клоп, муравей, муха, паук, пчела, светлячок, червяк. (35) *Небесные тела*: Большая Медведица, Венера, затмение Луны, звезда, Луна, метеорит, комета, Солнце. (21) *Облако*

,туча: разные виды и формы. (30) *Обувь:* ботинки, валенки, сапоги, тапки, туфли. (19) *Одежда:* брюки, кальсоны, кофта, мужская рубашка, пальто, пиджак, платье, халат, шорты, юбка. (67) *Оружие:* винтовка, лук и стрелы, пулемет, пушка, рогатка, щит. (48) *Отдых:* велосипед, каток, ледяная горка, парашютная вышка, плавательная доска, роликовые коньки, санки, теннис. (29) *Пища:* булка, кекс, конфета, леденец, лепешка, мороженое, орехи, пирожное, сахар, тосты, хлеб. (66) *Погода:* дождь, капли дождя, метель, радуга, солнечные лучи, ураган. (36) *Предметы домашнего обихода:* ваза, вешалка, зубная щетка, кастрюля, ковш, кофеварка, метла, чашка, щетка. (8) *Птица:* аист, журавль, индюк, курица, лебедь, павлин, пингвин, попугай, утка, фламинго, цыпленок. (26) *Развлечения:* певец, танцор, циркач. (47) *Растения:* заросли, кустарник, трава. (27) *Рыба и морские животные:* гуппи, золотая рыбка, кит, осьминог. (58) *Сверхъестественные(сказочные)существа:* Алладин, баба Яга, бес, вампир, ведьма, Геркулес, дьявол, монстр, привидение, фея, черт. (42) *Светильник:* волшебный фонарь, лампа, свеча, уличный светильник, фонарь, электрическая лампа. (60) *Символ:* значок, герб, знамя, флаг, ценник, чек, эмблема. (52) *Снеговик.* (57) *Солнце и другие планеты:* см. «Небесные тела». *Спорт:* беговая дорожка, бейсбольная площадка, скачки, спортивная площадка, футбольные ворота. (13) *Строение:* дом, дворец, здание, изба, конура, небоскреб, отель, пагода, хижина, храм, церковь. (15) *Строение, его части:* дверь, крыша, окно, пол, стена, труба. (14) *Строительный материал:* доска, камень, кирпич, плита, труба. (17) *Тростник* и изделия из него. (51) *Убежище, укрытие (не дом):* навес, окоп, палатка, тент, шалаш. (31) *Фрукты:* ананас, апельсин, банан, ваза с фруктами, вишня, грейпфрут, груша, лимон, яблоко. (28) *Цветок:* маргаритка, кактус, подсолнух, роза, тюльпан. (45) *Цифры:* одна или в блоке, математические знаки. (61) *Часы:* будильник, песочные часы, секундомер, солнечные часы, таймер. (37) *Человек, его голова, лицо или фигура:* девочка, женщина, мальчик, монахиня, мужчина, определенная личность, старик. (56)

Человек из палочек: см. «Человек». (10) *Человек, части его тела:* брови, волосы, глаз, губы, кость, ноги, нос, рот, руки, сердце, ухо, язык. (25) *Яйцо:* все виды, включая пасхальное, яичница.

Интерпретация результатов тестирования.

Беглость, или продуктивность. Этот показатель не является специфическим для творческого мышления и полезен прежде всего тем, что позволяет понять другие показатели КТТМ.

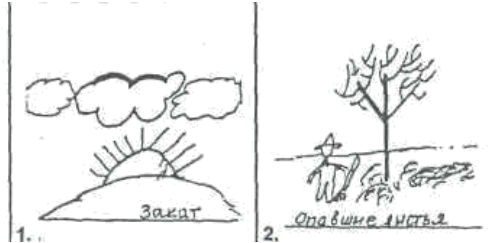
Гибкость. Этот показатель оценивает разнообразие идей и стратегий, способность переходить от одного аспекта к другому. Иногда этот показатель полезно соотнести с показателем беглости или даже вычислить индекс путем деления показателя гибкости на показатель беглости и умножения на 100 %. Напомним, что если испытуемый имеет низкий показатель гибкости, то это свидетельствует о ригидности его мышления, низком уровне информированности, ограниченности интеллектуального потенциала и (или) низкой мотивации.

Оригинальность. Этот показатель характеризует способность выдвигать идеи, отличающиеся от очевидных, общеизвестных, общепринятых, банальных или твердо установленных. Тот, кто получает высокие значения этого показателя, обычно характеризуется высокой интеллектуальной активностью и неконформностью. Оригинальность решений предполагает способность избегать легких, очевидных и неинтересных ответов. Как и гибкость, оригинальность можно анализировать в соотношении с беглостью с помощью индекса, вычисляемого описанным выше способом.

Разработанность. Высокие значения этого показателя характерны для учащихся с высокой успеваемостью, способных к изобретательской и конструктивной деятельности. Низкие - для отстающих,

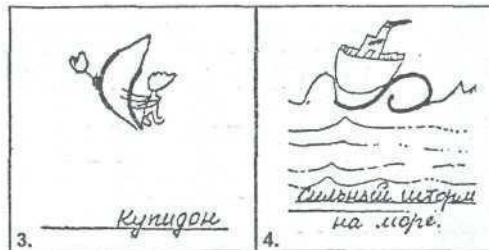
недисциплинированных и нерадивых учащихся. Показатель разработанности ответов отражает как бы другой тип беглости мышления и в определенных ситуациях может быть как преимуществом, так и ограничением, в зависимости от того, как это качество проявляется.

21-1-5



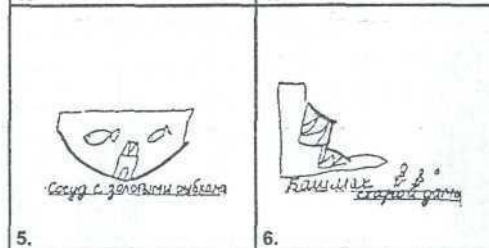
64-0-8

67-1-5



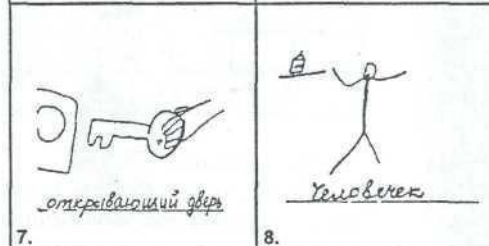
33-0-7

36-1-6



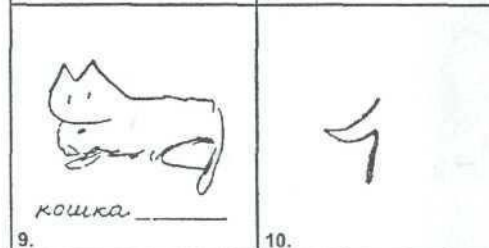
19-2-4

36-0-6



37-0-3

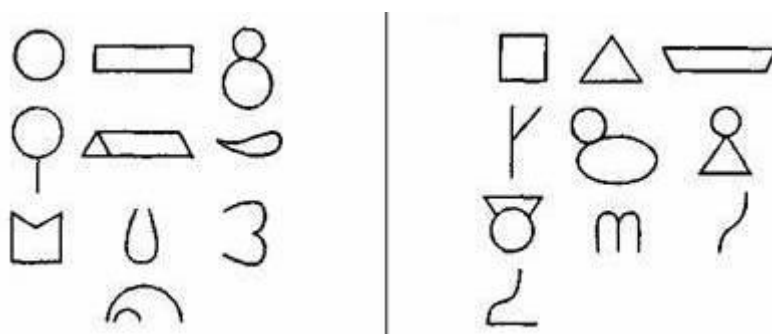
4-1-6



Методика «Дорисовывание фигур» О.М. Дьяченко

В качестве материала используется один комплект карточек (из двух предлагаемых), на каждой из которых нарисована одна фигурка неопределенной формы. Всего в каждом наборе по 10 карточек.

Разработано два равнозначных комплекта таких фигурок.



Во время одного обследования предлагается какой-либо из этих комплектов, другой может быть использован во время повторного обследования или через год.

Перед обследованием экспериментатор говорит ребенку: «Сейчас ты будешь дорисовывать волшебные фигурки. Волшебные они потому, что каждую фигурку можно дорисовать так, что получится какая-нибудь картинка, любая, какую ты захочешь».

Ребенку дают простой карандаш и карточку с фигуркой. После того, как ребенок дорисовал фигурку, его спрашивают: «Что у тебя получилось?» Ответ ребенка фиксируется.

Затем последовательно (по одной) предъявляются остальные карточки с фигурками.

Если ребенок не понял задание, то взрослый может на первой фигурке показать несколько вариантов дорисовывания.

Для оценки уровня выполнения задания для каждого ребенка подсчитывается коэффициент оригинальности (K_{op}): количество неповторяющихся изображений. Одинаковыми считаются изображения, в которых фигура для дорисовывания превращается в один и тот же элемент.

Например, превращение и квадрата, и треугольника в экран телевизора считается повторением, и оба эти изображения не засчитываются ребенку.

Затем сравнивают изображения, созданные каждым из детей обследуемой группы на основании одной и той же фигурки для дорисовывания. Если двое детей превращают

Ниже приведен протокол обработки полученных результатов.

По горизонтали расположены фигурки для дорисовывания. По вертикали – фамилии детей. Под каждой фигуркой записывается, какое изображение дал ребенок. Названия повторяющихся изображений по горизонтали (повторы у одного ребенка) и по вертикали (повторы у разных детей по одной и той же фигурке) зачеркивают. Количество незачеркнутых ответов – K_{op} каждого ребенка. Затем выводят средний K_{op} по группе (индивидуальные величины K_{op} суммируют и делят на количество детей в группе).

Низкий уровень выполнения задания – K_{op} меньше среднего по группе на 2 и более балла. Средний уровень – K_{op} равен среднему по группе или на 1 балл выше или ниже среднего. Высокий уровень – K_{op} выше среднего по группе на 2 и более балла.

Фамилия, имя	Фигуры для дорисовывания									
										
1. Петров	цветок	дом	кукла	цветок	дом	лист	флаг	гриб	ухо	колесо
2. Иванов	шар	поезд	бусы	цветок	дом	капля	флаг	шар	заяц	лист
3. Сидоров	мяч	поезд	шары	шарик	лодка	лиса	корона	гриб	кот	радуга

Наряду с количественной обработкой результатов возможна качественная характеристика уровней выполнения задания.

Можно выделить следующие уровни:

При **низком уровне** дети фактически не принимают задачу: они или рисуют рядом с заданной фигуркой что-то свое, или дают беспредметные изображения («такой узор»).

Иногда эти дети (для 1–2 фигурок) могут нарисовать предметный схематичный рисунок с использованием заданной фигурки. В этом случае рисунки, как правило, примитивные, шаблонные схемы.

При **среднем уровне** дети дорисовывают большинство фигурок, однако все рисунки схематичные, без деталей. Всегда есть рисунки, повторяющиеся самим ребенком или другими детьми группы.

При **высоком уровне** дети дают схематичные, иногда детализированные, но, как правило, оригинальные рисунки (не повторяющиеся самим ребенком или другими детьми группы). Предложенная для дорисовывания фигурка является обычно центральным элементом рисунка.

Игра «Семья»

Задачи: Побуждать детей творчески воспроизводить в играх быт семьи. Совершенствовать умение самостоятельно создавать для задуманного сюжета игровую обстановку. Раскрывать нравственную сущность деятельности взрослых людей: ответственное отношение к своим обязанностям, взаимопомощь и коллективный характер труда.

Роли: мама, папа, дети, бабушка, дедушка.

Игровые действия: Игровые проблемные ситуации: «Когда мамы и папы нет дома» (забота о младших, выполнение посильной домашней работы), «Мы готовимся к празднику» (совместные дела с семьей), «Встречаем гостей» (правила приема гостей, поведение в гостях), «Наш выходной день» и др. Вносить в игру элементы труда: стирка кукольного белья, починка одежды, уборка помещения. По ходу игры подбирать, менять игрушки, предметы, конструировать игровую обстановку с помощью разнообразного подсобного материала, использовать собственные поделки, применять природный материал.

Предварительная работа: Чтение рассказа В. Осеевой «Волшебное слово» и последующая беседа. Задание детям: узнать дома о труде родителей. Беседа о труде родителей с использованием иллюстрированного материала. Создание альбома «Наши папы и мамы трудятся». Рассмотрение семейных фотографий. Инсценировка стихотворения С.

Михалкова «А что у вас?». Составление детьми рассказов на тему «Как я живу дома». Беседа на тему «Как я помогаю взрослым» с участием Петрушки. Изготовление с детьми атрибутов к игре.

Игровой материал: предметы домашнего обихода, куклы.

Игра «Школа»

Цель. Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Обучение детей справедливо распределять роли в играх. Побуждение детей воспроизводить в играх бытовой и общественно полезный труд взрослых.

Игровой материал. Куклы, мебель, строительный материал, игровые атрибуты (журнал, тетради, ручки, карандаши), предметы-заместители.

Подготовка к игре. Экскурсия в школу. Беседа с учителем 1-го класса. Чтение произведений Л. Воронковой «Подружки идут в школу» или Э. Мошковской «Мы играем в школу» и др. Совместные игры с детьми подготовительной группы.

Игровые роли. Учитель, ученики.

Ход игры. Перед тем как начать игру, воспитатель организует экскурсию в школу. Там ребята знакомятся с учителями, ребятами-школьниками, беседуют с ними. Также необходимо провести ребят по всей школе: показать классы, столовую, мастерские, раздевалку и т. д. Затем в группе обсудить свои впечатления о школе. Потом для дальнейшего обогащения знаний о школе воспитатель читает детям произведение Л. Воронковой «Подружки идут в школу» (или Э. Мошковской «Мы играем в школу» и др.). После этого следует беседа о том, что значит быть школьником, кто преподает урок, какие принадлежности есть у школьника, и т. д. Также педагог помогает детям в овладении выразительными средствами реализации роли (интонация, мимика, жесты). Совместно с детьми педагог может изготовить атрибуты для игры: журнал для учителя, повязки для дежурных и т. д. В процессе игры при постройке здания школы или класса педагог развивает конструкторское творчество и

сообразительность детей, поощряет сооружение взаимосвязанных построек (улица, школа, парк культуры, мост, подземный переход); предлагает использовать в постройках вспомогательный материал (шнуры, колышки, дощечки, шишки, проволоку и др.). Приемы руководства данной игрой различны: исполнение воспитателем роли «учителя», беседы с детьми о том, как они будут играть, совместная постройка школы, класса. Использование таких приемов способствует самостоятельной организации детьми игр, где они действуют в соответствии со своими избирательными интересами (проводят уроки чтения, физкультуры, математики). Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, педагог должен косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Воспитатель также должен способствовать воспроизведению в играх бытового и общественно полезного труда взрослых. Закреплять знания Правил дорожного движения (дорога из дома в школу и обратно), объединять игры, близкие по тематике, создавая возможность длительных коллективных игр: «Семья» — «Школа» — «Дорога в школу» — «Путешествие по городу».

Игра «Путешествие»

Цель. Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Знакомство с трудом постового. Закрепление представлений детей о труде взрослых на речном вокзале, на теплоходе. Закрепление и обобщение знаний о труде работников села. Воспитание уважительного отношения к труду. Знакомство с жизнью людей на Севере и на юге нашей страны.

Игровой материал. Строительный материал, технические игрушки: заводные машины, катера, теплоходы, руль, одежда для моряков, набор

«Дорожные знаки», набор игрушечных животных и птиц, предметы-заместители.

Подготовка к игре. Экскурсия на речной вокзал, на теплоход. Беседа с милиционером, работниками флота, тружениками села. Чтение произведений М. Ильина, Е. Сегала «Машины на нашей улице»; А. Соколовского «Здравствуйте, товарищ, милиционер!»; М. Маркова «Про Топку-моряка»; Ф. Льва «Мы плывем на самоходке»; Л. Воронковой «Таня въезжает в деревню»; П. Донченко «Петрусь и золотое яичко»; Г. Юрмина «Все работы хороши!»; С. Баруздина «Страна, где мы живем»; А. Членова «Как Алешка жил на Севере»; Б. Житкова «Что я видел?». Изготовление атрибутов для игры: погоны милицейские, повязки дежурного, нагрудные (нарукавные) знаки, вывески «Милиция», «Пост ГАИ», «Бюро находок»; лепка из разноцветного пластилина судов с разными «огнями».

Игровые роли. Милиционер, начальник порта, кассир, продавец, дежурный, капитан, боцман, матрос, кок, судовой врач, доярка, птичница, оленеводы, лесорубы, геологи, пограничники, садоводы и т. д.

Ход игры. Игра «Путешествие» является одной из любимых детских игр. Ее можно реализовывать в различных вариантах, например: «Путешествие по городу», «Путешествие по реке», «Путешествие в деревню», «Мы отправляемся на Север», «Мы едем на юг» и др.

Начиная игру «Путешествие по городу», воспитатель прежде всего может провести экскурсию с целью ознакомления с достопримечательностями города, постройками, с работой милиционера и т. д. В группе обсудить виденное, обобщить знания, ответить на интересующие детей вопросы. Затем педагог может познакомить детей с произведениями М. Ильина, Е. Сегала «Машины на нашей улице»; А. Соколовского «Здравствуйте, товарищ, милиционер!». Обсудить нравственный смысл деятельности людей, характер их взаимоотношений. Совместно изготовить атрибуты для игры: погоны милицейские, повязки

дежурного, нагрудные (нарукавные) знаки, вывески «Милиция», «Пост ГАИ», «Бюро находок». Далее педагог может предложить детям соорудить постройки по представлению и образцу (рисунок, фотография, схема). При обыгрывании постройки использовать мелкие резиновые и пластмассовые игрушки, предметы (электрический фонарик, насос). Во время самостоятельной игры детей педагог учит подбирать нужный игровой и рабочий материал, договариваться о совместных играх, выполнять правила поведения в коллективной игре: делиться игрушками, играть дружно, помогать товарищу.

В игре «Путешествие по реке (озеру, морю)» роль воспитателя заключается в планомерном и систематическом сообщении детям сведений о деятельности и взаимоотношениях речников. В этой игре педагог подводит детей к возможности объединить несколько сюжетных линий. В ходе могут появляться «почта», «магазин», «медпункт» и др.

Подготовку к игре «Путешествие в деревню» педагог начинает с чтения произведений Л. Воронковой «Таня въезжает в деревню», П. Донченко «Петрусь и золотое яичко», Г. Юрмина «Все работы хороши!», рассматривает с детьми иллюстративный материал, рассказывает на тему «Что я видела в деревне», проводит беседу «О труде работников села». С целью воплощения в игре положительного игрового поведения педагог может обсудить с детьми характеристику тружеников колхоза, например, доярка встает рано, чтобы успеть подготовить корм для коров и телят, поит их и моет, доит коров, помогает в работе своим товарищам и т. д.

Педагог предлагает детям примерные сюжеты игр:

«Уборка урожая в колхозе», «Наша животноводческая ферма», «Праздник урожая в колхозе», «В гостях у бабушки», «Экскурсия на птицеферму», «Концерт для тружеников села», помогает детям в составлении планов-сюжетов, в отборе эпизодов, которые можно включить в игру, в выделении действующих лиц (персонажей). После игры педагог

совместно с детьми обсуждает поведение участников: средства передачи роли, ролевые отношения, умение выполнять усвоенные нормы и правила (культуры поведения, дружеских коллективных взаимоотношений).

Для создания интереса к сюжету игры «Мы отправляемся на Север» ребятам воспитатель может прочитать «письмо» из Якутии с приглашением в гости, показать открытки с изображением жизни людей на Севере или кратко рассказать об отдельных якутских городах и селах, предложить ребятам «отправиться» в путешествие на Север, порекомендовать, чтобы они обсудили отдельные роли, раскрыть нравственный смысл труда взрослых людей (оленоводы, лесорубы, геологи, пограничники и др.). В целях создания устойчивого интереса к теме игры педагог может предложить ребятам рассматривание иллюстративного материала, составить рассказ на тему «Что я видел?», чтение произведений, например, С. Баруздина «Страна, где мы живем», А. Членова «Как Алешка жил на Севере»), Б. Житкова «Что я видел?».

Вызвать интерес к сюжету игры «Мы едем на юг» можно чтением письма от детей-грузин и показать фотографии, открытки, игрушки.

Игра «Экологи»

Цели:

Создавать условия и поощрять социальное творчество, умение распределяться на подгруппы в соответствии с игровым сюжетом, формировать навыки речевого этикета. Расширять представления детей о гуманной направленности работы экологов, ее необходимости для сохранения природы, социальной значимости.

Примерные игровые действия:

выбор объекта, работа с картами, планами местности;
 изучение экологических паспортов;
 изучение экологической обстановки (пробы воды, воздуха, почвы и т. д.);
 предъявление штрафных санкций;
 работы по исправлению экологической ситуации;
 фотографирование, съемка нарушений.
 Предметно-игровая среда. Оборудование:
 планы, карты, схемы местности;
 « Красная книга »;
 халаты;
 путеводители;
 видеокамера;
 паспорта различных животных и растений.

Игра «Библиотека»

Цель. Обучение детей реализовывать и развивать сюжет игры. Создание интереса к работе в библиотеке. Знакомство с правилами пользования книгой. Пробуждение у детей интереса и любви к книгам, воспитание бережного к ним отношения.

Игровой материал. Книги, формуляры. Подготовка к игре. Экскурсия в библиотеку с последующей беседой. Рассматривание картины «Библиотекарь» из серии картин «Кем быть?». Чтение произведения С. Жупанина «Я — библиотекарь». Показ фильма или мультфильма о библиотеке. Открытие «Книжкиной мастерской» по ремонту книг. Изготовление карманчиков в книгах и формуляров. Выставка рисунков по мотивам прочитанных произведений.

Игровые роли. Библиотекарь, читатели.

Ход игры.

Подготовку к сюжетно-ролевой игре воспитателю следует начать с экскурсии в библиотеку. Во время экскурсии педагогу надо показать детям, как много в ней книг, в каком порядке они содержатся: аккуратно стоят на полках, не порваны, не измяты, все подклеены, многие обернуты в чистую бумагу, чтобы не пачкалась светлая обложка. Также педагогу надо рассказать и показать детям, как пользоваться книгой: книгу можно брать только чистыми руками, нельзя перегибать ее, мять, загибать уголки, слюнявить пальцы, переворачивая страницы, облакачиваться на нее, бросать, и т. д. Воспитатель объясняет детям, что каждую книгу должны прочесть много ребят. Если сначала один ребенок будет неаккуратно обращаться с ней, потом еще один, потом еще кто-нибудь, книга быстро порвется и ее не смогут прочитать многие дети, которые тоже хотят читать ее и смотреть в ней картинки.

Воспитатель должен показать и рассказать детям, что делает библиотекарь: он выдает книги, записывает название в личный формуляр, принимает книги, следит за их сохранностью и т. д. Также нужно осмотреть с детьми читальный зал и объяснить его назначение: толстые книги разрешается брать для чтения домой, а журналы, газеты и книжки-малышки можно читать в читальном зале.

Для закрепления полученных на экскурсии знаний и впечатлений педагог может провести с детьми беседу по картине «Библиотекарь» из серии картин «Кем быть?», а также беседы по открыткам, рисункам, изображающим библиотеку, читальный зал, читающих детей, детей, получающих книгу от библиотекаря, и т. д.

В группе педагог может предложить ребятам открыть «Книжку мастерскую» по ремонту книг. Ребята приводят в порядок все имеющиеся книги: подклеивают их, разглаживают помятые листы, оборачивают книги и пишут на обертках названия.

Так же воспитатель может провести ряд занятий, чтобы научить детей культурно обращаться с книгами.

На занятиях изобразительной деятельностью можно предложить ребятам сделать различные закладки (для себя и в подарок родителям) и научить ими пользоваться (закладки должны лежать во всех книгах, которые дети не дочитали). После этого педагог может предложить ребятам в каждую книгу вклеить маленький кармашек для листочка с названием этой книги и привлечь к изготовлению для игры картотеки с абонементными карточками.

Следующим этапом при подготовке к игре может быть выставка рисунков детей по мотивам прочитанных произведений.

После этого воспитатель говорит детям, что в группе можно организовать свою библиотеку. Для этого дети должны аккуратно поставить на полку книги, а дежурные каждый день будут следить за порядком на полке очень строго.

Когда все книги в группе будут приведены в порядок и поставлены на полку, воспитатель вместе с детьми может прочитать произведение С. Жупанина «Я - библиотекарь», рассмотреть иллюстрации к «Книжке про книжки» С. Я. Маршака и побеседовать об изображенном: Хороший ли мальчик нарисован? Почему дети думают, что он плохой? Аккуратно ли он обращался с книжками? Как надо с ними обращаться? и т. д. Также можно показать ребятам фрагменты фильма или мультфильм о книгах и правилах пользования ими.

Для проведения игры в первый раз педагогу надо принести в группу несколько новых книг, которых дети раньше не видели. Можно использовать книжки-малышки и самодельные книжки.

Педагог говорит детям, что открывается библиотека, и в библиотеку можно записаться всем. В первой игре библиотекарем становится воспитатель. Библиотекарь заводит абонемент на каждого читателя, в

который он вкладывает формуляр из книги, прежде чем выдать ее читателю. Принимая книгу от читателя, библиотекарь внимательно смотрит, не повреждена ли она, не испачкана и не измята ли. При беседе с читателем библиотекарь спрашивает, о чем он хочет почитать, советует взять ту или иную книгу. При библиотеке имеется и читальный зал, где читают детские журналы, рассматривают картинки. Библиотекарь предупреждает каждого читателя, чтобы он не измял книгу, когда будет ехать из библиотеки домой на транспорте, посоветовать ему прочитать эту книгу дома дочке или сыну, а по дороге домой в автобусе только посмотреть картинки и т. д.

В следующий раз роль библиотекаря берет на себя уже ребенок группы. При последующем проведении игры педагог может предложить ребятам объединять игру с другими сюжетами (например, с играми в «семью», в «путешествие», в «детский сад», в «школу» и т. д.).

Игра «Дочки-матери»

Цель: побуждать детей воспроизводить семейные отношения и творчески их интерпретировать; знакомить с широким спектром домашних обязанностей; раскрывать нравственный смысл поступков взрослых; воспитывать чувство взаимопонимания, заботы о близких.

К участию в игре привлекаются и мальчики, и девочки. Обычно они выполняют роли родителей или бабушек, дедушек и других взрослых родственников. Роль детей отводится куклам.

Сначала все вместе должны воссоздать домашнюю обстановку: расставить мебель, разложить вещи. Также детям нужно договориться, кто какие роли будет выполнять. Воспитатель может лишь наблюдать за этим процессом и помогать решить конфликтные ситуации. Лучше всего не пускать игру на самотек, а предлагать детям «прожить» конкретные ситуации:

«Собираем детей в садик»;
«Выходной день»;
«Большая уборка»;
«Ремонтируем табурет»;
«За обеденным столом» и т.д.

Ход игры должен предполагать не только общение между детьми, но и содержать элементы труда. Перед игрой можно прочесть детям рассказ на семейную бытовую тему, а потом обсудить его и предложить продемонстрировать правильную модель поведения в описанной ситуации через игру.

Игра «Представь себя...»

В нашем воображении мы можем быть кем угодно: сказочными героями, машинами, растениями, животными, предметами быта и одеждой. Скажите примерно следующий текст: «Представь себе, что в руках у тебя волшебная палочка. В кого бы ты хотел превратиться?» Пусть ребенок изобразит того, кем он стал, а вы угадайте задуманный образ. «Цветик-семицветик». Спросите у ребенка: «Помнишь, у девочки Жени из сказки «Цветик-семицветик» был волшебный цветок с семью лепестками? Представь, что в твои руки чудесным образом попал этот волшебный цветок. Какие желания ты загадаешь?» Пусть ребенок обоснует свои желания. Развитие этой темы поможет вам узнать о «ценностях» и «приоритетах» ребенка, а также о свободе желать, о намерении получать что-то от жизни.

Игра «Слепой художник»

Вам понадобится лист ватмана и карандаши. «Художнику» завязывают глаза, и он под диктовку должен нарисовать рисунок, который вы загадали. Вы говорите, как вести карандаш: вверх, вниз, нарисуй кружочек, две точки и т. д. Ребенок рисует и пытается отгадать, какое изображение получится. Выбирайте простые рисунки: дом, человек, дерево.