

Ігри для формування креативності у дітей дошкільного віку

Якщо мислення як таке притаманне всім «хомо сапієнсам» від народження, то творче мислення потребує розвитку. Його можна — й навіть треба розвивати й тренувати, це не лише талант, дарований від природи певним людям. Креативність — уміння, яке може опанувати будь-хто, вміння, таке саме, як катання на ковзанах або гра в теніс, і потребує постійного тренування. Існують певні вправи для розвитку креативності, вони дуже цікаві та схожі на ігри, тому діти залюбки їх виконують, непомітно для себе тренуючись мислити творчо.

- **Складайте історії з випадкових слів.** Необхідно обрати чотири випадкові слова, наприклад ткнувши наосліп в книгу, та скласти з ними історію. Така гра тренує творчість конструювання. Спочатку історії можуть бути примітивними (типу: «Він ішов та побачив...»), але згодом ставатимуть дедалі цікавішими. Показуйте дитині власний приклад, заодно тренуючи свою креативність.

- **Гра «Максимілізація»**

Мета: розвивати творчість, фантазію під час уявного збільшення в об'єктах їх частин, аргументуючи свій варіант.

Приклад: їжак з довгими голками, щоб краще захищатися; книга з довгими сторінками, щоб помістилось більше казок та ілюстрацій; кішка з великими вухами, щоб краще чути мишку і т.д.

- **Гра «Мініатюризація»**

Мета: розвивати фантазію дітей під час уявного звужування, стиснення об'єктів, пояснити потребу в діях.

Приклад: стиснути дорогу, щоб швидше доїхати; звузити вулиці, щоб друзі жили поряд; зменшити ніч, щоб більше гратися і т.д.

- **Гра «Універсалізація»**

Мета: розвивати здатність придумувати невластиві об'єктам частини, ознаки, елементи та їх фантастичне використання.

Приклад: будинок, який міг би бути готелем для мурашок (чим його наповнити?); Дід Мороз в спортивному костюмі, щоб міг бігати і гратися з дітьми на майданчику; Колобок-глобус, щоб вивчати країни та гратися в гри; Вікна будинку - очі, двері - рот, дах - капелюх, а сам будинок - добрий чарівник.

- **Гра «Фантастична аналогія»**

Ситуація: діти прийшли до дитсадка, а дорослих немає, замість себе залишили казкових героїв. Хто з персонажів буде вихователями? Лікарем? Чим нагадують їх вони?

Ситуація: використання казкової аналогії в повсякденному побуті дитсадка: каша-стрибунка, щоб високо стрибати; сонячний зайчик сів на подушку, щоб міцніше спати.

- **Гра «Казка заблукала»**

Мета: розвивати творче розповідання, уяву, креативність під час створення нової казки з використанням сюжетів відомих та вигаданих казок: посадив дід ріпку... стали тягнути, а внучка відмовилася допомагати. Герой з якої казки прийде на допомогу? Яких ще героїв запросять на святковий обід?

- Дидактична гра „Звивиста доріжка”

Мета: розвивати уяву, мислення, пам'ять, креативний підхід у вирішенні завдання. Формувати вміння дітей просувати стрічку в отвір, наслідуючи дії дорослого, розвивати дрібні м'язи руки, цілеспрямованість дій, формувати зорово-рухову координацію і почуття простору на аркуші паперу. Виховувати самостійність, відчуття задоволення від отриманого результату, бажання допомогти товаришу.

Матеріал: кольорові картки з отворами для стрічки з різними сюжетними картинками.

Хід: вихователь пропонує дитині обрати карту за своїм смаком, пояснює як необхідно виконати завдання. Одночасно можуть грати одна або декілька дітей.

- Дидактична гра „Знайди спільну ознаку”

Мета: формувати вміння дітей творчо підходити до розв'язання завдань. Розвивати самостійність, уміння долати труднощі, доводити розпочату справу до кінця. Вчити дітей мислити за допомогою прийомів узагальнення. Вправляти в умінні виділяти істотні ознаки предметів. Спонукає до пошуку декількох варіантів відповідей. Виховувати креативність, наполегливість.

Матеріал: кольорові картки з різними зображеннями, пов'язаними певним сенсом.

Хід: вихователь пропонує дитині обрати карту за своїм смаком. Пояснює як необхідно виконати завдання. Знайти спільну ознаку у предметів (кольори, групи тварин тощо). Одночасно можуть грати одна або декілька дітей.

- Дидактична гра „На що схожа хмаринка?”

Мета: спонукати дітей до спостережень в оточуючому довкіллі. Формувати вміння дітей творчо мислити, фантазувати. Розвивати мовлення дітей, пам'ять, уяву. Вчити дітей ототожнювати об'єкти, робити розумові припущення. Спонукає до пошуку декількох варіантів відповідей. Виховувати креативність, самостійність, наполегливість, кмітливість.

Матеріал: картки з контурним зображенням.

Хід: вихователь показує дитині карту і пропонує відшукати об'єкт, на який схоже зображення. Одночасно можуть грати одна або декілька дітей.

- Дидактична гра “Впізнай казку”

Мета: Розвивати зв'язне мовлення, творчу фантазію, пам'ять, увагу. Вправляти в умінні пригадувати та відгадувати загадки. Вчити дітей за допомогою символів пізнавати головних героїв казки та правильно називати назву казки.

Матеріал: кольорові картки-схеми.

Хід: вихователь показує дітям картки, де зображено головних героїв за допомогою символів. Діти пригадують назву казок, пізнають, хто зображений на картці-схемі, відгадують, або придумують загадку про ту, чи іншу казку.

Ускладнення: дітям пропонується пригадати пісеньки, або слова-повтори з наданих українських народних казок.

- Дидактична гра “Виправ казку”

Мета: Розвивати уяву, творчі здібності, нестандартне мислення дітей. Виховувати бажання спілкуватися з дорослими. Вчити дітей за допомогою символів пізнавати казку і правильно називати невідповідності в сюжеті; закріплювати вміння складати речення за допомогою символів.

Матеріал: картки зі схемами.

Хід: вихователь разом з дітьми розглядає картки-схеми. Діти знаходять невідповідності в сюжеті:

1. Дід і Баба позвали синочка Іванка витягувати Ріпку.
2. Зайчик знайшов колосок.
3. Сидить Жабка в рукавичці, дивиться, біжить Слоненя.
4. Лисичка вкрала Котика.

- **Дидактична гра “Створи настрій”**

Мета: розвивати уяву, фантазію, творчі здібності, нестандартне мислення дітей, креативне мовлення. Виховувати бажання за допомогою емоцій визначати свій настрій. Вчити дітей називати настрій і складати розповіді, пов'язані зі зміною настрою.

Матеріал: обличчя дівчинки, обличчя-настрою.

Хід: вихователь разом з дітьми розглядає обличчя дівчинки. Запитує, з яким настроєм ви прийшли сьогодні до дитячого садка. Пропонує показати свій настрій за допомогою обличчя-настроїв. Діти складають творчі розповіді про те, як можна змінити настрій.

- **Дидактична гра “Виклади фантастичний грибок”**

Мета: формувати креативне мислення, розвивати дрібну моторику рук, логічне мислення. Вчити складати фантастичні грибки за допомогою різних предметів. Виховувати художньо-естетичний смак.

Матеріал: нестандартні предметні картинки.

Хід: вихователь розкладає на столі елементи грибів. Діти з'ясовують, що це гриби не справжні. їм пропонується утворити незвичайні, фантастичні гриби, скласти про них розповіді.

- **Дидактична гра “Перетворись і привітайся”**

Мета: Сприяти збагаченню комунікативного досвіду малюків. Формувати вміння варіювати свою поведінку та стиль спілкування. Розвивати креативність мислення, міміку, жестикуляцію. Виховувати художньо-естетичний смак.

Хід: Залежно від ситуації дітям пропонується уявити, що вони перетворилися на заданий ігровий персонаж і привітатися зі своїми друзями, промовляючи фразу:

- Доброго дня, малята! - відповідно змінюючи тембр, темп, динаміку голосу тощо, але неодмінно усміхаючись доброзичливо та привітно.

Завдання: показати, як вітається кумедний ведмедик, радісна собачка, добра Чарівниця, весела Мишка, смішне Зайченя, Курчатко, ледачий Кіт, Слоненя.

- **Дидактична гра “Спілкуємось жестами”**

Мета: Розвивати уяву, творчі здібності, нестандартне мислення дітей, спілкуватися мовою жестів, загальну моторику. Виховувати бажання спілкуватися з дорослими та з однолітками. Збагачувати особистий комунікативний досвід.

Хід: дітям пропонується показати жестами й імітаційними рухами, які будуть доречні в заданій комунікативній ситуації:

- привітайся з товаришем;
- попрощайся з мамою;
- набери номер телефону;
- покажи рухом голови, що ти не знаєш відповіді.

- **Дидактична гра “Чому я посміхаюсь?”**

Мета: Розвивати уяву, творчі здібності дітей. Підтримувати вміння малюків творчо перевтілюватися. Формувати нестандартне мислення. Виховувати артистичні здібності.

Хід: вихователь говорить різні словосполучення і пропонує дітям реагувати на них відповідно зміною виразу обличчя.

Наприклад:

- | | |
|---------------------|----------------------|
| - тепле сонечко; | - красива квітка; |
| - злий собака; | - улюблена іграшка; |
| - темна кімната; | - весела музика; |
| - найкращий друг; | - зіпсована книга; |
| - криклива дитина; | - смачний пиріг; |
| - гіркі ліки; | - кисле яблуко; |
| - м'яка подушка; | - смішна історія; |
| - надокучлива муха; | - добра мама; |
| - красивий метелик; | - день народження... |

- Дидактична гра “Парні картки”

Вік: 4-7 років

Мета вправи: розвиток мускулатури обох рук. Концентрація уваги. Розвиток тактильних відчуттів та мовленнєвої діяльності. Уточнення рухів пальців.

Матеріал: на маленькій таці лежать тактильні картки, «сліпі окуляри».

Опис роботи: діти вдягають «сліпі окуляри», обстежують картки й розкладають їх парами, які схожі за тактильними відчуттями, водночас пояснюючи свої дії.

Коментар: саме тактильні відчуття дозволяють дітям подумки порівнювати різні поверхні, пізнавати і дивуватися розмаїттю навколишнього світу. Чим чутливішими будуть тактильні відчуття, тим точніше малюки зможуть порівнювати, об'єднувати, співвідносити, розрізняти предмети та явища, тобто впорядковувати мислення під керівництвом дорослого.

- Гра «І добре, і погано»

Мета: сприяє розвитку вміння бачити в одному і тому ж предметі протилежні властивості, знаходити протиріччя, дивитися на одні й ті ж явища під протилежними кутами зору.

Найбільш поширеною оцінкою у дітей є категорія «добре-погано». На використанні такої оцінки і побудована ця гра.

Запропонуйте дитині оцінити, користуючись цією категорією, такі явища природи, дії і предмети:

Зима, літо, осінь, весна;

Дощ, сніг, сонце, вітер, вогонь;

їсти, спати, прогулюватись в лісі, лазити по горах;

Пити ліки, робити зарядку, вмиватися;

Ніж, тарілка, скло, праска.

Розглянемо кілька прикладів. Літо: добре - бо цієї пори року тепло, можна купатися, не потрібно довго одягатися; погано - бо буває дуже спекотно, часто пітнієш, можна «згоріти» на сонці. Вогонь: добре - тому, що зігріває, підігріває їжу; погано - тому що обпалює шкіру, від нього виникають пожежі.

Коли дитина знайде добрі і погані сторони наведених явищ, дій і предметів, запропонуйте їй самостійно називати будь-які, що трапляються на очі предмети і знаходити в них протилежні якості і функції, оцінювати, що в них доброго, а

що - поганого; чим вони можуть сподобатися, а чим - ; в чому може бути їх користь, а в чому шкода, і т.д.

- Гра “Чомучка”

Гра призначена для розвитку дослідницької активності, вміння ставити різноманітні запитання, спрямовані на вивчення сприйнятого об'єкта.

Як матеріал для гри можна використати будь-який сюжетний малюнок, який має проблемний зміст - невідому для дитини ситуацію, подію і т.п.

Запропонуйте дитині пограти в гру, в якій їй показують цікаві малюнки, а вона може запитувати дорослих про все, що не зрозуміле, про що їй хочеться дізнатися. Можна ставити різні умови гри - залежно від обставин. Скажімо, можна домовитися, що хто більше поставить запитань до малюнка, той виграв. Або давати такі запитання, щоб на них було важко відповісти: якщо дорослий не відповідає на них, дитина перемогла, якщо відповідає - програла.

Коли всі питання вичерпані, корисно попросити малюка скласти невелике оповідання. При цьому зверніть увагу на те, на які питання дитина дала відповіді, а на які не дала. Під час таких ігор важливо навчити малюка різнобічно досліджувати ситуацію. Якщо він ставить однотипні питання, спитайте його про що-небудь, використовуючи запитання інших типів (що? Коли? Як пов'язано? Чи впливає? Можливо, це...? Як таке сталося? В чому причина? і т.п.). Це допоможе йому подолати свої стереотипи і глибше дослідити ситуацію.

Якщо виникають нечіткі, не окреслені питання, допоможіть дитині їх правильно сформулювати, знайти більш адекватну форму їх вираження.

- Гра “Винахідник”

Ця гра - для навчання способу переформулювання.

Матеріалом для гри можуть бути різноманітні предмети. Ви вибираєте з них один і просите малюка назвати якнайбільше варіантів, для чого цей предмет можна використати. При цьому зверніть увагу дитини на те, що в цій грі можна, і навіть потрібно, виходити за рамки звичайного (традиційного) застосування предметів і вигадувати щось незвичайне.

Наприклад, книга. Вона призначена для читання, але, крім того, її можна використати як вантаж (коли потрібно притиснути один до одного два предмети під час склеювання); як підставку для фільмоскопа (коли потрібно його трошки підняти); як «цеглинку» для побудови замку з книг; як папір на якому можна щось записати (якщо під руками немає аркуша); як віяло; як заслінку від світла. Тепер спробуйте винайти нове застосування для таких предметів як ложка, стілець, олівець, кнопка, горіх, поліетиленовий пакет, сірники. Можна влаштувати змагання, хто назве більше варіантів застосування одного й того ж предмета.

Якщо в дитини не виходить, або вона називає мало варіантів, допоможіть їй придумати нове застосування предмета. Бажано одночасно продемонструвати це застосування або хоча б докладно пояснити його.

- Гра “Пантоміма для кмітливих”

Ця гра призначена для розвитку здатності генерувати ідеї, а також уміння керувати мімікою, жестами, рухами.

Щоб грати в цю гру, не потрібний додатковий матеріал. Запропонуйте дитині спершу відгадувати ваші пантоміми. Наприклад, пробуйте зобразити:

- Силача, який піднімає штангу;

- Індіанця, який скаче верхи прерією;
- Веселу мавпочку, раду своєму бананові;
- Гарячий самовар;
- Лисицю, яка втікає від мисливця;
- Півня, який впав у болото;
- Маленьке ведмежа, яке жадібно поїдає свій мед та ін.

Об'єктом пантоміми можуть бути не лише тварини, але й люди (які, наприклад, виконують різну роботу), предмети (рухомі чи нерухомі) і багато іншого.

Малюкові слід уважно дивитися на те, що ви показуєте, і вгадувати, кого ви зображуєте і що цей персонаж робить. Він повинен називати версію за версією, поки не відгадає або не приблизиться до відгадки максимально. Підкажіть дитині, що слід намагатися висувати якнайбільше різноманітних ідей, що не потрібно боятися помилитися. Якщо їй все ж не вдається знайти відгадку, то розкажіть, кого ви показували, і проаналізуйте ті рухи, жести і міміку, з допомогою яких ви намагалися зобразити свій персонаж.

Коли дитина хоч трошки навчиться розпізнавати ваші пантоміми, запропонуйте зіграти головну роль їй. Можна також влаштувати змагання, хто більше відгадає пантомім.