

Развитие интеллектуальных и творческих способностей детей дошкольного возраста.

Проблема человеческих способностей вызвала огромный интерес людей во все времена. Однако в прошлом у общества не возникало особой потребности в овладении творчеством людей. Таланты появлялись как бы сами собой, стихийно создавали шедевры литературы и искусства: делали научные открытия, изобретали, удовлетворяя тем самым потребности развивающейся человеческой культуры. В наше время ситуация коренным образом изменилась. Жизнь в эпоху научно-технического прогресса становится все разнообразнее и сложнее. И она требует от человека не шаблонных, привычных действий, а подвижности, гибкости мышления, быстрой ориентации и адаптации к новым условиям, творческого подхода к решению больших и малых проблем. Если учесть тот факт, что доля умственного труда почти во всех профессиях постоянно растет, а все большая часть исполнительской деятельности перекладывается на машины, то становится очевидным, что творческие способности человека следует признать самой существенной частью его интеллекта и задачу их развития – одной из важнейших задач в воспитании современного человека. Ведь все культурные ценности, накопленные человечеством – результат творческой деятельности людей. И то, насколько продвинется вперед человеческое общество в будущем, будет определяться творческим потенциалом подрастающего поколения.

Творческие способности – это индивидуальные особенности качества человека, которые определяют успешность выполнения им творческой деятельности различного рода. Так как элемент творчества может присутствовать в любом виде человеческой деятельности, то справедливо говорить не только о художественных творческих способностях, но и о технических творческих способностях, о математических творческих способностях, и т.д.

Компоненты творческих способностей

1. Быстрота - способность высказывать максимальное количество идей (в данном случае важно не их качество, а их количество).
 2. Гибкость - способность высказывать широкое многообразие идей.
 3. Оригинальность - способность порождать новые нестандартные идеи (это может проявляться в ответах, решениях, несовпадающих с общепринятыми).
 4. Законченность - способность совершенствовать свой "продукт" или придавать ему законченный вид.
- Способность видеть проблему там, где её не видят другие.
5. Способность сворачивать мыслительные операции, заменяя несколько понятий одним и используя всё более ёмкие в информационном отношении символы.
 6. Способность применить навыки, приобретённые при решении одной задачи к решению другой.
 7. Способность воспринимать действительность целиком, не дробя её на части.
 8. Способность легко ассоциировать отдалённые понятия.
 9. Способность памяти выдавать нужную информацию в нужную минуту.
 - 10.. Способность выбирать одну из альтернатив решения проблемы до её проверки.
 11. Способность включать вновь воспринятые сведения в уже имеющиеся системы знаний.
 12. Способность видеть вещи такими, какие они есть, выделить наблюдаемое из того, что привносится интерпретацией.
 13. Лёгкость генерирования идей.
 14. Творческое воображение.
 15. Надситуативно – преобразовательный характер творческих решений – способность при решении проблемы не просто выбирать из навязанных извне альтернатив, а самостоятельно создавать альтернативу.
 16. Экспериментирование - способность сознательно и целенаправленно создавать условия, в которых предметы наиболее выпукло обнаруживают свою скрытую в обычных ситуациях

сущность, а также способность проследить и проанализировать особенности "поведения" предметов в этих условиях.

Исходя из этого, можно определить основные направления в развитии творческих способностей детей:

1. Развитие воображения.
2. Развитие качеств мышления, которые формируют креативность.
3. Проблема оптимальных сроков начала развития

С психологической точки зрения дошкольное детство является благоприятным периодом для развития творческих способностей потому, что в этом возрасте дети чрезвычайно любознательны, у них есть огромное желание познавать окружающий мир. И взрослые, поощряя любознательность, сообщая детям знания, вовлекая их в различные виды деятельности, способствуют расширению детского опыта. А накопление опыта и знаний - это необходимая предпосылка для будущей творческой деятельности. Кроме того, мышление дошкольников более свободно, чем мышление более взрослых детей. Оно еще не задавлено догмами и стереотипами, оно более независимо. А это качество необходимо всячески развивать. Дошкольное детство также является сензитивным периодом для развития творческого воображения. Из всего выше сказанного можно сделать вывод, что дошкольный возраст, даёт прекрасные возможности для развития способностей к творчеству. И от того, насколько были использованы эти возможности, во многом будет зависеть творческий потенциал взрослого человека.

Воспитание творческих способностей детей будет эффективным лишь в том случае, если оно будет представлять собой целенаправленный процесс, в ходе которого решается ряд частных педагогических задач, направленных на достижение конечной цели.

Развитие качеств творческого мышления.

Главной педагогической задачей по развитию творческого мышления в дошкольном возрасте является формирование ассоциативности, диалектичности и системности мышления. Так как развитие именно этих качеств делает мышление гибким, оригинальным и продуктивным.

Ассоциативность – это способность видеть связь и сходные черты в предметах и явлениях, на первый взгляд не сопоставимых.

Благодаря развитию ассоциативности мышление становится гибким и оригинальным.

Кроме того, большое количество ассоциативных связей позволяет быстро извлекать нужную информацию из памяти. Ассоциативность очень легко приобретает дошкольниками в ролевой игре. Так же существуют специальные игры, способствующие развитию этого качества.

Часто открытия рождаются при соединении казалось бы несоединимого.

Например, долгое время казались невозможными полёты на летательных аппаратах, которые тяжелее воздуха. Сформулировать противоречия и найти способ его разрешения позволяет диалектичность мышления.

Диалектичность – это способность видеть в любых системах противоречия, мешающие их развитию, умение устранять эти противоречия, решать проблемы.

Педагогическими задачами по формированию диалектичности мышления в дошкольном возрасте являются:

1. Развитие умения выявлять противоречия в любом предмете и явлении;
2. Выработка умения четко формулировать выявленные противоречия;
3. Формирование умения разрешать противоречия;

И еще одно качество, формирующее творческое мышление - это системность.

Системность – это способность видеть предмет или явление как целостную систему, воспринимать любой предмет, любую проблему всесторонне, во всём многообразии связей; способность видеть единство взаимосвязей в явлениях и законах развития.

Системное мышление позволяет видеть огромное количество свойств предметов, улавливать взаимосвязи на уровне частей системы и взаимосвязи с другими системами. Системное мышление познает закономерности при развитии системы от прошлого к настоящему и применяет это по отношению к будущему.

Системность мышления развивается корректным анализом систем и специальными упражнениями. Педагогические задачи по развитию системности мышления в дошкольном возрасте:

1. Формирование умения рассматривать любой предмет или явление как систему развивающуюся во времени;
2. Развитие умения определять функции предметов с учетом того, что любой предмет многофункционален.
3. Развитие творческого воображения.

Вторым направлением формирования творческих способностей дошкольников развитие воображения.

Воображение - это умение конструировать в уме из элементов жизненного опыта (впечатлений, представлений, знаний, переживаний) посредством новых их сочетаний к соотношений что-либо новое, выходящее за пределы ранее воспринятого.

Воображение является основой всякой творческой деятельности. Оно помогает человеку освободиться от инерции мышления, оно преобразует представление памяти, тем самым обеспечивая, в конечном счете создание заведомо нового. В этом смысле, все, что окружает нас и что сделано руками человека, весь мир культуры, в отличие от мира природы – все это является продуктом творческого воображения.

Поэтому одной из основных задач своей работы по развитию познавательных способностей детей как в основной деятельности, так и в кружковой работе я считаю систематическую деятельность, способствующую развития беглости, гибкости, оригинальности мышления и воображения. Осуществляется это, благодаря систематическому использованию на занятиях определенных методик, игр и упражнений. Например:

1. Методика "Солнце в комнате"

Основание. Реализация воображения.

Цель. Выявление способностей ребенка к преобразованию "нереального" в "реальное" в контексте заданной ситуации путем устранения несоответствия.

Материал. Картинка с изображением комнаты, в которой находится человек и солнце; карандаш.

Инструкция к проведению.

Психолог, показывая ребенку картинку: "Я даю тебе эту картинку.

Посмотри внимательно и скажи, что на ней нарисовано". По перечислении деталей изображения (стол, стул, человек, лампа, солнышко и т. д.) психолог дает следующее задание: "Правильно. Однако, как видишь, здесь солнышко нарисовано в комнате. Скажи, пожалуйста, так может быть или художник здесь что-то напутал? Попробуй исправить картинку так, чтобы она была правильной".

Пользоваться карандашом ребенку не обязательно, он может просто объяснить, что нужно сделать для "исправления" картинки.

2. Методика "Складная картинка"

О с н о в а н и е. Умение видеть целое раньше частей.

Ц е л ь. Определение умения сохранить целостный контекст изображения в ситуации его разрушения.

М а т е р и а л. Складывающаяся картонная картинка с изображением утки, имеющая четыре сгиба (размер 10 * 15 см)

Инструкция к проведению.

Психолог, предъявляя ребенку картинку: "Сейчас я тебе дам эту картинку. Посмотри, пожалуйста, внимательно и скажи, что на ней нарисовано?" Выслушав ответ, психолог складывает картинку и спрашивает:

"Что станет с уткой, если мы сложим картинку вот так?" После ответа ребенка картинка расправляется, снова складывается, а ребенку задается вновь тот же вопрос. Всего применяется пять вариантов складывания - "угол", "мостик", "домик", "труба", "гармошка".

3. Методика "Как спасти зайку"

Основание. Надситуативно-преобразовательный характер творческих решений.

Цель. Оценка способности и превращение задачи на выбор в задачу на преобразование в условиях переноса свойств знакомого предмета в новую ситуацию.

М а т е р и а л. Фигурка зайчика, блюдце, ведро, деревянная палочка, сдутый воздушный шарик, лист бумаги.

Инструкция к проведению.

Перед ребенком на столе располагают фигурку зайчика, блюдце, ведро, палочку, сдутый шарик и лист бумаги. Психолог, беря в руки зайчика:

"Познакомься с этим зайчиком. Однажды с ним приключилась такая история.

Решил зайчик поплавать на кораблике по морю и уплыл далеко-далеко от берега. А тут начался шторм, появились огромные волны, и стал зайка тонуть.

Помочь зайке можем только мы с тобой. У нас для этого есть несколько предметов (психолог обращает внимание ребенка на предметы, разложенные на столе). Что бы ты выбрал, чтобы спасти зайчика?"

4. Методика "Дощечка"

Основание. Детское экспериментирование.

Цель. Оценка способности к экспериментированию с преобразующимися объектами.

Материал. Деревянная дощечка, представляющая собой соединение на петлях четырех более мелких квадратных звеньев (размер каждого звена 15*15 см)

Инструкция к проведению.

Дощечка в развернутом виде лежит перед ребенком на столе. Психолог:

"Давай теперь поиграем вот с такой доской. Это не простая доска, а волшебная: ее можно сгибать и раскладывать, тогда она становится на что-нибудь похожа. Попробуй это сделать".

Как только ребенок сложил доску в первый раз, психолог останавливает его и спрашивает: "Что у тебя?"

Игры на развитие ассоциативности мышления

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 даёт 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.

"Сюрреалистическая игра" (рисунок в несколько рук)

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

"Волшебные кляксы"

Перед игрой изготавливают несколько клякс: на середину листа выливается немного чернил или туши и лист складывают пополам. Затем лист разворачивают и теперь можно играть. Участники по очереди говорят. Какие предметные изображения они видят в кляксе или её отдельных частях. Выигрывает тот, кто назовёт больше всего предметов.

Игра "Словоассоциации"

Взять любое слово, например, батон. Оно ассоциируется:

- с хлебобулочными изделиями.
- с созвучными словами: барон, бекон.
- с рифмующимися словами: кулон, салон.

Создать как можно больше ассоциаций по предложенной схеме.

Ассоциативность мышления можно развивать что называется "на ходу".

Гуляя с детьми можно вместе подумать на что похожи облака, лужи на асфальте, камушки на берегу.

Игры на развитие диалектичности мышления.

Игра "Хорошо - Плохо"

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.

Ребёнку предлагается проанализировать данный объект (предмет) и назвать его качества с точки зрения ребенка положительные и отрицательные. Необходимо назвать хотя бы по одному разу, что в предлагаемом объекте плохо, а что хорошо, что нравится и не нравится, что удобно и не удобно. Например: карандаш.

- Нравится, что красный. Не нравится, что тонкий.

- Хорошо, что он длинный; плохо, что он остро заточен - можно уколоться.

- Удобно держать в руке, но неудобно носить в кармане - ломается.

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 идёт также как и в варианте 1.

Вариант 3. 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"). Понимание детьми противоречивости свойств, заключенных в любых объектах или явлениях, умение выделить и объяснить условия, при которых проявляются те или иные свойства, лишь способствует воспитанию чувства справедливости, умению в критической ситуации 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.

Вариант 4. 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 ее модификация, отражающая диалектический закон перехода количественных измерений в качественные.

Например, конфеты: если съесть одну конфету - вкусно и приятно, а если много - заболят зубы, придётся их лечить.

Желательно, чтобы игра "Хорошо - плохо" стала частью повседневной жизни ребенка. Для её проведения не обязательно специально отводить время.

В нее можно доиграть на прогулке, во время обеда, перед сном.

Следующим этапом формирования диалектичности мышления будет выработка у детей умения чётко формулировать противоречие. Сначала пусть ребёнок 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. На последнем этапе развития диалектичности мышления дети учатся разрешать противоречия, используя ТРИЗовские способы разрешения противоречий (всего их более сорока).

Системность мышления

Игра "Теремок"

Детям раздаются картинки различных предметов: гармошки, ложки, кастрюли и т.д. Кто-то сидит в "теремке" (например, ребенок с рисунком гитары). Следующий ребёнок просится в теремок, но может попасть туда, только если скажет, чем предмет на его картинке похож на предмет хозяина. Если просится ребёнок с гармошкой, то у обоих на картинке изображен музыкальный инструмент, а ложка, например, тоже имеет дырку посередине.

"Собери фигурки"

Ребёнку дается набор вырезанных из плотного картона небольших фигурок: кругов, квадратов, треугольников и т.д. (примерно 5-7 фигурок).

Заранее изготавливаются 5-6 картинок с изображением различных предметов, которые можно сложить из этих фигурок: собачка, домик, машина. Ребёнку показывают картинку, а он складывает нарисованный на ней предмет из своих фигурок. Предметы на картинках должны быть нарисованы так, чтобы ребёнок видел, какая из фигурок где стоит, то есть рисунок должен быть расчленён на детали.

"Нелпицы"

Рисуется картинка по любому сюжету - лес, двор, квартира. На этой 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 неверно.

Так как одной из основных задач, стоящих передо мной, является подготовка детей старшего возраста к школе, то стоит рассмотреть, как творческие способности помогут детям именно в этом аспекте.

Традиционное школьное обучение представляет собой в большей степени представляет собой репродуктивный процесс передачи ребенку того, что создано человечеством в различных областях науки и культуры. Успешность обучения связывается с развитием двух противоположных процессов: логического компонента мышления (возможность алгоритмизированного, поэтапного обучения) и творческого компонента мышления. Обучаемость включает в себя ряд параметров, в том числе гибкость мышления как скорость изменения действия в соответствии с изменением ситуации. Но развитие только словесно-логического мышления снижает уровень развития творческого мышления детей. Полноценное развитие интеллекта возможно только в том случае, если в раннем возрасте в равной степени формируются стандартные социокультурные навыки и развиваются творческие способности. Именно развитие творческого мышления создает базу для интеллектуального развития ребенка, и уровень развития интеллекта в старших возрастах зависит от развития творческого мышления в младшем возрасте. Творческое мышление одно из основ преемственности дошкольного и школьного обучения. Развитое творческое мышление повышает познавательную активность детей, степень усвоения знаний, способность к формированию более широких понятий, самостоятельность мышления. Творческая мотивация стимулирует развитие любознательности, поддерживает у ребенка интерес к школе как к источнику знаний, необходимых для творчества. Развиваемая у дошкольников креативность способствует творческой переработке субъективного опыта детей, делает их открытыми для непознанного. Для успешной школьной адаптации ребенку 5-7 лет необходимо освоить как традиционные школьные навыки (действовать в соответствии с стереотипами, шаблонами и ограничениями), так и способность к творческому самовыражению.