

УДК159.923

## ИГРЫ-ГОЛОВОЛОМКИ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОСТИ МЫШЛЕНИЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Карпова Д.Д., студент гр. 5-ДО-14, IV курс

Научный руководитель: Капустина Л.И., к.п.н., преподаватель

Государственное профессиональное образовательное учреждение

«Новокузнецкий педагогический колледж»

Г. Новокузнецк

В условиях постоянно ускоряющейся динамики процессов в обществе, культуре, в различных сферах профессионально-трудовой деятельности одним из ведущих факторов успешности человека выступает креативность. Креативность как интегральное качество обеспечивает возможность успешной адаптации личности к меняющимся реалиям жизни, придает творческий характер различным видам деятельности.

Известно, что период дошкольного детства - это важный этап в развитии психики и креативности мышления человека. Психолого-педагогические исследования и практический опыт убедительно показывают, что наиболее благоприятным периодом развития креативности выступает старший дошкольный возраст.

В связи с выше изложенным, актуальными становятся исследования, направленные на изучение условий, способствующих раскрытию и реализации творческого потенциала ребенка, начиная с самого раннего возраста.

Изучением проблем развития креативности мышления активно занимались как зарубежные, так и отечественные исследователи: Д. Гилфорд, В.Н. Дружинин, А.М. Матюшкин, Э. Торренс и др. Авторы исследовали феномен креативности с разных сторон, но до сих пор нет единого мнения о его природе, критериях и условиях развития. Вместе с тем, В.Н. Дружинин, В.С. Юркевич, Э. Торренс и др. считают, что наиболее восприимчивым периодом развития креативности является дошкольный возраст, а именно 3-5 лет, а с возрастом у детей происходит снижение креативности.

На значимость игр-головоломок для развития мышления дошкольников указывали Е.И. Игнатьева, З.А. Михайлова, Я.И. Перельман и др.

Однако анализ психолого-педагогической литературы показал, что в современной практике дошкольного образования, несмотря на многообразие игр-головоломок для детей дошкольного возраста, уделяется недостаточно внимания целенаправленному развитию креативности мышления посредством использования игр-головоломок.

Указанный недостаток позволил выявить **противоречие**: между задачей развития креативности мышления детей старшего дошкольного возраста и недостаточным использованием возможностей игр-головоломок в качестве средства ее решения.

Противоречие позволило определить **проблему исследования**: каковы возможности игр-головоломок в развитии креативности мышления детей старшего дошкольного возраста?

Исходя из этого, была поставлена **цель исследования**: выявить и экспериментально подтвердить возможности игр-головоломок в развитии креативности мышления детей старшего дошкольного возраста.

**Объект исследования**: развитие креативности мышления детей старшего дошкольного возраста.

**Предмет исследования**: игры-головоломки как средство развития креативности мышления у детей старшего дошкольного возраста.

**Гипотеза исследования**: игры-головоломки будут являться эффективным средством развития креативности мышления у детей старшего дошкольного возраста, если:

1. Работа по развитию креативности посредством игр-головоломок будет осуществляться последовательно и систематично;

2. Будет составлен комплекс игр-головоломок, направленный на развитие свойств креативности мышления.

В соответствии с целью и гипотезой были сформулированы следующие **задачи исследования**:

1. Изучить и проанализировать теоретические основы развития креативности мышления детей старшего дошкольного возраста.

2. Выявить уровень развития креативности мышления детей старшего дошкольного возраста.

3. Составить и экспериментально проверить эффективность комплекса игр-головоломок, направленного на развитие креативности мышления детей старшего дошкольного возраста.

В решении поставленных задач были использованы следующие **методы исследования**: теоретический анализ психолого-педагогической литературы, педагогический эксперимент, тестирование, беседа, наблюдение, качественный и количественный анализ экспериментальных данных.

**Теоретическая значимость исследования** заключается в выявлении возможностей игр-головоломок в развитии креативности мышления детей старшего дошкольного возраста.

**Практическая значимость исследования** состоит в составлении и реализации комплекса игр-головоломок направленного на развитие креативности мышления детей старшего дошкольного возраста.

На теоретическом этапе исследования, анализ определений понятия «креативность» данных Л.С. Выготским, Э. Торренсом, Дж. Гилфордом и др. показал неоднозначный подход к его пониманию. Исследователи определяют креативность как творческие способности, одаренность, свойство личности [1,

2, 9]. В контексте нашего исследования креативность представляет собой комплекс свойств личности, универсальная созидательная способность, приводящая к получению неожиданного, оригинального продукта деятельности.

В результате анализа исследований Дж. Гилфорда и В.Н Дружинина было установлено, что интеллектуальными свойствами креативности являются: беглость мысли, гибкость, оригинальность, любознательность, способность к разработке гипотезы; иррелевантность (логическая независимость реакции от стимула); фантастичность (полная оторванность ответа от реальности при наличии логической связи между стимулом и реакцией) [2, 3]. Также был сделан вывод, что для проявления креативности мышления необходимо сочетание когнитивных, личностных и мотивационных способностей, которые развиваются путем воспитания креативности с раннего детства.

В процессе дальнейшего анализа работ Л.С. Выготского, Л. Купера, С.Л. Рубинштейна и др. было выявлено, что дошкольный возраст обладает всеми предпосылками развития креативности: потребностью в познавательной и созидательной деятельности, воображением и творческим мышлением, любознательностью, активностью, инициативностью [1, 4, 8].

Изучив и обобщив опыт работы З.А. Михайловой, Е. Рашикулиной, Б.П. Никитина и др. мы установили, что игры-головоломки являются эффективным средством умственного и творческого развития детей старшего дошкольного возраста [5, 6, 7]. Особенности игр-головоломок состоят в том, что для их решения требуется догадливость, сообразительность, но они не возникают на пустом месте: для этого необходима активная мыслительная деятельность, создающая интеллектуальный опыт.

Также мы проанализировали виды игр-головоломок и установили, что игры-головоломки делятся на: арифметические, геометрические, буквенные и старинные головоломки.

В процессе анализа психолого-педагогической и методической литературы были выявлены возможности игр – головоломок в развитии креативности мышления детей старшего дошкольного возраста выражаются в том, что ребенок включается в деятельность и, попадая в нестандартную ситуацию, начинает проявлять активность в поиске решения. При этом ребенок может решать задачу разными способами, развивая гибкость и инициативность мышления, а способность к длительному умственному напряжению, познавательный интерес помогает формировать находчивость, самостоятельность, быстроту, ловкость, привычку к интеллектуальному усилию, активную позицию, то есть качества, формирующие креативность.

Экспериментальная часть исследования проводилась на базе МБДОУ «Детский сад № 256» г. Новоузнецка и состояла из трех этапов: констатирующего, формирующего и контрольного экспериментов, в которых участвовали дети подготовительной к школе группы (возраст 6-7 лет) в количестве 20 человек. На констатирующем этапе исследования нами применялся тест креативности Э. Торренса, состоящий из 3 субтестов:

1. Методика «Закончи рисунок», целью которой является выявление оригинальности и уникальности мышления дошкольника, определение показателя творческих способностей;

2. Методика «Использование предметов», целью которой является выявление гибкости, беглости и оригинальности мышления дошкольника;

3. Методика «Кружки», целью которой является определение образной гибкости и оригинальности мышления дошкольника.

Обобщение результатов диагностики по трем методикам показало, что у 60% (12 детей) выявлен низкий уровень креативности мышления, что проявляется в затруднении при решении творческих задач, шаблонности ответах, отсутствие инициативы и попыток к нетрадиционным способам решения.

Средний уровень креативности мышления продемонстрировали 40% (8 детей) группы, который характеризуется узким кругом интересов и знаний, более медленным темпом решения творческой задачи, ограниченным количеством предлагаемых вариантов выхода из ситуации.

С высоким уровнем креативности, характеризующимся широким кругом интересов, знаний, осознанным отношением к делу, самостоятельностью мышления, творческой активностью, дивергентностью мышления, быстротой решения проблемной задачи, критичностью ума, предложением многих вариантов решения проблемы – детей выявлено не было.

На основании данных результатов нами была составлена программа формирующего эксперимента, для реализации задач которого нами был составлен комплекс игр, направленных на развитие креативности мышления детей старшего дошкольного возраста. При отборе игр учитывались результаты диагностики, возраст и индивидуально-психологические особенности детей, а также постепенное их усложнение. Работа проводилась систематично в индивидуальной, групповой формах, 2 раза в неделю, во вторую половину дня на протяжении 2 месяцев. На каждый этап работы отводилось по 2 недели.

На первом этапе мы использовали преимущественно игры лабиринты («Найди розетки», «Медвежата-сладкоежки», «Помоги бабочкам») не требующие от детей проявления значительной гибкости и оригинальности решения мыслительных задач. На этом этапе мы особое внимание уделяли созданию интереса у всех играющих, поощряли и поддерживали проявления активности у детей. На втором этапе предпочтение отдавалось буквенным играм-головоломкам («Расшифруй имена», «Составь слова», «Съедобные слова»), в процессе которых детям приходилось составлять новые слова изменяя или заменяя имеющиеся буквы, и играм со спичками («Разверни рыбку», «Поля для крестиков-ноликов», «Два из девяти», «Игла - нитка»), которые требовали от детей переложить одну или несколько спичек таким образом, чтобы выполнилось поставленное условие. Основу третьего этапа составили арифметические игры («Три поросенка», «Разгадай шифр», «Ненужная цифра»), ценность которых заключалась в том, что подобные игры способствуют развитию воображения, сенсорных умений, аналитического восприятия. На четвертом этапе организовывались геометрические игры («Листик», «Колумбово яйцо», «100 фигур»),

для решения которых от детей требовалось проявление смекалки, сообразительности и пластичности ума.

Анализ результатов контрольного эксперимента показал, что у большинства детей повысился уровень развития креативности, что выражалось в беглости, гибкости и оригинальности мышления во время выполнения диагностических заданий. Однако у некоторых детей изменения были незначительными или отсутствовали полностью, что связано с неподходящим ребенком ДОУ и ограниченным временем проведения формирующего этапа эксперимента. Тем не менее, по завершению работы у 20 % (4 детей) высокий уровень развития креативности, у 80% (16 детей) средний уровень креативности, низкий уровень развития креативности у детей экспериментальной группы выявлен не был.

Таким образом, сравнительный анализ данных констатирующего и контрольного экспериментов позволяет сделать вывод о том, что составленный и реализованный в педагогическом эксперименте комплекс игр-головоломок направленный на развитие креативности мышления эффективен, задачи исследования решены, цель достигнута, гипотеза подтверждена.

#### **Список литературы:**

1. Выготский, Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте [Текст] / Л. С. Выготский. – М.: Просвещение, 1991. – 187 с.
2. Гилфорд, Дж. Структурная модель интеллекта [Текст] / Дж. Гилфорд; Под ред. А. М. Матюшкина // Психология мышления. – М. – 1965. –324 с.
3. Дружинин, В.Н. Психология общих способностей [Текст] / В.Н. Дружинин. – 3-е изд. –СПб: 2007. – 368 с.
4. Купер, Л. Креатив на 100%. Как развить творческое мышление [Текст] / Л. Купер. – М.: AB Publishing, 2014. – 62 с.
5. Михайлова, З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников [Текст]: книга для воспитателя детского сада / З. А. Михайлова. – 2-е изд., дозаб. – М.: Просвещение, 1990. – 94 с.
6. Никитин, Б.П. Ступени творчества, или развивающие игры [Текст] / Б. П. Никитин. – 3-е изд., доп. – М.: Просвещение, 1990. – 160 с.
7. Рашикулина, Е. Игры-головоломки в развитии мышления дошкольников [Текст] / Е. Рашикулина // Дошкольное воспитание. – 1990. - №3. – 27-31 с.
8. Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии [Текст] / С. Л. Рубинштейн – М.: Питер, 2002. – 720 с
9. Туник, Е.Е. Тест Е.Торренса: диагностика креативности [Текст] / Е.Е. Туник. – СПб: ИМАТОН, 2004. – 191 с.