

Круглый стол на тему: «Методы и приемы творческого развития детей» в рамках преемственности ДОУ и школы

Творческое воображение – это процесс создания новых образов, продуктов творческого труда, оригинальных идей, обогащающих теорию и практику деятельности человека.

Творчество начинается с возникновения проблемной ситуации, когда появляется потребность в создании чего-либо нового. Творческое воображение протекает как анализ (разложение) и синтез (соединение) накопленных человеком знаний. При этом элементы, из которых строится образ творческого воображения, выступает всегда в новых сочетаниях и комбинациях. Результат творческого воображения – машина, прибор, новый сорт растений... Может быть роман, поэма и т.д.

Творческое воображение теснейшим образом связано с мышлением, особенно с такими операциями, как анализ, синтез, сравнение, обобщение.

Выделяют несколько приемов создания творческих образов:

- агглютинация – присоединение в одно целое нескольких частей.
- аналогия- прием построения образа по принципу подобия (самолет – птица, летучая мышь-локатор).
- расчленение – новые знания заключаются в разъединении частей известных объектов.
- замещение- получение нового знания в результате замены детали т.д. на более эффективные.
- акцентирование- прием, близкий к преувеличению, выделяющий в образе какую – либо одну ярко выраженную черту (шарж, карикатура).

Без воображения нельзя понять сказку. Ребенок представляет себя на месте героя, проживает вместе с ним события. Хорошо развитое воображение помогает ребенку легче переносить психологические травмы. Аффективно – защитная роль.

Развитие воображение способствует развитию творческих способностей.

Главным видом деятельности, где проявляется творческое воображение детей, совершенствуются все познавательный процессы, становятся сюжетно- ролевые игры. Воображение из произвольного становится произвольным (пассивного – активного). Причем основным орудием овладения им со стороны ребенка являются сенсорные эталоны.

К концу дошкольного возраста воображение у ребенка должно быть представлено в двух основных формах: самостоятельное порождение ребенком некоторой идеи, возникновение воображаемого плана ее реализация.

Развиваем воображение дошкольников.

Все мы, конечно, знаем о том, насколько важным психическим процессом является воображение. Без развитой способности к воображению не может быть настоящего творчества. Отсюда следует, что воображение необходимо развивать. Наиболее оптимальным периодом, пиком развития воображения, является старший дошкольный возраст, хотя и в более поздних возрастных периодах существуют возможности для его совершенствования и развития.

«Закорючки».

Рисуем, друг для друга произвольные закорючки, а потом меняемся листочками. Кто превратит закорючку в осмысленный рисунок, тот и победит.

«Клякса».

На листах бумаги нарисованы кляксы. Дети должны придумать, на что похожа клякса и дорисовать ее. Выигрывает тот, кто назовет больше предметов.

«Нарисуй настроение».

А эту игру можно использовать, если у ребенка грустное настроение или, наоборот, очень веселое, а также – какое-нибудь другое, главное, чтобы у него было какое-то настроение. Ребенка просят нарисовать свое настроение, изобразить его на бумаге любым способом. Лучше всего для этого подходит рисование акварельными красками.

«На что это похоже?»

Эта игра хорошо идет, когда больше нечем заняться, например, когда родитель и ребенок ждут автобус, а его все нет. Надо поглядеть на что-то и сказать, что напоминают увиденные образы, на что они похожи. Например, *облака на небе, ветви дерева, тени на земле, морозные узоры на стекле, капля воска от свечи* и др.

«ШКАТУЛКА СО СКАЗКАМИ».

Цель: развитие воображения, мышления, речи, умения работать в коллективе.

Оборудование: шкатулка, в которой находятся круги разного цвета.

Ход игры:

Игроки садятся в круг. В центре круга стоит «шкатулка со сказками». Взрослый обращается к детям: «Сейчас мы все вместе будем сочинять сказку. А поможет нам волшебная шкатулка».

Он достает из шкатулки один из кружков, например, зеленый, показывает его детям и просит назвать предметы зеленого цвета. (Ответы детей). Затем взрослый говорит:

«Мне достался зеленый кружок, поэтому в сказке должен появиться предмет или персонаж зеленого цвета. Внимание, начинаю сказку.

Жил-был зеленый кузнечик. Однажды он отправился в путешествие...»

Взрослый произносит два предложения и предлагает сидящему рядом игроку наугад достать кружок и продолжить сказку. Следующий игрок вынимает кружок, например, голубого цвета и придумывает продолжение сказки:

-...Кузнечик весело прыгал по тропинке, пока не добрался до голубой речки. Как же переправится через речку?..

Игроки поочередно достают из шкатулки кружки и в соответствии с их цветом подбирает персонажей или предметы и продолжает сказку.

Выигрывает ребенок, который, по мнению большинства детей, составил наиболее последовательное и интересное продолжение.

Взрослый следит за тем, чтобы вводимые в сказку персонажи и предметы не повторялись.

«Незаконченные рисунки».

Цель: развитие воображения, образного мышления, графических навыков.

Оборудование: карточки с незавершенными контурными изображениями предметов (по количеству детей);

Простой карандаш, ластик, набор цветных карандашей или фломастеров (для каждого ребенка).

Ход игры

Взрослый раздает детям карточки к игре и говорит: «Рассмотрите картинки, догадайтесь, что на них изображено, дорисуйте недостающие линии (детали) и раскрасьте рисунки».

Выигрывает ребенок, который наиболее точно воссоздал изображение.

«Точка, точка».

Нанесите на лист бумаги множество точек и попросите своего малыша соединить их линиями так, чтобы получилась какая-нибудь картинка. Эта игра довольно сложная, поэтому помогите ребенку. Когда он станет постарше, игру можно видоизменить, проставив возле точек номера.

«Рисунки с продолжением»

В центре листа бумаги ставим красную точку. Предлагаем следующему ребёнку продолжить рисунок. Обсудить, что получилось.

«Сказочная путаница».

Сначала детям предлагают распутать клубок из сказок: «Жили-были дед да баба. Была у них курочка-репка. Дед ел, ел, не съел. Баба ела, ела, не съела. Покатилась репка дальше. Катится, а на встречу ей избушка на курьих ножках. «Избушка, избушка, кто в тереме живет? Выгляни в окошко - дам тебе корытце...» и т.д. После того, как дети справятся с заданием, им предлагают придумать сказку-путанку собственного сочинения.

Можно задавать любую тему сказки. Содержание придуманной сказки дети при желании могут проиллюстрировать с помощью рисунков. Наиболее интересные сюжеты можно обыграть с помощью кукол или ролей.

"Простые рисунки"

Такие рисунки состоят из контуров геометрических фигур, дуг и прямых. В них при создании не закладывается никакого определенного значения. Простые рисунки нужно разгадывать, то есть находить в них смысл, отвечать на вопрос "Что это такое?".

Правила игры просты: нужно сказать, что за предмет изображен на рисунке. Чем больше решений, тем лучше. Единственное ограничение: не нужно поворачивать рисунки. Занятие очень увлекательное! Представьте, вам кажется, что перечислены уже все варианты, как вдруг обнаруживается еще один! Такие моменты доставляют особенно большое удовольствие.

Варианты простых рисунков взрослые могут придумать самостоятельно.

Приводите столько вариантов решений, сколько сможете. Если кончились мысли по поводу одного рисунка, перейдите ко второму, а через некоторое время вернитесь к первому рисунку.

Рекомендуем также сделать вот что: придумайте как можно больше ответов к одному рисунку и запишите их вместе со взрослыми. Затем предложите своим друзьям, родственникам, знакомым решить тот же самый рисунок. После этого сравните ответы. Они совпали? Нет?! Прекрасно – есть возможность сравнить их качество и оригинальность. Помните, что оригинальность решения наиболее важна в этой игре.

А у кого оказалось больше решений? Не у вас? Не расстраивайтесь: небольшая тренировка – и вы обгоните всех. Вы можете сами придумать сколько угодно простых рисунков и разгадывать их. Однако хотим предостеречь от одной распространенной ошибки: создавая новый рисунок, не закладывайте в него заранее никакого смысла. Это может сильно помешать в дальнейшем при разгадывании. Никаких других ограничений нет.

Смешинки.

Ведущий бросает мяч и называет какой-то предмет. Например, кастрюля. Нужно быстро придумать ему смешное название. Например, *варилка*. Игра развивает воображение и заряжает хорошим настроением.

Небылицы.

Придумайте и нарисуйте вместе с ребенком или каждый по отдельности животное, механизм, растение или предмет, которого не существует на самом деле, и расскажите о его свойствах и назначении.