



**Муниципальное автономное дошкольное образовательное  
учреждение муниципального образования город Краснодар  
«Детский сад комбинированного вида № 113»**

**Модель взаимодействия участников  
образовательных отношений с детьми  
старшего дошкольного возраста  
Технологические карты**

**Методические рекомендации**

**ББК 67**

**УДК 3.372.22**

**Составитель:**

**Корниенко М.В. - воспитатель МАДОУ МО город  
Краснодар «Детский сад № 113»**

**К67**

**Модель взаимодействия участников образовательных  
отношений с детьми старшего дошкольного возраста.  
Технологические карты. /Корниенко М.В.– Краснодар 2019.  
– 81 с.**

Настоящее методическое пособие разработано творческой группой педагогов МАДОУ МО г.Краснодара «Детский сад комбинированного вида № 113» в рамках функционирования инновационной площадки по теме: «Креативные модули в развитии творческой активности детей дошкольного возраста». Методические рекомендации представлены в виде карточного планирования, как модель совместной деятельности педагога и детей по развитию творческой активности в игре с средовыми модулями.

## Введение

Для эффективной организации образовательной деятельности очень важен выбор средств. Для дошкольников игра является не только местом приобретения знаний, но и ареной для самовыражения, самореализации своих возможностей. При отборе содержания игр необходимо учитывать интересы, желания, склонности и способности детей.

«Технологическая карта» – новый вид методической продукции, обеспечивающей педагогу эффективное и качественное освоение нового материала путём перехода от планирования занятия к проектированию воспитательно-образовательного процесса по темам. В технологической карте дается описание процесса развития в определенной структуре и в заданной последовательности.

Конструирование универсального инструментария (технологической карты) направлено на достижение результатов, заявленных в ФГОС ДО. Стандарты отвечают на вопрос: «Чему учить?», технологическая карта – «Как учить», как помочь ребенку эффективно освоить содержание образования, достичь требуемых результатов.

По сравнению с традиционными «методичками» в технологической карте раскрывается тема изучения материала, а не одно занятие, что дает возможность системно освоить содержание от цели до результата, поставить и решить задачи достижения не только предметных результатов, но и личностных результатов.

В рамках деятельностного подхода воспитателям предложено разрабатывать технологические карты совместной деятельности педагога и детей старшего дошкольного возраста. Что это такое?

## **1. Понятие «технологическая карта»**

Понятие «технологическая карта» пришло в образование из промышленности. Технологическая карта — технологическая документация в виде карты, листка, содержащего описание процесса изготовления, обработки, производства определённого вида продукции, производственных операций, применяемого оборудования, временного режима осуществления операций.

Технологическая карта в дидактическом контексте представляет проект воспитательно-образовательного процесса, в котором представлено

описание от цели до результата, с использованием инновационной технологии работы с информацией.

Обучение с использованием технологической карты позволяет организовать эффективный воспитательно-образовательный процесс, обеспечить реализацию образовательной программы ДОУ по 5 областям развития дошкольников, в соответствии с требованиями ФГОС ДО, существенно сократить время на подготовку педагога к организации детской деятельности.

Технологической карте присущи следующие отличительные черты: интерактивность, структурированность, алгоритмичность при работе с информацией, технологичность и обобщённость.

Задача технологической карты – отразить деятельностный подход в развитии творческой активности дошкольников. Это способ графического проектирования занятия. Формы таких карт могут быть самыми разнообразными. Структура технологической карты включает: название темы, цель освоения предложенного материала по теме, планируемые результаты организацию пространства (формы работы, средства и ресурсы), основные понятия темы, технологию изучения указанной темы

(на каждом этапе работы определяется цель и прогнозируемый результат, даются практические задания на отработку материала и диагностические задания на проверку его понимания и усвоения), контрольное задание на проверку достижения планируемых результатов.

Технологическая карта позволяет увидеть запланированный изучаемый материал целостно и системно, проектировать образовательный процесс по освоению темы с учётом возрастных и индивидуальных особенностей дошкольника, гибко использовать эффективные приёмы и формы работы с детьми на занятии, согласовать действия педагога и воспитанников, организовать самостоятельную деятельность дошкольников в процессе развития и воспитания.

Технологическая карта позволит педагогу: реализовать планируемые результаты ФГОС ДО; системно формировать развитие воспитанников; осмыслить и спроектировать последовательность работы по освоению темы от цели до конечного результата; определить уровень раскрытия понятий на данном этапе и соотнести его с дальнейшим обучением (вписать конкретное занятие в систему занятий); проектировать свою деятельность на неделю, месяц, полугодие, год

посредством перехода от планирования конкретного занятия к проектированию темы; освободить время для творчества - использование готовых разработок по темам освобождает педагога от непродуктивной рутинной работы, определить возможности интеграции разных областей развития дошкольников; выполнять мониторинг достижения планируемых результатов воспитанников на каждом этапе освоения темы, решить организационно-методические проблемы (взаимозамена занятий, выполнение учебного плана и т. д.); соотнести результат с целью обучения после создания продукта — набора технологических карт, обеспечить повышение качества образования.

Использование технологической карты обеспечивает условия для повышения качества обучения, так как:

- ✓ воспитательно-образовательный процесс по освоению темы (раздела) проектируется от цели до результата;
- ✓ используются эффективные методы работы с информацией;
- ✓ организуется поэтапная самостоятельная учебная, интеллектуально-познавательная и рефлексивная деятельность дошкольников;

- ✓ обеспечиваются условия для применения знаний и умений в практической деятельности.
- ✓ Несколько простых правил работы с технологической картой.

**Педагогические цели:** совершенствование умения объединять предметы по общим признакам, учить находить лишнее, развивать память, логическое мышление, внимание, пополнять словарный запас, воспитывать усидчивость, интерес к дидактическим играм.

**Целевые ориентиры:** дети проявляют инициативу и самостоятельность, активно взаимодействуют со сверстниками и взрослыми, достаточно хорошо владеют речью.

### **1.1.Разработка технологической карты**

Технологическая карта должна предусматривать все элементы образовательной деятельности и подготовки к ней. Конспект как таковой может входить в технологическую карту, но это не обязательно. Алгоритм составления технологической карты не является незыблемым, универсального рецепта нет, но есть общие моменты, вот они:

- ✓ Определение темы
- ✓ Постановка цели
- ✓ Формулирование задач



- ✓ Определение этапов ООД, их целей и промежуточных результатов
- ✓ Примерный хронометраж этапов
- ✓ Наполнение содержанием, подбор материала
- ✓ Выбор методов и приемов

**Технологическая карта ОД (схема-образец)  
на примере модуля «Математическая гусеница»**

Тема	Путешествие по стране геометрических фигур с модулем «Математическая гусеница»
Название области	Познавательное развитие.
Интеграция областей	Познавательное развитие, физическое развитие, социально-коммуникативное развитие.
Интеграция деятельности	Познавательно-исследовательская деятельность, игровая деятельность, двигательная деятельность, речевая деятельность, социально-коммуникативная деятельность.
Предварительная работа	Работа с геометрическими фигурами, счет, чтение стихов о геометрических фигурах и





	загадок о геометрических фигурах.
Используемый материал	Фетровый модуль с геометрическими фигурами, гусеница с цифрами и геометрическими фигурами, плоскостные человечки на макете в форме геометрических фигур, фетровое дерево и т.д.
Возраст детей	5-6 лет
Тип занятия	Интегрированное
Словарная работа (основные понятия, термины)	Чтение книги В.Г.Житомирского, Л.Н.Шеврина «Путешествие по стране Геометрии»; дидактические игры математического содержания («Геометрическая мозаика», «Танграмм», «Монгольская игра»).
Цели	Познакомить с плоскими геометрическими формами: квадратом, кругом, треугольником, овалом, прямоугольником. Учить

	подбирать нужные формы разными методами. Например в игре: Разложи фигуры по домикам.
Развивающие	Развивать речь, коммуникативность, память.
Воспитательные	Воспитывать стремление к знаниям, умение работать в команде.
Образовательные	Способствовать развитию речи, познавательных интересов, мыслительных операций.




## **1.2. Примерные варианты технологических карт организованной игры со средовыми модулями:**

**Технологическая карта организованной игры  
с средним модулем «Времена года»**




Таблица № 1

№	Название игры	Игровые задачи	Ход игры	Материалы
1	«Когда это бывает?»	Уточнить представление детей о временах года. Вспомнить признаки этих времен года, находить признаки этих времен года на модуле.	Разложить модуль, убрать с него все детали. Предложить детям разложить различные атрибуты: (деревья, куколки, животных) соответственно временам года.	
2	«Что будет если?»	Находить соответствующие данному времени года картинки.	Разложить модуль по цветам и поочередно класть на каждую страничку модуля предмет не соответствующий времени года. Например: Что будет если летом пойдет снег? Что будет если будет все время будет лить дождь? Что будет если насекомые оживут зимой? Что будет если?...	
3	«Что, на что похоже?»	Развивать зрительную память, внимание, речь. Любить природу в разное время года.	Детям предлагается подобрать похожие слова (сравнения). Например: Белый снег похож на... (что?) Синий лед похож на... Густой туман похож на... Цветной дождь похож на... Блестящая на солнце паутина похожа на ... День похож на...	 

Продолжение таблицы № 1  
«Времена года»




№	Название игры	Игровые задачи	Ход игры	Материалы
4	«Выбери и объясни!»	Закреплять знания детей и об особенностях каждого времени года.	<p>На игровом поле дети выбирают одно из четырех времени года. Ведущий показывает картинку соответствующего определённому времени года. Дети выбирают и называют изображение, если оно соответствует выбранному ребёнком времени года.</p> <p><b>Задайте следующие вопросы:</b></p> <p>Сколько времен года?</p> <p>Какая пора изображена на каждом из фрагментов картинок?</p> <p>Почему он так думает?</p> <p>Почему он любит или не любит эту пору?</p> <p>Какое время года на Земле сейчас?</p>	
5	«Что не так?»	Урачаживать детей составлять короткий рассказ: «Что изображено на картинке и когда это бывает?».	<p>Разместить несколько несоответствующих картинок в разных секторах модуля и предложить детям поставить их туда, где они должны находиться. Или устроить соревнование: один рассказывает картинку, а другие решают, правильно или нет их расположили.</p>	
6	«Рискажи»	Развитие связной речи и творческих способностей ребенка.	<p>Разместить картинки на модуле и спросить детей, чем занимается весной и летом, осенью и зимой человек?</p> <p>Как одевается весной, летом, осенью и зимой человек?</p> <p>Как выглядят в каждую пору разные животные – заяц, белка и т.д., что они делают?</p>	

**Продолжение таблицы №1  
«Времена года»**

№	Название игры	Игровые задачи	Ход игры	Модуль
7	«Эмоции солнышка»	Упражнять детей в составлении короткого рассказа: «Что чувствует солнышко в разное время года?»;	Попросите ребенка описать, что чувствует солнышко на каждой из картинок и почему.	
8	«Нарисуй»	Упражнять детей в составлении короткого рассказа: «Что изображено на картинке и когда это бывает?»;	Предложите ребенку в каждом из кружочков нарисовать предметы или явления, характерные для определенного сезона.	
9	«Раскрась»	Развивать связную речь ребенка и его творческие способности	Предложите ребенку раскрасить картинку, состоящую из четырех фрагментов, каждый из которых соответствует определённому времени года. После того, как он закончит, спросите, каких цветов на каждом из фрагментов оказалось больше и почему.	




**Технологическая карта организованной игры  
с средовым модулем «Дорожный городок»**

**Таблица № 2  
«Дорожный городок»**

№	Название игры	Игровые задачи	Ход игры	Материалы
1	«Наша улица»	Расширить знания детей о правилах поведения пешехода и водителя	С помощью кукол дети разыгрывают различные дорожные ситуации. Там где переход на зеленый сигнал светофора куколы переходят на зеленый - останавливаются, ждут, на красный - продолжают стоять. Затем куколы идут по тротуару или обочине дороги до пешеходного перехода, обозначенного информационно-указательным знаком «Пешеходный переход» и там переходят проезжую часть.	
2	«Постанов дорожный знак»	Учить детей различать дорожные знаки (предупреждающие, запрещающие, предписывающие, информационно-указательные), предназначение для водителей и пешеходов	Ведущий показывает дорожные знаки: «Светофорное регулирование», «Дети», «Пешеходный переход» (предупреждающие); «Выезд запрещен», «Поворот запрещен», «Движение направо» (запрещающие); «Движение прямо», «Движение налево» (предписывающие); «Место остановки автобуса», «Пешеходный переход», Дети объясняют, что обозначает каждый сигнал, разыгрывают дорожные ситуации.	
3	«Угадай транспорт»	Закрепить представления детей о транспорте, умение описанию (назвать) узнавать предметы; развивать смекалку, быстроту мышления и речевую активность	Педагог загадывает загадки о транспорте, а дети должны правильно их отгадать. Кто первым правильно отгадает, о каком транспорте идет речь в загадке, берет транспорт и ставит его на игровой модуль. У того ребенка, который отгадает в конце игры больше транспорта, дается фишка. Далее дети рассказывают о своем виде транспорта и играют.	






Продолжение таблицы № 2  
«Дорожный городок»

№	Название игры	Игровые задачи	Ход игры	Материалы
4	<b>Виды перекрёстков</b>	Познакомить детей с видами перекрёстков. Учить правилам перехода улицы. Развивать внимание и наблюдательность.	По приглашению воспитателя дети берут по одной большой карточке с изображением различных перекрёстков. Воспитатель показывает маленькую со схемой перекрёстка. Ребенок, у которого находится аналогичная большая карточка, должен поднять её и показать всем картинку. «Нарушитель» (тот, кто допустил ошибку) подвергается «штрафу»: он должен объяснить, в чём заключается его ошибка.	
5	<b>«Найди ошибку»</b>	Закрепить знания детей о правилах поведения на улице, в различных видах транспорта.	Ведущий показывает картинки - ситуации (как правильные, так и неправильные). Дети должны рассказать о правилах перехода на улице, правилах поведения в транспорте, найти, если таковые имеются, нарушения правил поведения на улице и в общественном транспорте.	
6	<b>«Подумай - отгадай»</b>	Активизировать процесс мышления, внимания и речи детей, уточнить представление о транспорте и правилах дорожного движения; воспитывать сообразительность и находчивость.	Подать загадки детям вопросы: Кто ходит по тротуару? (пешеход) Кто управляет автомобилем? (Водитель) Как называется место пересечения двух дорог? (Перекресток) Для чего нужна проезжая часть? (для движения транспорта) Сколько сигналов у пешеходного светофора? (два) Какие машины оборудованы специальными звуковыми и световыми сигналами? («Скорая помощь», пожарная и милициска машина).	








с средовым модулем «Сказочный сундучок»

Таблица № 3

№	Название игры	Игровые задачи	Ход игры	Материалы
1	«Угадай кто?»	Учить находить соответствующих сказке героев.	<p>Педагог предлагает рассмотреть модуль и жителей сундучка, ответить на вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Кто из героев в сказке вместо убочки использовал свой хвост? (Волк)</li> <li>-Кто в сказке самая хитрая? (Лиса)</li> <li>-Кто в сказке самый трусливый? (Заяц)</li> <li>-Кто в сказке круглой формы? (Колобок)</li> <li>-Кто первым повстречался с колобком? (Ваня)</li> <li>-О каком сказочном герое говорили? Масленица, головешка, шельков бородаунка. (Петрух).</li> </ul>	
2	«Угадай сказку»	Закрепить знания детей о русских народных сказках, правильно называть сказку.	<p>Кличку Жучка клику Машку, Машка за Жучку, Жучка за вучку, вучка за бабу, бабу за оеду (ГРетка?)</p> <p>- Пришла она в самую глушь, в самую чащу. Видит – стоит избушка. Постучала, не отвечают. Толкнула она дверь, та и открылась. (Маша и медведь)</p>	
3	«Хорошо-плохо»	Активизировать процесс мышления, внимания и речи детей. Учить детей сравнивать разных животных из сказок, выделяя противоположные признаки героя.	<p>Размещаем на модуле животных и определяем положительные и отрицательные свойства характера героев. Например: Лиса – это хорошо. Почему? Потому, что она красивая, пушистая, мягкая, рыженькая. Лиса – плохо. Почему? Потому, что ворует гусей, ест мышей, зайчиков, хитрая.</p>	

Продолжение таблицы № 3  
«Сказочный сундучок»

№	Название игры	Игровые задачи	Ход игры	Материалы
4	«Как помочь колобку?»	Учить детей придумывать новые окончания сказки, по средствам вопроса поискового характера.	Педагог: «Ребята, так что же нам придумать, чтобы Лиса не съела Колобка?» (ответы детей). Все ответы принимаются, но надо подумать к мыслям об изменении внешности Колобка. Давайте, мы изменим внешность Колобка так, чтобы его Лиса не узнала.	
5	Прием ГРИЗ «Моховой шурра» Прием РТВ «Былом фантазия»	Развитие аналитического и сравнительного мышления, умение найти возможные решения и выбрать оптимальны ответы.	Педагог: «Ребята, вы любите рисовать? Давайте поиграем в игру: Я буду рисовать колобка, а вы мне говорите, что именно нужно изменить колобку, чтобы его не съела лиса. А я попробую это нарисовать». Воспитатель рисует круг (колобка) и дорисовывает то, что говорят дети. Примерные ответы детей: повязать платок, приклеить усы, нарисовать хвостик, нарисовать ушки, надеть шляпу, очки и т.д. После, педагогом детям назвать персонажа. Например: «Колоширик» и поиграть с ним.	 
6	Игра «Несущие уноще животное»	Развивать у детей умение выделять визуальные признаки различных животных в окружающем мире.	Воспитатель предлагает детям: «Ребята я хочу посмотреть, насколько у вас развито воображение и фантазия. Придумайте и нарисуйте животное, которого на самом деле нет, никогда не было и которое до вас никто не придумал – ни в сказках, ни в компьютерных играх, ни в мультфильмах». Когда ребенок закончит рисовать, его просят придумать животному название. При необходимости высказать, какой части тела (или какому органу) соответствует те или иные детали изображения.	 

Продолжение таблицы № 3  
«Сказочный сундучок»

№	Название игры	Игровые задачи	Ход игры
7	<p><b>Прим</b> «Морфосемический ящик»</p>	<p><i>Познакомить детей с приемами Триэ-технологии</i></p>	<p>В: Имя сказочного героя Д: Колобок В: А Колобок, какой? Д: круглый, румяный, непослушный В: А что бывает круглое как колобок? Д: солнышко, яблоко, луна, часы, мяч. В: А колобок, какого цвета? Д: желтого? В: А что бывает желтого цвета, как колобок? Д: вытесенок, солнышко, шапка, машина. В: Что он умеет делать? Д: Петь песни, разговаривать, путешествовать. В: С кем он дружит? Заяц, волк, медведь. После составления портрета Колобка, ребенок начнет рассказывать сказку. Сказка начинается с того, что бабушка испекла колобка.</p>
8	<p><i>Анализ сказки по системному оператору</i></p>	<p><i>Познакомить детей с приемами Триэ-технологии</i></p>	<p>В: – Кому еще нравится эта сказка? – Знаете, почему эта сказка мне самая любимая? Обычно все сказки хорошо запоминаются, а эта трудно. И мне так жалко Колобка, он был такой веселый, такой хороший, а Лиса его взяла и проглотила! Мне такой конец совсем не нравится, и я люблю придумывать другие концовки к этой сказке, чтобы колобок мог спастись... Но сначала давайте вспомним приключения Колобка. Поможет нам все вспомнить «интерактивная». Сказка – прошлое, бабушка испекла колобка. Справа – будущее, лиса колобка съела. Обсудите, что сначала, а что потом. Винну – элемент системы, в нашем случае это то, из чего колобок состоит. Сверху – система, в нашем случае это лес, в нем происходили действия сказки. В: – Вот наш Колобок лежит на окошке, отдыхает. (В. может дорисовать станину к прямоугольнику). В: – Потом Колобок едет на лифтоз вино. Из каких продуктов его бабушка испекла? Д: = ... В: – Теперь Колобок едет вверх. Где он был (в начале сказки)? Д: = ... В: – А что произошло потом? Желательно, чтобы ответы детей были приближены к тексту сказки. Таким образом, у нас с вами получилась такой системный анализ.</p>

Одним из главных факторов творческого развития ребенка выступает работа с ним педагога. Педагог дошкольного образовательного учреждения как субъект педагогической деятельности, является центральным связующим звеном в процессе дошкольного воспитания ребенка между родителями и другими детскими специалистами. Одной из главных задач педагога ДООУ является создание благоприятной развивающей среды, которая способствует максимальному и всестороннему раскрытию творческих возможностей ребенка и стимулирует развитие его творческих способностей.

## **2. Изучение особенностей развития творческих способностей у детей 5 - 6 летнего возраста в ДООУ**

### **2.1 Диагностические методы исследования**

Итак, целью нашего исследования является изучение условий развития творческих способностей детей 5 - 6 летнего возраста в условиях ДООУ.

**Объект исследования:** творческие способности детей 5- 6 лет в условиях ДООУ.

**Предмет исследования:** условия развития творческих способностей у детей 5 -6 лет в условиях ДООУ.

**Гипотеза исследования:** процесс развития творческих способностей у детей 5 - 6 летнего возраста будет проходить более активно, если в процессе занятий воспитатель ДООУ будет использовать методы и приемы работы со сказкой.

В соответствии с целью, предметом и объектом исследования ставились и решались следующие задачи:

1. Изучить проблему развития творческих способностей у детей дошкольного возраста в психолого - педагогической литературе;
2. Охарактеризовать возрастные особенности детей 5 - 6 летнего возраста;
3. Рассмотреть роль педагога в развитии творческих способностей детей 5 - 6 летнего возраста в условиях ДОУ;
4. Выявить уровень развития творческих способностей у детей 5 - 6 летнего возраста;

В работе использовались следующие методы исследования: анализ психолого-педагогической литературы, констатирующий и формирующий эксперимент.

Экспериментальная часть работы была спланирована и проведена по следующим этапам:

- определение уровня развития творческого воображения у детей 5 - 6 летнего возраста в экспериментальной и контрольной группах;
- разработка и проведение игровых занятий педагога с детьми 5-6 лет с использованием сказки;
- повторное определение уровня развития творческого воображения у детей 5 - 6 летнего

возраста в экспериментальной и контрольной группах;

- анализ результатов, подведение итогов.

Экспериментальная часть работы проводилась на базе МАДОУ МО г.Краснодар «Детский сад № 113». Продолжительность исследования 1 месяц. Количество испытуемых - 16 человек (8 человек в контрольной группе и 8 человек в экспериментальной). В исследовании участвовали дети старшей группы (5-6 лет). Условия проведения эксперимента: в знакомой обстановке, во вторую половину дня. Для диагностики уровня развития творческого воображения у детей 5 - 6 лет мы использовали тест Э.Торренса. Для снятия тревожности и создания благоприятной творческой атмосферы Е. Торренс называл свои методики не тестами, а занятиями. В данной исследовательской работе был использован Фигурный тест Э.Торренса. Этот тест состоит из трех субтестов.

Ответы на все задания даются в виде рисунков и подписей к ним.

Общая инструкция для детей может выглядеть так: «Сейчас вы немного порисуете. Рисовать - приятное занятие и постарайтесь делать это так, чтобы ваш рисунок был интересным, необычным, особенным». Объясняя как выполнять задания, нельзя приводить примеры возможных ответов,

показывать рисунки выполненные кем-то другим. Перед выполнением каждого субтеста педагогу следует проговаривать содержание задания, уточнять что именно следует сделать.

На выполнение каждого субтеста дается 10 мин., но, по мнению многих психологов, время выполнения задания можно не ограничивать, так как креативный процесс предполагает свободную организацию временного компонента творческой деятельности. Художественный уровень исполнения в рисунках не учитывается.

### **Субтест 1. «Нарисуйте картинку»**

Испытуемому предлагается нарисовать картинку, при этом в качестве основы рисунка используется цветное овальное пятно, вырезаемое из цветной бумаги. Цвет овала испытуемых выбирает самостоятельно из предложенных вариантов. Стимульная фигура имеет форму и размер обычного куриного яйца. Так же необходимо дать название своему рисунку.

### **Субтест 2. «Завершение фигуры»**

Испытуемому предлагается дорисовать десять незаконченных стимульных фигур, а так же придумать название к каждому рисунку.

### **Субтест 3. «Повторяющиеся линии»**

Стимульным материалом являются 30 пар параллельных вертикальных линий - картинку не привожу, так как это нарисовать может каждый. На основе каждой пары линий необходимо создать какой - либо (неповторяющийся) рисунок. После выполнения занятий проводится обработкой результатов. Обработка теста всего предполагает оценку пяти показателей: «беглость», «оригинальность», «разработанность», «сопротивление», «замыканию» и «абстрактность названий». Обработка полученных экспериментальных данных заключается в следующем.

1. Беглость. Характеризует творческую продуктивность человека. Оценивается только во 2-м 3-м субтесте в соответствии со следующими правилами:

а) Для оценки необходимо подсчитать общее количество ответов (рисунков), данных тестируемым.

б) При подсчете показателя учитываются только адекватные ответы.

в) Если рисунок и-за своей неадекватности не получает балл по «беглости», то он исключается из всех дальнейших подсчетов.



Неадекватными признаются следующие рисунки:

- ✓ Рисунки, при создании которых предложенный стимул (незаконченный рисунок или пара линий) не был использован как составная часть изображения.
- ✓ Рисунки, представляющие собой бессмысленные абстракции, имеющие бессмысленное название.
- ✓ Осмысленные, но повторяющиеся несколько раз рисунки считаются в один ответ.

d) Если две (или более) незаконченных фигур в субтесте 2 использованы при создании одной картинки, то начисляется количество баллов соответствующее числу используемых фигур, так как это необычный ответ.

e) Если две (или более) пары параллельных линий в субтесте 3 использованы при создании одной картинки, то начисляется только один балл, так как выражена одна идея.

2. Оригинальность. Самый значимый показатель креативности. Степень оригинальности свидетельствует о самобытности, нешаблонности, особенности творческого мышления испытуемого и его выраженной непохожести.

Показатель «оригинальности» подсчитывается по всем 3-м субтестам в соответствии с правилами:

а) Оценка за «оригинальность» основывается на статистической редкости ответа. Обычные, часто встречающиеся ответы оцениваются в 0 баллов, все остальные в 1 балл.

б) Оценивается рисунок, а не название!

с) Общая оценка за оригинальность получается в результате сложения оценок по всем рисункам.

Список ответов на 0 баллов за «оригинальность»: если в списке неоригинальных ответов приводится ответ «лицо человека» и соответствующая фигура превращена в лицо, то данный рисунок получает 0 баллов, но если эта же незаконченная фигура превращена в усы или губы, которые затем становятся частью лица, то ответ оценивается в 1 балл.

Субтест 1 - оценивается только тот предмет, который был нарисован на основе цветной приклеенной фигуры, а не сюжет в целом - рыба, туча, облако, цветок, яйцо, звери (целиком туловище морда), озеро, лицо или фигура человека.

Субтест 2 - обратите внимание, все незаконченные фигуры имеют свою нумерацию, слева-направо и сверху-вниз: 1.2.3.4. и т.п.

1. - цифра (цифры), буква (буквы), очки, лицо человека, птица (любая), яблоко

2. - буква (буквы), дерево или его детали, лицо или фигура человека, метелка, рогатка, цветок, цифра (цифры)

3. - цифра (цифра), буква (буквы), звуковые волны (радиоволны), колесо (колеса), месяц (луна), лицо человека, парусный корабль, лодка, фрукт, ягоды

4. - буква (буквы), волны, змея, знак вопроса, лицо и фигура человека, птица, улитка (червяк, гусеница), хвост животного, хобот слона, цифра (цифры)

5. - цифра (цифры), буква (буквы), губы, зонт, корабль, лодка, лицо человека, мяч (шар), посуда

6. - ваза, молния, гроза, ступень, лестница, буква (буквы), цифра (цифры)

7. - цифра (цифры), буква (буквы), машина, ключ, молот, очки, серп, совок (ковш)

8. - цифра (цифры), буква (буквы), девочка, женщина, лицо или фигура человека, платье, ракета, цветок

9. - цифра (цифры), буква (буквы), волны, горы, холмы, губы, уши животных

10. - цифра (цифры), буква (буквы), елка, дерево, сучья, клюв, птицы, лиса, лицо человека, мордочка животного

Субтест 3: книга, тетрадь, бытовая техника, гриб, дерево, дверь, дом, забор, карандаш, коробка, лицо или фигура человека, окно, мебель, посуда, ракета, цифры.

3. Абстрактность названия.Выражает способность выделять главное, способность понимать суть проблемы, что связано с мыслительными процессами синтеза и обобщения.Этот показатель подсчитывается в субтестах 1 и 2.Оценка происходит по шкале от 1 до 3.

0 баллов: Очевидные названия, простые заголовки (наименования), констатирующие класс, к которому принадлежит нарисованный объект. Эти названия состоят из одного слова, например: «Сад», «Горы», «Булочка» и т.п.

1 балл: Простые описательные названия, описывающие конкретные свойства нарисованных объектов, которые выражают лишь то, что мы видим на рисунке, либо описывают то, что человек, животное или предмет делают на рисунке, или из которых легко выводятся наименования класса, к которому относится объект - «Мурка» (кошка), «Летящая чайка», «Новогодняя елка», «Саяны» (горы), «Мальчик болеет» и т.п.

2 балла: Образные описательные названия «Загадочная русалка», «SOS», названия описывающие чувства, мысли «Давай поиграем»...

3 балла: абстрактные, философские названия. Эти названия выражают суть рисунка, его глубинный смысл «Мой отзвук», «Зачем выходить оттуда, куда ты вернешься вечером».

4. Соппротивление замыканию. Отображает способность длительное время оставаться открытым новизне и разнообразию идей, достаточно долго откладывать принятие окончательного решения для того, чтобы совершить мыслительный скачок и создать оригинальную идею. Подсчитывается только в субтесте 2.

Оценка от 0 до 2 баллов.

0 баллов: фигура замыкается самым быстрым и простым способом: с помощью прямой или кривой линии, сплошной штриховки или закрашивания, буквы и цифры так же = 0 баллов

1 балл: Решение превосходит простое замыкание фигуры. Тестируемый быстро и просто замыкает фигуру, но после дополняет ее деталями снаружи. Если детали добавляются только внутри замкнутой фигуры, то ответ =0 баллов.

2 балла: стимульная фигура не замыкается вообще, оставаясь открытой частью рисунка или фигура замыкается с помощью сложной конфигурации. Два балла так же присваивается в случае, если стимульная фигура остается открытой частью закрытой фигуры. Буквы и цифры =0 баллов.

5. Разработанность. Отражает способность детально разрабатывать придуманные идеи. Оценивается во всех 3-х субтестах. Правила оценки:

а) Один балл начисляется за каждую существенную деталь рисунка дополняющую исходную стимульную фигуру, при этом детали, относящиеся к одному и тому же классу, оцениваются только один раз, например, у цветка много лепестков - все лепестки считаем как одну деталь. Например: цветок

имеет сердцевину (1балл), 2 листочка (+1), лепестки, сердцевина и листья заштрихованы (+1 балл) итого: 5баллов за рисунок.

b) Если рисунок содержит несколько одинаковых предметов, то оценивается разработанность одного из них + еще один балл за идею нарисовать другие такие же предметы. Например: в саду может быть несколько одинаковых деревьев, в небе - одинаковые облака и т.п. По одному дополнительному баллу дается за каждую существенную деталь из цветков, деревьев, птиц и один балл за идею нарисовать таких же птиц, облака и т.п.

c) Если предметы повторяются, но каждый из них имеет отличительную деталь. Например: цветов много, но у каждого свой цвет - по одному новому баллу за каждый цвет.

d) Очень примитивные изображения с минимальной «разработанностью» оцениваются в 0 баллов.

Для получения окончательного результата надо: просуммировать все баллы полученные при оценке всех пяти факторов («беглость», «оригинальность», «абстрактность названия», «разработанность» и «замыкание») и поделить эту сумму на пять.

А вот полученный результат имеет действительно значение:

< 30 - очень низкий

30-34 - ниже нормы

40-60 - норма

61-65 - несколько выше нормы

66-70 - выше нормы

>70 - высокий

Итак, первым этапом нашего эксперимента было определение уровня развития творческого воображения у детей 5 - 6 лет в первой и второй группах.

В первой группе уровень развития творческого воображения более низкий, чем во второй. Таким образом, было определено, что первая группа будет являться экспериментальной, а вторая - контрольной.

Далее в экспериментальной группе мы проводили непосредственно-образовательную



деятельность педагога с детьми по развитию творческого воображения в течение 1 месяца 2 раза в неделю.

По окончании занятий в обеих группах была проведена повторная диагностика по исследуемым факторам.

## **2.2 Содержание работы по развитию творческих способностей у детей 5-6 летнего возраста в условиях ДОУ**

По окончании первого этапа диагностики были опробованы игровые занятия по развитию творческих способностей детей 5 - 6 лет с использованием сказки. В основе игровых занятий были использованы способы работы со сказкой Дж. Родари и Л.Б. Фесюковой. Количество игровых занятий- 8 их продолжительность-30 минут проводились 2 раза в неделю во вторую половину дня в экспериментальной группе.

### **Игровое занятие №1.**

Цель: познакомить детей с новыми играми, способствующими развитию творческого воображения, формировать умение решать противоречия, привить вкус к творческой работе.

#### **1. Игра «Хорошо - Плохо»**

Эта игра учит детей разрешать противоречия. Понимание детьми противоречивости свойств, заключенных в любых объектах или явлениях, умение выделить и объяснить условия, при которых проявляются те или иные свойства способствует умению найти правильное решение возникшей проблемы, способности логично оценить свои действия и выбрать из множества различных свойств объекта те, которые соответствуют выбранной цели и реальным условиям.

Эта игра имеет множество вариантов. Для развития творческих способностей ребенка целесообразно идти от простого варианта игры к более сложному постепенно.

Вариант 1. Для игры выбирается объект безразличный ребенку, т.е. не вызывающий у него стойких ассоциаций, не связанный для него с конкретными людьми и не порождающий эмоций. Ребенку предлагается проанализировать данный объект (предмет) и назвать его качества с точки зрения ребенка положительные и отрицательные. Необходимо назвать хотя бы по одному разу, что удобно и не удобно. Например: карандаш - нравится, что красный, не нравится, что тонкий.

Рассмотрению может быть подвергнуто и конкретное свойство предмета. Например, хорошо, что карандаш длинный - может служить указкой, но плохо, что не входит в пенал.

Вариант 2. Для игры предлагается объект, имеющий для ребенка конкретную социальную значимость или вызывающий у него стойкие положительные или отрицательные эмоции, что приводит к однозначной субъективной оценке (конфеты - хорошо, лекарство - плохо). Обсуждение идет также как и в варианте 1.

## 2. Игра «На что это похоже?»

Развивает ассоциативность мышления.

Педагог рисует на доске несколько геометрических фигур (треугольник, прямоугольник, круг, квадрат, зигзаг) и обсуждает с детьми, на что это может быть похоже.

## 3. Игра «Теремок»

Развивает системность мышления.

Детям раздаются картинки различных предметов: гармошки, ложки, кастрюли и т.д. Кто-то сидит в «теремке» (например, ребенок с рисунком

гитары). Следующий ребенок просится в теремок, но может попасть туда, только если скажет, чем предмет на его картинке похож на предмет хозяина. Если просится ребенок с гармошкой, то у обоих на картинке изображен музыкальный инструмент, а ложка, например, тоже имеет дырку посередине.

#### 4. «Сочинить сказку по картинке»

Заключительное упражнение, где дети все вместе сочиняют сказку по предложенной картинке. Педагог предлагает первую картинку из цикла «Сказки про котенка». Первая картинка: «Котенок - трусишка». Задача педагога - поощрять коллективную детскую фантазию.

#### Игровое занятие №2.

Цель: формировать основы системного мышления и логического анализа окружающей действительности, развивать творческое воображение, прививать вкус к фантазии, творческой работе.

##### 1. Игра «Хорошо-плохо»

После того, как дети научатся выявлять противоречивые свойства простых объектов и явлений, можно переходить к рассмотрению «положительных» и «отрицательных» качеств в

зависимости от конкретных условий, в которые ставятся эти объекты и явления. Например, громкая музыка, хорошо если утром: быстро просыпаешься и бодрым себя чувствуешь. Но плохо, если ночью - мешает уснуть.

Не следует бояться затрагивать в этой игре такие категории, которые до этого воспринимались детьми исключительно однозначно («драка», «дружба», «мама»).

## 2. Игра «Что на что похоже?»

3-4 человека (отгадчики) выходят за дверь, а остальные участники игры договариваются, какой предмет будет сравниваться. Отгадчики заходят и ведущий начинает: «То, что я загадал похоже на ...» и дает слово тому, кто первый нашел сравнение и поднял руку : Например, бант может быть ассоциирован с цветком, с бабочкой, винтом вертолета, с цифрой 8, которая лежит на боку. Отгадавший выбирает новых отгадывальщиков и предлагает следующий предмет для ассоциации.

## 3. Игра «Дорисуй»

Развитие ассоциативности мышления.

Первый участник игры делает первый набросок, изображает какой то элемент своей идеи. Второй игрок обязательно отталкиваясь от первого наброска делает элемент своей идеи. Второй игрок обязательно отталкиваясь от первого наброска делает элемент своего изображения и т.д. до законченного рисунка.

#### 4. «Сочинить сказку по картинке»

Дети все вместе продолжают сочинять сказки про котенка. Вторая картинка: «Котенок - ворюшка». Задача педагога - поощрять коллективную детскую фантазию.

### Игровое занятие №3

Цель: знакомить детей с новыми играми для развития творческого воображения, формировать умение решать противоречия, привить вкус к фантазии, творческой работе

#### 1. Игра «Хорошо - плохо»

Когда выявление противоречивых свойств перестанет вызывать у детей трудности, следует перейти к динамическому варианту игры, при котором для каждого выявленного свойства называется противоположное свойство, при этом

объект игры постоянно меняется, получается своеобразная «цепочка». Например, есть шоколад хорошо - вкусно, но может заболеть живот. Живот болит - это хорошо, можно в детский сад не ходить. Сидеть дома - плохо, скучно. Можно пригласить гостей и т.д.

Одним из возможных вариантов игры «Хорошо - плохо» стала может быть её модификация, отражающая диалектический закон перехода количественных измерений в качественные. Например, конфеты: если съесть одну конфету - вкусно и приятно, а если много - заболят зубы, придется их лечить.

## 2. «Волшебные кляксы»

### Развитие ассоциативности мышления

Ребята вместе с педагогом изготавливают несколько клякс: на середину листа выливается немного краски и лист складывают пополам. Затем лист заворачивают и теперь можно играть. Участники по очереди говорят. Какие предметные изображения они видят в кляксе или ее отдельных частях. Выигрывает тот, кто назовет больше всего предметов.

### 3. «Перевираание» сказки .

Этот способ демонстрирует развитость умения узнавать, восстанавливать конструкцию сказки при ее неверном изложении. Педагог, рассказывая сказку про «Красную шапочку», сознательно делает ошибки и ждет, когда ребята его поправят.

### 4. «Сочинить сказку по картинке»

Дети все вместе продолжают сочинять сказки про котенка. Третья картинка: «Котенок - плакса». Задача педагога - поощрять коллективную детскую фантазию.

### Игровое занятие №4.

Цель: Формировать умение творчески мыслить, развивать воображение, внимание, желание творчески работать.

#### 1. Игра «Хорошо-плохо»

Следующим этапом формирования диалектичности мышления будет выработка у детей умения четко формулировать противоречие. Сначала пусть ребенок подбирает к заданным словам обратные по смыслу. Например, тонкий - (?) толстый, ленивый - (?) трудолюбивый, острый - (?)



тупой. Затем можно взять любую пару слов, например, острый - тупой, и попросить детей найти такой объект, в котором эти свойства присутствуют одновременно. В случае «острый-тупой»- это нож, игла, все режущие, пилящие инструменты.

## 2. Игра «Как это можно использовать еще?»

Детям раздают картинки с изображением различных предметов: мяч, ложка, книга, воздушный шар, ручка, куртка и т.д. Педагог спрашивает, как можно использовать эту вещь и ребята рассказывают, как обычно они используют ту или иную вещь. Затем педагог спрашивает, а как еще можно использовать вещь, показав пример необычного использования предмета. Поощряет выдумку детей.

## 3. Игра «А что было потом?»

Выявляет возможности ребенка в фантазировании в форме придумывания новых эпизодов сказки. Педагог предлагает детям представить, что сказка « Про Красную шапочку» на известном им финале не кончилась, а имеет продолжение. Ребята фантазируют, что было потом.

## 4. «Сочинить сказку по картинке»

Дети все вместе продолжают сочинять сказки про котенка. Четвертая картинка: «Котенок-злюка». Задача педагога - поощрять коллективную детскую фантазию.

### Игровое занятие №5

Цель: Формировать системное и творческое мышление. Развивать воображение, желание творчески работать.

#### 1. Игра « На что похоже? »

Дети учатся узнавать предметы по их схематичному изображению. Каждому ребенку раздается по 5-6 карточек со схематичным изображением предметов. Он угадывает, что изображено на рисунках.

#### 2. Игра «Дорисуй»

Развитие ассоциативности мышления.

Далее педагог дает задание дорисовать, на что еще необычное походи изображенные на карточках предметы. Поощряет фантазию.

#### 3. «Сказка по-новому»

Педагог предлагает рассказать сказку про «Красную шапочку», только герои ее будут наделены новыми, не свойственными им характеристиками: Волк не злой, а добрый, Красная шапочка не маленькая девочка, а взрослая, охотники не храбрые, а трусливые и т.д.

#### 4. «Сочинить сказку по картинке»

Дети все вместе продолжают сочинять сказки про котенка. Пятая картинка: «Котенок - жадина». Задача педагога - поощрять коллективную детскую фантазию.

#### Игровое занятие №6

Цель: формировать системное и творческое мышление. Развивать воображение, желание творчески работать.

##### 1. Игра «Кто мы?»

Игра на сообразительность. Педагог задает вопрос ребятам: «Кто вы дома?» (дочка, сын, внук). «А кем вы являетесь в детском саду?» (дети). «А когда переходите дорогу?» (пешеходы). «А когда зашли в магазин?» (покупатели). «Сели в автобус?» (пассажиры) и т.д.

## 2. Игра «Нелепицы»

Педагог раздает ребятам картинки по любому сюжету - лес, двор, квартира. На картинке должны быть 8-10 ошибок, то есть что-то должно быть нарисовано так, как это на самом деле не бывает. Например, машина с одним колесом, заяц с рогами. Некоторые ошибки должны быть очевидны, а другие незаметны. Дети должны показать, что нарисовано не верно.

## 3. Игра «сказка с новым концом»

Педагог предлагает придумать новый конец известной всем сказки. Например, «Волк и семеро козлят» или «Кошкин дом»

## 5 . «Сочинить сказку по картинке»

Дети все вместе продолжают сочинять сказки про котенка. Шестая картинка: «Котенок - замарашка». Задача педагога - поощрять коллективную детскую фантазию.

## Игровое занятие №7.

Цель: формировать системное и творческое мышление. Развивать воображение, желание творчески работать.

### 1. Игра «Перевертыши»

Педагог раздает детям по 4 карточки со схематичным изображением предметов и предлагает угадать, на что это похоже. Потом карточки переворачиваются вверх ногами и опять надо угадать, на что это похож. Потом карточки переворачиваются вверх ногами и опять надо угадать, на что теперь стали похожи картинки.

### 2. Игра «Соедини картинки в рассказ»

Педагог предлагает ребятам дорисовать изображения на карточках, а затем придумать рассказ, где были бы все изображенные предметы.

### 3. Игра «Салат из сказок»

Педагог предлагает ребятам поменять в известной им сказке сюжет, добавив туда известных детям персонажей из других сказок. Получается новая сказка.

### Игровое занятие №8.

Цель: формировать системное и творческое мышление. Развивать воображение, желание творчески работать.

## 1. «Собери фигурки»

Ребенку дается набор вырезанных из плотного картона небольших фигурок: кругов, квадратов, треугольников и т.д. (примерно 5-7 фигурок). Детям предлагается из фигурок сделать один цельный образ и сказать, на что это похоже.

## 2. Игра «Рифма»

Педагог предлагает подобрать рифмы к словам, а потом придумать связь между двумя зарифмованными словами. Интереснее брать те рифмы, которые трудно на первый взгляд сочетаются

## 3. Игра «Коллаж из сказок»

Педагог предлагает несколько ситуаций из разных знакомых сказок, и соединить их в одну. Можно использовать картинки, и тогда выполняется творческая работа в виде коллажа.

В экспериментальной группе проводились игровые занятия, направленные на стимулирование развития творческого мышления детей старшего дошкольного возраста.

По окончании 8 игровых занятий была проведена повторная диагностика компонентов творческого мышления как в экспериментальной, так и в контрольной группе.

Далее проводился количественный и качественный анализ полученных в ходе диагностики данных.

### **2.3 Анализ результатов экспериментально-опытной работы**

Итак, результаты первичной и повторной диагностики уровня развития творческого мышления в 1-й (экспериментальной) группе приведены в таблице 1.

Таблица 1.

Сравнительный анализ уровня развития творческого мышления детей 5 - 6 летнего возраста в 1-й (экспериментальной) группе при первичной и повторной диагностике, в %

Уровень развития творческого мышления	1 замер	2 замер	
Очень низкий	0	0	

Ниже нормы	12,5	0	
Несколько ниже нормы	37,5	12,5	
норма	37,5	25	
Несколько выше нормы	12,5	25	
выше нормы	0	25	
Высокий	0	12,5	

Сравнительный анализ уровня развития творческого мышления детей 5 - 6 летнего возраста в 1-й(экспериментальной) группе при первичной и повторной диагностике, в %

Как видно из таблицы, при первичном замере у 12,5% респондентов уровень развития творческого мышления ниже нормы. Несколько ниже нормы уровень развития творческого мышления у 37,5% дошкольников. Норма выявлена у 37,5% испытуемых. Результаты чуть выше нормы диагностированы у 12,5% детей.



После проведения серии развивающих занятий у детей из экспериментальной группы было проведено повторное тестирование. Результаты получились следующие.

Несколько ниже нормы уровень творческого мышления выявлен у 12,5 % испытуемых. Норма диагностируется у 25% испытуемых. Несколько выше нормы результаты у 25% испытуемых. Выше нормы результаты у 25% детей. Высокий уровень развития творческого мышления выявлен у 12,5% дошкольников.

Таким образом, при сравнении результатов первичной и повторной диагностики отмечается положительная динамика в сторону увеличения показателей уровня развития творческого мышления детей 5 - 6 летнего возраста из экспериментальной группы: от результатов «чуть ниже нормы» до высокого уровня развития.

Для сравнения приведем результаты первичной и повторной диагностики уровня развития творческого мышления дошкольников из 2-й (контрольной) группы, где развивающие занятия не проводились.

Результаты представлены в таблице 2.

Таблица 2.

Сравнительный анализ уровня развития творческого мышления детей 5-6 лет во 2-й (контрольной) группе при первичной и повторной диагностике, в %

Уровень развития творческого мышления	1 замер	2 замер	
Очень низкий	0	0	
Ниже нормы	0	0	
Несколько ниже нормы	37,5	25	
норма	50	62,5	
Несколько выше нормы	12,5	12,5	
выше нормы	0	0	
Высокий	0	0	

Сравнительный анализ уровня развития творческого мышления детей 5 - 6 летнего возраста во 2-й (контрольной) группе при первичной и повторной диагностике, в %.

Как видно из таблицы, результаты первичной диагностики выявили следующие уровни развития творческого мышления дошкольников: 37,5% детей имеют результаты несколько ниже нормы, 50% имеют нормальный уровень, 12,5% - несколько выше нормы.

После того, как в экспериментальной группе закончились развивающие занятия, в контрольной группе так же был проведен повторный замер: 25% детей показали результаты несколько ниже нормы, 62,5% детей имеют нормальный уровень и 12,5 - несколько выше нормы.

Если сравнить показатели первичного и повторного замеров, то можно отметить, что они практически не изменились, положительная динамика не отмечается. Хотя результаты немного изменились.

Это можно связать с тем, что, во-первых, в течение месяца дети из контрольной группы посещали общеразвивающие занятия, которые

предусмотрены по программе данного дошкольного учреждения и направлены на развитие всех психических процессов ребенка, в том числе и творческих. Во-вторых, данный тест уже знаком детям, поэтому выполнять его детям 5 - 6 лет было легче, чем в первый раз, что естественно улучшило результаты.

Отсюда становится очевидной необходимость разработки специальной программы, направленной на развитие компонентов дивергентного (творческого) мышления детей 5 - 6 летнего возраста.

Таким образом, формирующий эксперимент показал ярко выраженную положительную динамику по развитию дивергентного мышления у детей 5 - 6 лет.

Отсюда можно сделать вывод о том, что использование в развивающих занятиях по творческому мышлению метода сказки является достаточно эффективным.

Теперь необходимо рассмотреть динамику каждого фактора творческого мышления отдельно.

Первый фактор, который выделяет Торренс в структуре дивергентного мышления - это беглость.

Динамика развития данного показателя в экспериментальной группе представлена в таблице 3.

Таблица 3.

Сравнительный анализ уровня развития беглости у детей 5 - 6 летнего возраста в экспериментальной группе при первичной и повторной диагностике, в %

Уровень развития беглости	1 замер	2 замер	
Очень низкий	0	0	
Ниже нормы	0	0	
Несколько ниже нормы	0	0	
норма	50	37,5	
Несколько выше нормы	37,5	25	
выше нормы	12,5	25	

Высокий	0	12,5	
---------	---	------	--

Сравнительный анализ уровня развития беглости у детей 5 - 6 летнего возраста в экспериментальной группе при первичной и повторной диагностике, в %

Диагностика показала, что данный параметр у ребят был сформирован достаточно высоко и при первом замере, поэтому динамика здесь небольшая, однако все равно отмечается.

Так, и при первичной и при повторной диагностике показателей ниже нормы в экспериментальной группе нет.

Нормальный уровень развития при первичной диагностике отмечается у 50% детей, несколько выше нормы - у 37,5% детей, выше нормы - у 12,5% дошкольников.

Небольшая тенденция к увеличению уровня развития беглости наблюдается и в контрольной группе (таблица 4 и диаграмма 4), хотя у детей из экспериментальной группы тенденция к максимальным показателям более выражена, чем у респондентов контрольной группы.

Таблица 4.

Сравнительный анализ уровня развития беглости у детей 5 - 6 летнего возраста в контрольной группе при первичной и повторной диагностике, в %

Уровень развития беглости	1 замер	2 замер
Очень низкий	0	0
Ниже нормы	0	0
Несколько ниже нормы	0	0
норма	50	37,5
Несколько выше нормы	37,5	37,5
выше нормы	12,5	25
Высокий	0	0

Сравнительный анализ уровня развития беглости у детей 5 - 6 летнего возраста в контрольной группе при первичной и повторной диагностике, в %

Так, при первичной диагностике норма развития выявлена у 50% детей, несколько выше нормы значения у 37,5% детей, выше нормы - у 12,5% дошкольников.



При повторной диагностике норма выявлена у 37,5% детей, несколько выше нормы показатели у 37,5% детей, выше нормы - 25% детей.

Небольшая положительная динамика может объясняться тем, что задание было уже знакомо ребятам.

Второй компонент - это оригинальность.

Результаты по экспериментальной группе представлены в таблице 5 и диаграмме 5, а именно наблюдается положительная динамика развития данного показателя.

Таблица 5.

Сравнительный анализ уровня развития оригинальности у детей 5 - 6 летнего возраста в экспериментальной группе при первичной и повторной диагностике, в %

Уровень развития оригинальности	1 замер	2 замер	
Очень низкий	0	0	

Ниже нормы	0	0	
Несколько ниже нормы	25	0	
Норма	50	50	
Несколько выше нормы	25	37,5	
Выше нормы	0	12,5	
Высокий	0	0	

При первичной диагностике в экспериментальной группе несколько ниже нормы результаты у 25% детей, норма - у 50%, несколько выше нормы - у 25% дошкольников.

После развивающих занятий с средовыми модулями показатели увеличились до нормы - у 50% детей, несколько выше нормы - у 37,5% детей и выше нормы - у 12,5% дошкольников.

Сравнительный анализ уровня развития беглости у детей 5 - 6 летнего возраста в контрольной группе при первичной и повторной диагностике, в %

Если сравнить динамику по контрольной группе (таблица 6), то именно результаты экспериментальной группы выше.

То есть влияние дополнительных специальных занятий дает положительный эффект.

Таблица 6.

Сравнительный анализ уровня развития оригинальности у детей 5 - 6 летнего возраста в контрольной группе при первичной и повторной диагностике, в %

Уровень развития оригинальности	1 замер	2 замер	
Очень низкий	0	0	
Ниже нормы	0	0	
Несколько ниже нормы	37,5	25	
Норма	37,5	50	
Несколько выше нормы	25	25	

Выше нормы	0	0	
Высокий	0	0	

Сравнительный анализ уровня развития оригинальности у детей 5 - 6 летнего возраста в контрольной группе при первичной и повторной диагностике, в %

При первичной диагностике в контрольной группе несколько ниже нормы показатели у 37,5% ребят, в норме показатели у 37,5% ребят, несколько выше нормы - у 25% детей.

Повторная диагностика показала результаты ниже нормы у 25% детей, в норме - у 50%, несколько выше нормы - у 25% дошкольников.

Также важным является и то, что динамика развития оригинальности наблюдается у всех ребят из экспериментальной группы, тогда как не у всех детей контрольной группы данный показатель изменился в сторону роста, а остался таким же, как и был при первом замере.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что использование приемов работы со сказкой и постановка творческих задач перед дошкольником

способствует развитию способности генерировать разнообразные и оригинальные типы идей.

Однако если ребенок посещает только общеразвивающие занятия, то способность творчески мыслить тоже развивается, только не такими быстрыми темпами.

Следующий показатель - абстрактности названия.

Данные по экспериментальной группе представлены в таблице 7.

Таблица 7.

Сравнительный анализ уровня развития абстрактности названия у детей 5 - 6 лет в экспериментальной группе при первичной и повторной диагностике, в %

Уровень развития абстрактности	1 замер	2 замер	
Очень низкий	0	0	
Ниже нормы	37,5	0	
Несколько ниже нормы	37,5	25	

Норма	25	37,5	
Несколько выше нормы	0	37,5	
Выше нормы	0	0	
Высокий	0	0	

Сравнительный анализ уровня развития абстрактности названия у детей 5 - 6 летнего возраста в экспериментальной группе при первичной и повторной диагностике, в %

Как видно из таблицы, показатели по данному параметру одни из наиболее низких по уровню развития.

Так, в экспериментальной группе ниже нормы результаты у 37,5% детей, нескольких ниже нормы - у 25%, норма - только у 25% детей.

После развивающих занятий результаты выглядят следующим образом.

Несколько ниже нормы показатели у 25% детей, норма - у 37,5% детей и несколько выше нормы - у 37,5% дошкольников.

Таким образом, отмечается положительная динамика по данному показателю в экспериментальной группе.

В контрольной группе результаты, касающиеся параметра абстрактности, представлены в таблице 8.

Таблица 8.

Сравнительный анализ уровня развития абстрактности названия у детей 5 - 6 летнего возраста в контрольной группе при первичной и повторной диагностике, в %

Уровень развития абстрактности	1 замер	2 замер	
Очень низкий	0	0	
Ниже нормы	37,5	25	
Несколько ниже нормы	37,5	37,5	
Норма	25	37,5	

Несколько выше нормы	0	0	
Выше нормы	0	0	
Высокий	0	0	

Результаты в контрольной группе при первичном и повторном замере совпадают: ниже нормы - 37,5% респондентов, несколько ниже нормы - 37,5%, норма - у 25% детей.

Динамика роста при повторном замере не отмечается. Так, ниже нормы показатели у 25% детей, несколько ниже нормы - у 37,5% , норма у 37,5% детей.

Сравнительный анализ уровня развития абстрактности названия у детей 5 - 6 летнего возраста в контрольной группе при первичной и повторной диагностике, в %

Результаты в контрольной группе при первичном и повторном замере совпадают: ниже нормы - 37,5% респондентов, несколько ниже нормы - 37,5%, норма - у 25% детей.



Динамика роста при повторном замере не отмечается. Так, ниже нормы показатели у 25% детей, несколько ниже нормы - у 37,5%, норма 37,5% детей.

Следующий показатель - сопротивление замыканию.

Уровень развития у экспериментальной группы представлен в таблице 9.

Таблица 9.

Сравнительный анализ уровня развития сопротивления замыканию у детей 5 - 6 летнего возраста в экспериментальной группе при первичной и повторной диагностике, в %

Уровень развития сопротивления замыканию	1 замер	2 замер	
Очень низкий	0	0	
Ниже нормы	12,5	0	
Несколько ниже нормы	37,5	12,5	

Норма	25	12,5	
Несколько выше нормы	25	37,5	
Выше нормы	0	37,5	
Высокий	0	0	

Как видно из таблицы, при первичной диагностике показателя уровень ниже нормы выявлен у 12,5% детей. Уровень несколько ниже нормы выявлен у 37,5% детей, норма - у 25%, несколько выше нормы у 25%.

После развивающих занятий у детей в экспериментальной группе выявлен показатель чуть ниже нормы - у 12,5%, норма - у 12,5% детей, несколько выше нормы - у 37,5% детей.

Таким образом, отмечается положительная динамика у дошкольников в экспериментальной группе по параметру сопротивление замыканию.

Сравнительный анализ уровня развития сопротивления замыканию у детей 5 - 6 летнего

возраста в экспериментальной группе при первичной и повторной диагностике, в %

В контрольной группе по данному показателю результаты представлены в таблице 10.

Таблица 10.

Сравнительный анализ уровня развития сопротивления замыканию у детей 5 - 6 лет в контрольной группе при первичной и повторной диагностике, в %

Уровень развития сопротивления замыканию	1 замер	2 замер	
Очень низкий	0	0	
Ниже нормы	12,5	0	
Несколько ниже нормы	37,5	37,5	
Норма	25	37,5	
Несколько выше нормы	25	25	
Выше нормы	0	0	

Высокий	0	0	
---------	---	---	--

Сравнительный анализ уровня развития сопротивления замыканию у детей 5 - 6 летнего возраста в контрольной группе при первичной и повторной диагностике, в %

При первичном замере в контрольной группе результаты ниже нормы у 25,5% детей, несколько ниже нормы результаты у 37,5% детей, норма у 25%, несколько выше нормы показатели у 25% детей.

При повторной диагностике показатели ниже нормы у 37,5% детей, норма у 37,5% детей, несколько выше нормы у 25% детей. Положительная динамика незначительная.

Последний показатель творческого мышления по тесту Торренса - разработанность.

Здесь так же наблюдается более выраженная положительная динамика в экспериментальной группе, нежели в контрольной таблица 11.

Таблица 11.

Сравнительный анализ уровня развития разработанности у детей 5 -6 летнего возраста в экспериментальной группе при первичной и повторной диагностике, в %

Уровень развития разработанности	1 замер	2 замер	
Очень низкий	0	0	
Ниже нормы	25	0	
Несколько ниже нормы	37,5	0	
Норма	25	25	
Несколько выше нормы	12,5	37,5	
Выше нормы	0	50	
Высокий	0	0	

При первичной диагностике данного параметра показатели ниже нормы выявлен у 25% детей группы, показатель несколько ниже группы - у

37,5% детей, норма - у 25% детей, несколько выше нормы - у 12,5% детей.

При повторной диагностике в экспериментальной группе отмечается следующая положительная динамика. Норма выявлена у 25% детей, несколько выше нормы у 37,5% детей, выше нормы - у 50% детей.

Сравнительный анализ уровня развития разработанности у детей 5-6 летнего возраста в экспериментальной группе при первичной и повторной диагностике, в %

Результаты диагностики показателей по данному параметру в контрольной группе представлены в таблице 12.

Таблица 12.

Сравнительный анализ уровня развития разработанности у детей 5-6 летнего возраста в контрольной группе при первичной и повторной диагностике, в %

Уровень развития разработанности	1 замер	2 замер	
----------------------------------	------------	------------	--

Очень низкий	0	0	
Ниже нормы	25	25	
Несколько ниже нормы	37,5	25	
Норма	50	37,5	
Несколько выше нормы	0	12,5	
Выше нормы	0	0	
Высокий	0	0	

Сравнительный анализ уровня развития разработанности у детей 5 - 6 летнего возраста в контрольной группе при первичной и повторной диагностике, в %

При первичной диагностике показатели ниже нормы выявлены у 25% детей, несколько ниже нормы - у 37,5% детей, норма - у 50% детей.

При повторной диагностике показатели ниже нормы остались у 25% детей, несколько ниже нормы

- у 25% детей, норма - у 37,5% дошкольников, несколько выше нормы - у 12,5% детей.

Таким образом, отмечается тенденция к положительной динамике, однако это может быть вызвано тем, что данный тест уже знаком детям, а так же общеразвивающими занятиями в ДОУ.

Результаты тестирования подтверждаются наблюдениями педагога, который проводил развивающие занятия в экспериментальной группе.

Таким образом, по мнению педагога, за месяц занятий у ребят из экспериментальной группы уровень креативности изменился в большую сторону.

Педагог отмечал, что дети стали чаще давать несколько ответов, когда им задают вопрос; работает быстрее и продуктивнее; предлагают несколько способов использования предмета, отличающихся от обычного способа; выражают много мыслей, идей о каком-либо одном предмете, ситуации, рассказе и т.д.; думают необычно и оригинально; получают удовольствие от необычных способов выполнения чего-либо, и им не нравятся обычные способы; изменяют правила игры и т.д.



В контрольной группе результаты повторного замера при сравнении с результатами первичного имеют небольшую разницу.

Тенденция в сторону незначительного повышения общего уровня развития творческого мышления группы, по мнению педагога, связана с тем, что дети из контрольной группы посещали общеразвивающие занятия, предусмотренные обязательной программой ДООУ, а так же тем, что дети из экспериментальной группы переносили элементы развивающих занятий, которые наиболее понравились им, в свои игры, тем самым, привлекая и детей из контрольной группы к процессу развития творческого мышления.

### **Выводы по 2 Главе**

Итак, проведенный в данном исследовании формирующий эксперимент по развитию творческих способностей с использованием метода сказки у детей 5 - 6 летнего возраста в условиях ДООУ позволяет сделать следующий вывод.

В экспериментальной группе в процессе проведения развивающих занятий наблюдается положительная динамика по развитию уровня творческого мышления в целом, а также его

характеристик: гибкости, беглости, оригинальности, абстрактности и сопротивления замыканию.

Общий уровень развития творческого мышления.

При первичном замере: у 12,5% респондентов показатель ниже нормы; несколько ниже нормы - у 37,5% дошкольников; норма - у 37,5% ; чуть выше нормы - у 12,5% детей. При повторном замере: несколько ниже нормы - у 12,5%; норма - у 25%; несколько выше нормы - у 25%; выше нормы - у 25%; высокий уровень развития - у 12,5% дошкольников.

Беглость.

При первичном замере: нормальный уровень развития - у 50% детей, несколько выше нормы - у 37,5%, выше нормы - у 12,5% дошкольников. При повторном замере: нормальный показатель - у 37% испытуемых, несколько выше нормы - у 25%, выше нормы - у 25% , высокий уровень - у 12,5% дошкольников.

Оригинальность.

При первичной диагностике: несколько ниже нормы результаты у 25% детей, норма - у 50%, несколько выше нормы - у 25% дошкольников. При повторной диагностике: норма- у 50% детей, несколько выше нормы - у 37,5% детей и выше нормы - у 12,5% дошкольников.

### Абстрактность.

При первичной диагностике: ниже нормы результаты у 37,5% детей, несколько ниже нормы - у 25%, норма - у 25% детей. При повторной диагностике: несколько ниже нормы показатели у 25% детей, норма у 37,5% детей и несколько выше нормы - у 37,5% дошкольников.

### Сопротивление замыканию.

При первичной диагностике: уровень ниже нормы - у 12,5% детей; несколько ниже нормы - у 37,5% детей, норма - у 25%, несколько выше нормы - у 25% . При повторной диагностике: чуть ниже нормы - у 12,5%, норма - у 12,5% детей, несколько выше нормы -у 37,5% детей, выше нормы - у 37,5% детей.

В контрольной группе, где занятия не проводились, положительный динамики не отмечается.

Общий уровень развития творческого мышления.

При первичной диагностике: 37,5% детей - результаты несколько ниже нормы, 50% - нормальный уровень, 12,5% - несколько выше нормы. При повторном замере: 25% детей - несколько ниже нормы, 62,5% - нормальный уровень и 12,5% - несколько выше нормы.

Беглость.

При первичной диагностике: несколько ниже нормы показатели у 37,5% ребят, в норме показатели у 37,5% ребят, несколько выше нормы - у 25% детей. Повторная диагностика: ниже нормы у 25% детей, в норме - у 50%, несколько выше нормы - у 25% дошкольников.

Оригинальность.

Результаты при первичном и повторном замере совпадают: ниже нормы - 37,5% респондентов, несколько ниже нормы - 37,5%, норма - у 25% детей. Динамика роста при повторном замере не

отмечается. Так, ниже нормы показатели у 25% детей, несколько ниже нормы - у 37,5%, норма у 37,5% детей.

### Абстрактность.

При первичном замере: ниже нормы у 12,5% детей, несколько ниже нормы - у 37,5% детей, норма у 25%, несколько выше нормы - у 25% детей. При повторной диагностике: ниже нормы у 37,5% детей, норма у 37,5% детей, несколько выше нормы у 25% детей.

### Сопротивление замыканию.

При первичной диагностике: ниже нормы - у 25% детей, несколько ниже нормы - у 37,5% детей, норма - у 50% детей. При повторной диагностике: ниже нормы остались у 25% детей, несколько ниже нормы - у 25% детей, норма - у 37,5% дошкольников, несколько выше нормы - у 12,5% детей.

Дети, участвующие в игровых занятиях по развитию творческого мышления, в ходе которых педагог ДОО использовал специальные приемы, основанные на работе с средовыми модулями, показали высокие результаты по всем показателям,

которые выделяет Торренс: беглость, гибкость, оригинальность, разработанность, абстрактность, сопротивление замыканию.

## **Заключение**

Ребенок дошкольного возраста активно познает окружающий мир, преобразует его, устанавливает связи между различными предметами и явлениями, расширяет свой кругозор, и таким образом, увеличивает свой, пусть еще небольшой, детский опыт.

В процессе активного познания окружающей действительности у ребенка развиваются все психические процессы, он формируется как личность.

И именно дошкольный возраст является очень важным периодом для того, насколько подготовленным и развитым по многим показателям подойдет ребенок к началу обучения в школе.

Развитие любых психических и психологических особенностей дошкольника не может проходить вне игры, ведущего вида деятельности ребенка в этом возрасте. А в процессе игры усваивать многие правила, связи и особенности

окружающего мира помогает ребенку воображение, которое является важнейшим условием развития его творческих способностей.

Необходимым условием развития творческих способностей детей является включение субъекта в активные формы деятельности и, прежде всего, творческой. Средовые модули и дидактические методы работы с ними, могут быть успешно использованы в развитии творческого мышления у детей на игровых занятиях педагогом в условиях ДОУ.

В ходе работы мы изучили и проанализировали научную и методическую литературу по данной теме; показали особенности развития творческих способностей у детей 5 - 6 летнего возраста.

На основе разработанных Дж. Родари и Л.Б. Фесюковой методов нами были разработаны и апробированы игровые занятия по развитию творческого мышления у детей 5 - 6 летнего возраста.

Результаты, полученные в ходе формирующего эксперимента, показали, что при посещении детьми игровых занятий с средовыми модулями, предложенных в своих работах Дж. Родари и Л.Б. Фесюковой и

направленных на развитие компонентов творческого мышления, наблюдается положительная динамика в области роста уровня развития творческого мышления у старших дошкольников.

В большей степени развиваются благодаря этим игровым занятиям гибкость и оригинальность мышления. Также повышается способность к словарному синтезу. Также наблюдается тенденция в сторону повышения уровня развития таких компонентов, как беглость и разработанность.

Тогда как в контрольной группе, где не проводились игровые занятия явных изменений по данным параметрам не отмечается.

Таким образом, в результате формирующего эксперимента выдвинутая нами гипотеза о том, при использовании педагогом в условиях ДОО на игровых занятиях по развитию творческих способностей методов и приемов, а также использование средовых модулей, дает возможность применять фантазию, творческое мышление у детей дошкольного возраста.

Однако, данное исследование является начальным этапом изучения возможностей использования различных методов и приемов,



которые педагог ДОУ применяет на занятиях для развития творческих способностей детей 5 - 6 лет в детском саду, и данные, полученные в ходе эмпирического исследования, нуждаются в более детальном и глубоком изучении.

### **Список литературы**

1. Абрамова Г.С. Возрастная психология М., 2003
2. Богат В., Ньюкалов В. Развивать творческое мышление (ТРИЗ в детском саду) // Дошкольное воспитание. - 1994. №1. - с. 17-19
3. Божович Л.И. Проблемы формирования личности: Избранные психологические труды / Под ред. Д.И.Фельдштейна. М., 2001.-349 с.
4. Венгер Л.А. Педагогика способностей. - М., 1988
5. Венгер Н.Ю. Путь к развитию творчества// Дошкольное воспитание. - 1982. №11. - с.32-38
6. Веракса Н.Е. Диалектическое мышление и творчество // Вопросы психологии. -1990-№4. - с.5-9
7. Выготские Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. - СПб., 1997

8. Выготский Л.С. Проблема развития способностей.// Вопросы психологии. - 1996.- №5
9. Голубева Э.А. Способности. Личность. Индивидуальность. - Дубна, 2005
10. Дошкольная педагогика. /Под ред. В.И. Логиновой, П.П. Саморуковой.-М.,2004
11. Дробинская А.О. Правильно ли развивается ваш ребенок и надо ли обращаться за помощью: Книга для тех, кому это интересно. - М., 2004.- 64с.
12. Дружинин В.Н. Психология общих способностей. - М., 2003
13. Дьяченко О.М. Об основных направлениях развития воображения дошкольников //Вопросы психологии. -1988. №2.с. 52-59
14. Ефремов В.И. Творческое воспитание и образование детей на базе ТРИЗ.-Пенза, 2001
15. Зинкевич-Евстигнеева Т.Д. Практикум по сказкотерапии. -СПБ., 2000,-256стр.

16. Молодчая Т.В. Технологическая карта планирования деятельности воспитателя //Справочник старшего воспитателя № 12, 2011