

Развитие творческого мышления

Наше время – время перемен. Сейчас нужны люди, способные принимать



нестандартные решения, умеющие творчески мыслить. Чаще всего обучение, к сожалению, сводится к запоминанию и воспроизведению приёмов действия, типовых способов решения заданий. Однообразное, шаблонное повторение одних и тех же действий убивает интерес к обучению. Дети лишаются радости открытия и постепенно могут потерять способность

к творчеству.

Роль взрослого очень важна в процессе развития творческого (креативного) мышления, т.к. дети сами не в состоянии полностью организовать свою деятельность и оценить полученные результаты. При этом необходимо чтобы родители были доброжелательны и терпимы к деятельности ребёнка, умели принимать и спокойно обсуждать даже такие варианты решений, которые на первый взгляд кажутся неполными, абсурдными или невероятными.

Что такое творческое (креативное) мышление ?

Психологические составляющие творческой деятельности в свете современных научных исследований:

1. *Гибкость ума* – способность к выделению существенных признаков и способность быстро перестроиться с одной идеи на другую.
2. *Систематичность и последовательность* – идеи строятся системно и последовательно анализируются.
3. *Диалектичность* – умение сформулировать противоречия и найти способ его разрешения.
4. *Готовность к риску и ответственности за принятое решение.*



Формирование творческого (креативного) мышления у ребёнка

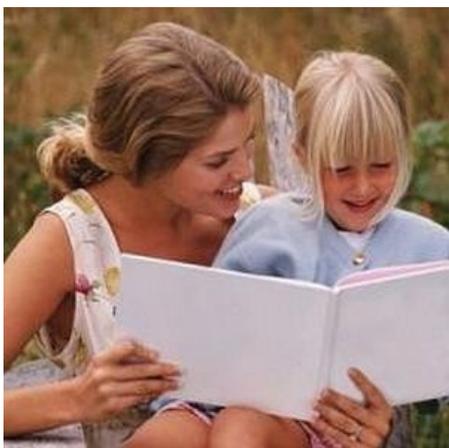
Задача, стоящая перед родителями:

Сформировать у детей следующие умения:

– воспроизводить внешний вид и свойства предмета по памяти;

- угадывать предмет по словесному описанию свойств и признаков;
- воссоздавать внешний облик предмета на основе какой-то его части;
- узнавать в неопределённых графических формах (чернильные пятна, каракули) различные знакомые предметы;
- комбинировать и сочетать в одном предмете свойства и признаки других предметов и объектов;
- находить в двух или более объектах общие и различные признаки;
- узнавать объект по описанию возможных действий с ним;
- переносить действия, применяемые к одному предмету, на другой;
- составлять сюжетный рассказ про какой-либо объект.

Основной принцип для родителей в воспитании ребёнка:



- поощрять ребёнка к выдвижению как можно большего количества решений, а затем вместе с ним оценивать их качество.

Игры и упражнения.

Игра «**Муха**» (позволяет тренировать способность длительно удерживать в сознании зрительный образ)

Рисуется квадрат 3 x 3. В центре - сидит «муха». Она движется на одну клетку вправо, влево, вверх, вниз. Обратные действия совершать нельзя. Главное – не выпустить «муху» с поля. В игре участвуют 2-3 человека. Проигрывает тот, кто допускает ход, выводящий «муху» за пределы игрового поля. Вначале игра «идёт с полем», пальцем фиксировать движение «мухи» нельзя. Далее игра продолжается, и игроки ориентируются на своё зрительное представление.

Упражнение «**Назови всё круглое**»... (в этой комнате, на улице и т.д.)

Упражнение «**Назови по 3 предмета, которые могут сочетать 2 названные признака**».

Например: яркий жёлтый

- свет
- солнце
- лампа

Варианты заданий: пушистый – зелёный

Прозрачный – голубой,
Сильный – добрый,
Звонкий – громкий,
Сладкий – лёгкий.

Упражнение «**Отгадывание загадок**».

Игра «**Лишнее слово**». Назови лишнее слово.

Щука, карась, окунь, рак
Ромашка, ландыш, сирень, колокольчик
Саша, Коля, Маша, Лена, Егорова
Заяц, лось, кабан, волк, овца
Ухо, лицо, нос, рот, глаз

Игра «**Назови отличие**»

Найти как можно больше отличий:

Шкаф – телевизор
Магнитофон – собака
Книга – машина
Звонок – карандаш
Птица – самолёт

Игра «**Поиск общего**»

Найти общие признаки:

Телевизор – шкаф (и т.д.)

Игра «**Группировка слов**».

Сгруппировать слова и объяснить почему стрела, пчела, бабочка, - летающие объекты, коршун, воробей – птицы, пчела, бабочка – насекомые.

Составление рассказа по картинкам.

Примерная схема: - Что произошло до события, изображённого на картинке?

- Что думают нарисованные герои?
- Что будет дальше?
- Чем всё закончится?

Задача-шутка: Если бы ты хотел приготовить завтрак для великана, чем бы ты стал отмерять следующие продукты:

- мука для оладий,
- молоко для питья,

- масло для оладий,
- сироп,
- яйца, соль, перец.

Сколько бы ты взял каждого продукта?

Придумывание окончания сказки. (Например: Жил-был маленький гиппопотамчик. Многие звери смеялись над ним, что он такой маленький. Больше всех смеялась одна муха. И вот однажды она села на ветку рядом с гиппопотамчиком и стала его дразнить...).

Игра «**Вывод**»

- Петя старше Маши, а Маша старше Коли. Кто самый старший и самый младший?
- Ваня худее Миши, но толще Андрея. Кто самый толстый, самый худой?

Рудометова О.П.
Педагог-психолог