Консультацию подготовила

старший воспитатель Левина Ю. В.

**Консультации для воспитателей**

**«Развитие креативного мышления старших дошкольников посредством**

**сюжетно-ролевых игр»**

Что такое **креативность** и почему она так важна?

В русском языке слово «**креативность**» появилось не так давно, и используется оно в основном в отношении новых идей и неожиданных решений. В широком смысле **креативный** подход – это умение увидеть обычные вещи с неожиданного ракурса и найти оригинальное решение для типичной проблемы. Существует мнение, что **креативность** – это естественная способность, изначально свойственная каждому человеку, однако по мере взросления она постепенно теряется под влиянием **воспитательных и учебных программ**. А что бы дети выросли способными к неожиданным и инновационным решениям – заниматься этим стоит начинать уже с **дошкольного возраста**.

Любые **креативные наклонности**, любая природная тяга к творчеству, требует специальных занятий, которые будут стимулировать ребенка к созданию нового и помогут ему в дальнейшем более полно использовать свой потенциал.

В основе **креативности** лежат фантазия и воображение. Если обращаться к терминологии, то под воображением обычно понимают способность представлять некий объект, удерживать его образ в сознании и манипулировать им.

Необходимо учитывать, что воображение во многом опирается на жизненный опыт, поэтому, чем **старше мы становимся**, тем больше материала и инструментов получает в свое распоряжении наша фантазия, а значит, и увеличиваются ее потенциальные возможности.

Откуда же тогда взялось убеждение, что у детей воображение более **развито**, спросите вы? Все просто – ребенок легче принимает воображаемые искажения реальности (поэтому ему, в частности, проще поверить в сказки и сопереживать их героям, а кроме того, у него больше поводов использовать воображение. Взрослые же люди, имея огромный запас знакомых образов и умея их комбинировать, в основном предпочитают использовать уже проверенные готовые решения для типичных задач.

Игра для ребенка – это возможность узнать новое. Именно в увлекательной форме игры дети знакомятся с миром: первые **развивающие** [игрушки помогают младенцам](https://www.maam.ru/obrazovanie/igrushki-konsultacii) [развить осязание](https://www.maam.ru/obrazovanie/razvitie-rebenka-konsultacii), зрение и слух, затем они учатся ползать и ходить с помощью более мобильных игрушек, а после переходят к ролевым играм, которые способствуют **развитию** социальных навыков и воображения. Формируясь в процессе игры, воображение проникает и в другие сферы жизни, в первую очередь, в творчество.

Лучшим возрастом для **развития нестандартного**, **креативного мышления будет период**, в который формируется воображение – то есть от трех до семи лет. В это время дети учатся использовать свою фантазию и управлять ей. Это можно заметить даже по тому, как ребенок играет. Например, часто дети используют в игре реальные предметы для замены неких воображаемых вещей и объектов: так, швабра может стать быстроногим скакуном, фломастер – волшебной палочкой, а пустая картонная коробка – космическим кораблем. При этом малышам 3-4 лет необходимо, чтобы заменяющий предмет был похож на замещаемый, а для детей более **старшего** возраста это сходство может быть достаточно условным. Постепенно необходимость в самом предмете сходит на нет, и ребенок, учится манипулировать с воображаемым образом безо всякого подкрепления «извне».

Еще одно изменение, которое происходит в процессе взросления – управление фантазией. Чем **старше становится ребенок**, тем более активно он учится пользоваться своим воображением. Так, младшие **дошкольники** не ставят перед собой цели что-то придумать, и их фантазия проявляется спонтанно. А вот дети **постарше** уже могут создавать образы целенаправленно. Это проявляется и в творчестве: занимаясь рисованием или лепкой из пластилина, малыши приступают к работе, еще не имея в голове образа законченной картинки или фигурки и придумывая детали «на ходу». С возрастом же они начинают заранее планировать, что именно им хочется вылепить или нарисовать, и подбирают материалы и цвета, необходимые для реализации этой идеи.

Важную роль в **развитии** творчества детей от 2 до 7 лет имеют ролевые игры. А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин называли **сюжетно** – ролевую игру ведущей деятельностью ребенка **дошкольного возраста**. Дети **дошкольного** возраста живут в мире фантазий, потому что в его **мышлении** переплетаются жизнь и сказка, реальное и **вымышленное**.

Игра позволяет ребенку проникнуть в мир взрослых, вступить с ними во взаимодействие. **Развивая** социальные отношения, с помощью игры, у **дошкольников** происходит формирование интеллекта, речи и **мышления**, так как деятельность и слово помогают **развитию мышления**.

Л. С. Выготский выделил один из очень важных вопросов детской психологии и педагогики – это вопрос о **развитии творчества у детей дошкольного** возраста и о значении **креативности для общего развития** и созревания ребенка, так как формирование творчески активной личности, обладающей способностью эффективно и нестандартно решать жизненные проблемы закладывается в детстве и является одним из важных условий для последующего **развития личности человека**, его успешной творческой деятельности. В связи с этим перед детскими образовательными учреждениями встает важная задача **развития** творческого потенциала подрастающего поколения. Одним из направлений психического **развития ребенка является развитие** различных сторон личности, ориентированное, прежде всего, на **развитие креативности**.

**Развивающие** игрушки могут стать хорошим помощником для стимуляции воображения, а соответственно и **развития нестандартного и креативного мышления**. Например, **конструкторы развивают пространственное мышление**, головоломки – логику, а наборы для творчества – эстетический вкус.

Отдельно стоит сказать про **сюжетно-ролевые игры**«Магазин», «Чаепитие», «Школа» и так далее. Такие игры способствуют тренировке социальных навыков, так как дети учатся общаться друг с другом, договариваться и мирно решать споры, а кроме того, служат отличной тренировкой воображения. Дети моделируют игровую ситуацию, придумывают **сюжет игры**, решают, как персонаж должен поступить в том или ином случае. Придумывая и распределяя роли в игре, дети учатся держать во внимании некий образ и манипулировать им длительное время. **Развитие креативности** рассматривается исследователями как основное направление **развития личности**. **Креативность** в игре связывается со способностью к замыслу, его реализации; с созданием **сюжета**, его реализации в роли; комбинированием (Л. С. Выготский).

Анализ отечественной и зарубежной психолого-педагогической литературы позволил выделить следующие основные критерии **креативности** :

оригинальность, которая проявляется в способности предложить новый замысел для игры;

быстрота – способность быстро адаптироваться в сложной ситуации;

гибкость – способность предложить новое использование для известного объекта;

вариативность – умение предложить различные идеи в той или иной ситуации.

Элементы современных педагогических технологий творческих **сюжетно-ролевых** игр были заложены крупными педагогами отечественной **дошкольной педагогики А**. П. Усовой, Р. И. Жуковской, д. В. Менджерицкой.

Данные авторы признавали необходимость руководства **сюжетно-ролевыми** играми со стороны взрослого.

Они раскрыли три направления руководства: формирование игры; формирование инициативы и творчества; формирование взаимоотношений.

Вышеназванные авторы выделяют следующие этапы руководства игрой:

подготовительный (обогащение впечатлениями на занятиях, экскурсиях, целевых прогулках, создание предметно-игровой среды);

основной этап (начало, ход, конец игры, **воспитатель** использует прямые и косвенные приемы);

участие в игре (совет, напоминание и т. д.).

В работе Л. С. Выготского, Д. В. Менджерицкой, В. В. Давыдова, А. В. Запорожца, А. Н. Леонтьева и многих других авторов игра рассматривается как деятельность творческая, а значит, в ней **развивается креативность** как способность к творчеству.

Творчество - универсальный способ не только для удерживания интереса, но и для **развития личности вообще**. **Дошкольник** еще не может относиться к миру объективно, отстраненно, он во всем ищет свои интересы, формы своего участия или хотя бы причастности к происходящему. Именно творчество позволяет относиться к миру активно, обживая его, наполняя своими желаниями. **Сюжетно** – ролевая игра является творческой деятельностью.

В игре дети не только обучаются, но и **развиваются**. Для детей характерны эмоциональное переживание, образное **мышление**, умение интуитивно схватывать смысл ситуации. **Сюжетно** – ролевая игра имеет неоценимое значение для интеллектуального **развития дошкольника**. В ней ребенок впервые начинает различать реальность и фантазию. Взяв на себя определенную действительность, в которой он является социально значимым лицом. Рядом с видимой действительностью строится мир воображений.

Успешное формирование игры зависит от того, насколько педагог правильно ориентируется в психологическом содержании игры на каждом этапе.

Одна из основных задач **воспитателя** - своевременно сформировать у детей умения действовать на первых этапах игры. Без них невозможен переход на более высокий уровень ее **развития**. При своевременном формировании **сюжетной** игры дети третьего года жизни начинают играть вдвоем, иногда втроем, вступают в ролевое взаимодействие (один «везет» на машине другого, «слушает» больного, «ставит» ему градусник). Они учатся решать игровые задачи, ищут необходимые игрушки, строят сооружения, договариваются, кто кем будет, и что будут делать. С приобретением умения играть в воображаемом плане взаимопонимания между детьми и **воспитателем**, и, что особенно важно, между сверстниками возрастает. Это создает устойчивый эмоционально-положительный климат в группе.

Большое значение в **развитии креативного мышления** имеют игровые проблемные ситуации, которые создаются благодаря изменению игровой среды и активному обобщению. Игровые проблемные ситуации ставят детей перед необходимостью использовать ранее полученные впечатления и побуждают к самостоятельной игре. Это значит, что надо поставить детей перед такой игровой ситуацией, которая им интересна, которую они захотят решать сами.

Главное в игровой задаче - воображаемая цель, понятная и близкая ребенку по его личному опыту. Взрослый должен стать на время ребенком, умеющим играть увлеченно, интересно. Понимая и чувствуя игру детей, он может вовремя подсказать, придумать что-то интересное, помочь в трудных случаях, но не делать за них того, с чем ребенок справится сам. Это может быть достигнуто путем постепенно усложняющихся игровых проблемных ситуаций, в которых игровая задача программируется заранее взрослым, то есть создаются условия для решения теми или иными способами и средствами. Взрослый не дает готовый образец решения, а вызывает ребенка на самостоятельное достижение к воображаемой цели.

Для **развития** игры как самостоятельной детской деятельности начиная с первых этапов ее **развития** важно формировать умение принимать от взрослого игровые задачи, затем ставить и самому их решать, усложняющимися способами и средствами поэтапно. Новый игровой способ, новое игровое умение ребенок, как правило, сам не может открыть, он его усваивает незаметно для себя в процессе совместной игры и доверительного общения с взрослыми. Для усвоения вновь приобретенных игровых способов, игровых умений важно, чтобы ребенок не только самостоятельно повторил этот способ в тех же условиях, но и по - разному примерял его в различных проблемных ситуациях. Взрослому необходимо учитывать, что игра по своей природе требует: во - первых, активности, инициативности ребенка во взаимоотношениях с окружающей его предметной и социальной средой; во- вторых, обобщения опыта деятельности; в-третьих, самостоятельности ребенка при решении игровых задач.

Таким образом, можно сделать вывод, что, планируя работу по руководству **сюжетно-ролевыми играми детей**, педагогу необходимо предусматривать обогащение содержания игры, расширение игрового опыта детей. Большое внимание педагог должен уделять **развитию** творческих способностей детей, формированию положительных взаимоотношений. **Воспитателю следует помнить**, что планированию подлежит деятельность педагога по **развитию** игры и ее управлению, а не деятельность детей в игре.

Для **развития творческого мышления у старших дошкольников** можно использовать в **сюжетно-ролевых** играх следующие методы:

- беседы и наблюдения по обогащению впечатлений детей с целью разнообразия и оригинальности игровых замыслов;

- обучение **развернутым игровым действиям**;

- введение в игру предметов-заместителей;

- побуждение детей к «действию» с воображаемыми предметами;

- обогащение предметной игровой среды обобщенным игровым материалом;

- побуждение к принятию разнообразных ролей с передачей действий, взаимоотношений;

- участие в детских играх с целью показа игровых действий, игровых высказываний;

- показ и обучение в играх эмоционально-выразительным движениям, жестам, мимике;

- побуждение в игровой обстановке ролевому диалогу по инициативе взрослого участника игры;

- обучение в игре и побуждение к самостоятельному проявления умения ставить друг другу игровую цель, принимать ее, договариваться друг с другом;

Приемы, используемые для **развития творческого мышления детей в сюжетно-ролевых играх** :

- совместное обсуждение **воспитателем с детьми сюжета игр**;

- введение (и обучение этому детей) дополнительных, главных и второстепенных ролей;

- использование в играх предметов-заместителей и обозначение предметов словом, с целью предотвращения конфликтов;

- использование очередности принятия ролей, пользующихся у детей особой популярностью;

- чередование в играх выбора детей на главные и второстепенные роли;

- изучение игровых интересов детей и формирование через любимые роли положительных навыков поведения;

- корректное обсуждение конфликтных ситуаций в игре.