

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. АСТАФЬЕВА
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Институт психолого-педагогического образования
Кафедра психологии

ДОЛЖЕНКО ЮЛИЯ ВЛАДИМИРОВНА

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО
ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВЫХ ЗАНЯТИЙ**

Направление подготовки 44.03.02 Психолого-педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы
Психология в образовании

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Заведующий кафедрой
к.псих.н., доцент Дубовик Е.Ю.

28.05.18 *Дубовик*

Научный руководитель
к.пед.н., доцент Шандыбо С.В.

28.05.18 *Шандыбо*

Дата защиты

29.06.18

Обучающийся

Долженко Ю.В.

28.05.18 *Долженко*

Оценка _____

Красноярск 2018

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ	7
1.1. Психологические особенности детей младшего школьного возраста.....	7
1.2. Творческие способности как психолого-педагогический феномен.....	13
1.3. Формы и методы развития творческих способностей детей младшего школьного возраста.....	21
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1	28
ГЛАВА 2. ЭМПИРИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА	31
2.1. Программа проведения и результаты констатирующего эксперимента.....	31
2.2. Игровые занятия по развитию творческих способностей младших школьников.....	41
2.3. Результаты контрольного эксперимента.....	62
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2	66
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	69
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК	71
ПРИЛОЖЕНИЯ	76

ВВЕДЕНИЕ

Творческие способности являются предметом исследований в психологии, педагогике, социологии и ряде других наук. Особый вклад в исследования этой проблемы внесли работы таких исследователей как Д.Б. Богоявленская, А.М. Матюшкин, Я.А. Пономарев, С. Медник, В.Н. Дружинин, В.С. Юркевич и др. Различные подходы к пониманию творческих способностей применили: Дж. Гилфорд, Э.П. Торренс и др. Понимание структуры творческих способностей необходимо для выявления возможностей их развития. Творческие способности представляют собой сложное психическое образование, которое состоит из сочетания свойств и качеств, определяющих эти способности.

Актуальность исследования состоит в том, что в современных социокультурных условиях, когда идет процесс непрерывного реформирования, кардинального изменения всех общественных институтов, умения неординарно мыслить, творчески решать поставленные задачи, проектировать предполагаемый конечный результат, приобретают особую значимость. А так же процесс воображения является неотъемлемым компонентом любой формы творческой деятельности человека, его поведения в целом. Творчески мыслящий человек способен быстрее и экономичнее решать поставленные перед ним задачи, эффективнее преодолевать трудности, намечать новые цели, обеспечивать себе большую свободу выбора и действий, то есть, в конечном счете наиболее эффективно организовать свою деятельность при решении задач, поставленных перед ним обществом. Именно творческий подход к делу является одним из условий воспитания активной жизненной позиции личности. Развитие воображения и творчества детей младшего школьного возраста будет обеспечено в том случае, если система их обучения будет построена на основе психологических закономерностей и принципов развития и

соответствовать познавательным потребностям и возможностям детей, их личностному своеобразию.

В соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования (1 – 4 кл.), актуальность выбранной темы подтверждается через основные требования ФГОС НОО – метапредметные результаты освоения основной образовательной программы начального общего образования, а именно:

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.

А так же актуальность выбранной темы подтверждается через требования к структуре основной образовательной программы начального общего образования:

- Основная образовательная программа начального общего образования определяет содержание и организацию образовательного процесса на ступени начального общего образования и направлена на формирование общей культуры, духовно-нравственное, социальное, личностное и интеллектуальное развитие обучающихся, создание основы для самостоятельной реализации учебной деятельности, обеспечивающей социальную успешность, развитие творческих способностей, саморазвитие и самосовершенствование, сохранение и укрепление здоровья обучающихся.

Творческие способности сегодня изучают такие исследователи как,

Д.Б. Богоявленская, Я.А. Пономарёв, В.С. Юркевич и др. Их научные достижения заключаются в изучении влияния интеллекта на способность к генерации новых идей, а так же в изучении универсальной познавательной творческой способности, основанной на взаимодействии интеллекта, когнитивных способностей и реальных достижений.

Ф. Баррон, Д.Б. Богоявленская, А. Маслоу, Э.П. Торренс исследуют свойства креативной личности, т. е. комплекса своеобразия индивидуальных творческих особенностей: мотивов и социокультурных факторов креативности.

О развиваемом характере творческих способностей говорят: Дж. Гилфорд, С. Медник, Я.А. Пономарёв, Э.П. Торренс.

По мнению Л.С. Выготского, занятия различными видами творческих игр оказывают особое влияние на формирование творческих способностей у детей.

Цель работы: разработка игровых занятий по развитию творческих способностей детей младшего школьного возраста.

Задачи исследования:

1. Проанализировать психолого-педагогическую литературу по проблеме развития творческих способностей детей младшего школьного возраста.
2. Организовать и провести эмпирическое исследование творческих способностей детей младшего школьного возраста.
3. Разработать и реализовать игровые занятия, направленные на развитие творческих способностей детей младшего школьного возраста.
4. Проверить эффективность разработанных игровых занятий.

Объект исследования: творческие способности детей младшего школьного возраста.

Предмет исследования: развитие творческих способностей детей

младшего школьного возраста.

Гипотеза: мы предполагаем, что развитию творческих способностей детей младшего школьного возраста будут способствовать игровые занятия, направленные на развитие беглости, гибкости, оригинальности и разработанности.

Работа состоит из введения, двух глав, заключения и приложений. Во введении обосновывается актуальность исследования, обозначаются объект и предмет исследования, излагаются основные цели и задачи работы.

Методы и методики исследования: теоретические и эмпирические (тест креативности Торренса-Гилфорда и методика «Дорисовывание фигур» О.М. Дьяченко).

Первая глава – теоретическая, посвящена теоретическому обоснованию результативности занятий по развитию творческих способностей детей младшего школьного возраста.

Вторая глава – практическая, содержит основные данные по выявлению результативности занятий, направленных на развитие творческих способностей детей младшего школьного возраста. В заключении представлены основные выводы работы. Библиографический список включает 61 наименование.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ

1.1. Психологические особенности детей младшего школьного возраста

Кризис 7 лет одним из первых описал Л.С. Выготский, в этот период ребенок в воспитательном отношении становится более трудным, утрачивает наивность и непосредственность. У ребенка появляется манерность, капризность и искусственность поведения [15].

Д.Б. Эльконин отмечает, что к концу дошкольного возраста дети утрачивают ситуативность реакций. У ребенка появляется понимание того, к чему могут привести его действия. Если раньше действия ребенка были ситуативны, то теперь он начинает видеть, к чему они могут привести. Ребенок живет не только в ситуативном настоящем, но и в будущем. Поведение ребенка приобретает осознанный и произвольный характер [54].

В этот период дети начинают ориентироваться на внешние авторитеты вне семьи, например на педагогов, воспитателей и т. д. Так же происходит осознание своих реальных возможностей. А.Н. Леонтьев описал интересный феномен «горькой конфеты», когда ребенок расстраивается из-за положительной оценки его плохой работы, раньше подобные оценки его лишь смущали, а теперь довольно сильно огорчают. Это говорит о более высоком уровне его сознания и понимании своих возможностей [30].

Так же этому периоду присущ симптомокомплекс под названием «чувство социальной компетентности», который характеризуется ориентацией ребенка на социально значимые достижения, способностью к самоорганизации и достижению долгосрочной цели. Появляется обостренное чувство самоуважения, происходит становление его самосознания [19].

К концу дошкольного возраста, ребенок начинает чувствовать себя членом общества, происходит в самосознании выделение «социальной сущности бытия». Появляется потребность в реализации своей общественной сущности, которая проявляется как действия ребенка в системе общественных и межличностных отношений. Происходит осознание своего социального Я, благодаря вступлению ребенка в ответственную социальную жизнь [12]. Поступая в школу, ребенок реально оказывается в центре новой социальной ситуации. Эта ситуация должна стать внутренней позицией ребенка, быть понята и принята им. Готовность ребенка к школьному обучению, характеризуется появлением у него внутренней позиции школьника [9]. Появление внутренней позиции у ребенка происходит тогда, когда он начинает воспринимать свое пребывание в школе абсолютно естественно и понимает, что это необходимое условие в жизни, а так же начинает признавать авторитет учителя и чувствует интерес к учебному процессу. Школьник – первый социальный статус ребенка.

В младшем школьном возрасте ведущей деятельностью становится учение, а игра постепенно теряет свое значение, но при этом все ещё занимает важное место. В этой деятельности происходит существенное изменение характера поведения, благодаря чему открываются возможности для его познания, для развития личности и способностей [22].

Создается структура новых отношений и связей с действительностью. Ведущая роль начинает принадлежать структуре «учитель-ребенок» и она определяет все остальные отношения ребенка, а так же отношение к самому себе. Структура «учитель-ребенок» является центральным моментом жизни ребенка, и эта структура становится отношением «ребенок-общество», так как учитель воплощает требования общества, применяя одинаковые для всех критерии для оценки. Происходит обособление ребенка от взрослого, он ждет уважения со стороны взрослых к его обязанностям. Особую

важность имеет взаимодействие младших школьников между собой. Впервые появляется подражание сверстникам, это проявляется в желании не отставать в учебном процессе, действовать так же и сверстник. Ребенку приходится учиться овладевать новыми средствами общения, такими как умение воспринимать образцы действий, которые учитель демонстрирует во время объяснения, а так же воспринимать оценки своих действий учителем адекватным образом [2].

Д.Б. Эльконин отмечает, что настоящую революцию в представлениях ребенка об окружающих его предметах и явлениях действительности, осуществляет переход к систематическому обучению в школе, к усвоению научных знаний [54]. Появляется новая позиция у ребенка для оценки изменений, происходящих в вещах с объективно-общественной позиции. Формируют учебную деятельность младшего школьника способы и содержание обучения. Учебная деятельность является деятельностью, состоящей из овладения обобщенными способами действий в сфере теоретических знаний. Совместная работа с учителем, формирует учебную деятельность. Учитель помогает ребенку сформировать умение учиться: он ставит задачу, демонстрирует образцы выполнения учебных действий, контролирует процесс выполнения каждого действия и оценивает, выполнена ли учебная задача каждым учеником. Происходит постепенное включение обучающегося в структуру учебной деятельности, после чего он может самостоятельно выполнять ее отдельные элементы [33].

Отношения между обучающимися в учебном процессе формируются преимущественно через учителя, он является носителем общественного мнения, его требования и оценки принимаются и усваиваются учащимися.

Поступая в школу, ребенок приобретает статус школьника, что развивает его субъектность, накладывает свой отпечаток на его поведение. Ребенок не просто овладевает в школе определенным кругом знаний – он

начинает осваивать теоретические знания, в школе ребенок – учится учиться [41].

В.В. Давыдов считает, что одна из основных черт младшего школьного возраста состоит в том, что дошкольник становится школьником. И характеристики дошкольного и школьного возраста, противоречиво взаимодействуют в сознании и поведении ребенка [22].

Д.Б. Эльконин и В.В. Давыдов показали, что в процессе обучения у младших школьников развивается теоретическое мышление и сознание, благодаря систематическому решению учебных задач, направленных на усвоение теоретических знаний [20, 54]. В этом возрасте основной деятельностью среди остальных видов деятельности, является учебная, поведение детей становится осмысленным, произвольным, намеренным, появляется способность следовать нормам и правилам. Умение ставить цели самостоятельно, а так же самостоятельно контролировать свою деятельность, является основным для развития произвольности в младшем школьном возрасте.

При освоении структуры учебной деятельности у детей младшего школьного возраста развиваются способности теоретического мышления – планирование, рефлексия, анализ. Планирование создает взаимосвязанную структуру практических и умственных действий для решения учебных задач. Рефлексия способствует развернутому объяснению правильности своих действий и высказываний. Анализ направлен на выявление сущности изучаемого материала. Являясь необходимыми средствами учебной деятельности, планирование, рефлексия и анализ обеспечивают опосредованное отражение действительности [40].

По мере формирования этих мыслительных процессов у детей младшего школьного возраста развиваются и другие познавательные процессы: мышление, память, внимание, восприятие. Так же происходит изменение содержания и формы этих процессов [8].

Мышление приобретает обобщенный и абстрактный характер. Начинает происходить осознание, обобщенность и произвольность всех психических процессов. У восприятия приобретаются свойства организованного наблюдения, осуществляющегося по определенному плану. Память приобретает интеллектуальный характер, т. е. происходит воспоминание и решение мнемических задач, а именно ставятся задачи намеренного и произвольного запоминания или воспроизведение необходимого материала [5]. Идет процесс формирования приемов запоминания. Через повторение от простых приемов запоминания, идет переход к осмыслению и группировки связей частей запоминаемого материала. Формируется способность сосредотачиваться на содержании. Внимание приобретает произвольный и целенаправленный характер, происходит увеличение его объема, увеличивается способность распределения внимания между несколькими объектами.

Учебная деятельность является важным условием, формирующим творческое мышление, познавательную активность, способствует накоплению субъективного опыта творческой поисковой деятельности детей младшего школьного возраста. [15, 22, 54].

Творческое мышление, воображение, творческая деятельность, свидетельствуют о наличии творческого мышления у младших школьников.

Творческая деятельность детей младшего школьного возраста, направлена на овладение опытом творческого познания, а так же на создание и преобразование объектов материальной и духовной культуры в процессе учебной деятельности, что способствует формированию умения классифицировать объекты по различным признакам, устанавливать причинно-следственные связи, способности прогнозировать, находить противоположные признаки объекта, а так же развивает пространственное мышление [22].

Так же в учебных условиях происходит изменение характера эмоций младших школьников. Происходит усиление и осознанности и сдержанности в эмоциях, повышается эмоциональная устойчивость, формируется умение управлять своим настроением. Формируются высшие познавательные, нравственные и эстетические чувства, эмоциональные переживания имеют обобщенный характер [14].

В младшем школьном возрасте происходит формирование новой детской общности. Взаимоотношения детей имеют свою логику развития и изменения. Совместная учебная деятельность способствует общей устремленности, дает возможность договариваться и из этого появляются общие интересы, выходящие за рамки учебного процесса. Основным мотивом поведения младшего школьника становятся оценки и мнения сверстников [22].

Д.Б. Эльконин считал, что основное противоречие учебной деятельности заключается в том, что являясь общественной по форме и содержанию, она так же индивидуальна по результату [54]. Поэтому есть возможность преобразования учебной деятельности в индивидуалистически направленную деятельность и происходит потеря общественного смысла деятельности. Это является препятствием для установления взаимных отношений среди обучающихся, а так же не способствует формированию коллективистских качеств личности и приобретению умений сотрудничать. Совместная деятельности способствует общему психическому развитию и становлению личности младших школьников.

В.В. Рубцов и Г.А. Цукерман занимались исследованием роли совместной учебной деятельности младших школьников в становлении их субъектности [44, 51]. По результатам их исследований на развитие мышления младших школьников оказывает влияние характер общения со сверстниками. Перераспределение учебных действий, координация точек

зрения во взаимодействии сверстников, способствуют оформлению индивидуально-психологических способностей.

Г.А. Цукерман говорит о необходимости кооперации со сверстниками в учебной деятельности, для формирования основных ее компонентов, таких как оценка и контроль. Дети, которые работают совместно, намного лучше оценивают уровень своих знаний и возможностей, у них эффективнее происходит формирование рефлексивных действий по сравнению с учащимися, обучающимися традиционным способом [51].

Наиболее эффективное освоение теоретических знаний происходит в сочетании учебной деятельности с игровыми методами, трудом, с общественно-организационными делами. Взаимосвязь учебной деятельности с другими видами деятельности является психологической основой объединения воспитания и обучения. В школьном возрасте игра начинает подчиняться учебной деятельности. Формы игровой деятельности позволяют сделать общий смысл вещей более явным для ребенка, с помощью игры ребенок раскрывает для себя их смысл и назначение, она позволяет овладеть высокими общественными мотивами поведения [44].

1.2. Творческие способности как психолого-педагогический феномен

Способностями являются индивидуальные особенности человека, которые отвечают требованиям определенной деятельности и являются условием успешного ее выполнения, а так же отличают одного человека от другого [32].

Творческие способности представляют собой совокупность свойств и особенностей личности, и предполагают наличие определенного свойства, обеспечивающего новизну и оригинальность продукта совершаемой деятельности, уровень ее результативности [15]. Благодаря творческим

способностям появляется возможность достижения успеха в разнообразных видах деятельности, целью которых является создание новых предметов духовной и материальной культуры, а так же реализация творческих идей и изобретений. Как правило начало проявления творческих способностей происходит в условиях дефицита информации.

Способности различают по их направленности, или специализации: под общими способностями понимают индивидуальные свойства личности, которые обеспечивают относительную легкость и продуктивность в овладении знаниями и осуществлении различных видов деятельности. Специальными способностями являются свойства личности, помогающие достичь высоких результатов в какой-либо деятельности.

Реализация общих творческих способностей происходит, в отличие от специальных, в широком диапазоне видов деятельности и обеспечивает успешность в самых разнообразных областях творчества. Эти способности позволяют обеспечить готовность личности к успешной деятельности независимо от конкретного ее содержания [6]. Общие способности позволяют человеку адекватно отражать окружающий мир в его существенных связях и отношениях, а так же выбирать творческие способы взаимодействия с окружающей действительностью. Благодаря этим качествам происходит достижение успеха в самых разнообразных видах творческой деятельности. Творческая способность представляет собой уровневую характеристику личности, благодаря которой, при наличии определенного свойства, появляется новизна и оригинальность, легкость и быстрота выполнения различных видов деятельности, т. е. творческая способность – это достаточно высокий уровень развития любой способности человека [50].

Системой общих творческих способностей является креативность – многоуровневое психическое образование индивидуальных особенностей личности, способствующих самостоятельному

выдвижению проблем, неординарному их решению, генерированию большого количества оригинальных идей [15].

Концепция креативности как универсальной познавательной творческой способности приобрела популярность после выхода работ Дж. Гилфорда, в которых он дал характеристику двум мыслительным операциям: конвергенции и дивергенции. Конвергентное мышление (схождение) актуализируется в том случае, когда человеку, решающему задачу, надо на основе множества условий найти единственно верное решение. В принципе, конкретных решений может быть и несколько (множество корней уравнения), но это множество всегда ограничено [19].

Дивергентное мышление определяется как «тип мышления, идущего в различных направлениях». Такой тип мышления допускает варьирование путей решения проблемы, приводит к неожиданным выводам и результатам.

Дж. Гилфорд сделал акцент на четырех основных параметрах креативности: 1. оригинальность – способность продуцировать отдаленные ассоциации, необычные ответы; 2. семантическая гибкость – способность выявить основное свойство объекта и предложить новый способ его использования; 3. образная адаптивная гибкость – способность изменить форму стимула таким образом, чтобы увидеть в нем новые признаки и возможности для использования; 4. семантическая спонтанная гибкость – способность продуцировать разнообразные идеи в нерегламентированной ситуации. В структуру креативности не включается общий интеллект. Так же Дж. Гилфорд определяет шесть параметров креативности:

1. способность к обнаружению и постановке проблем;
2. способность к генерированию большого числа идей;
3. гибкость – способность продуцировать разнообразные идеи;
4. оригинальность – способность отвечать на раздражители нестандартно;
5. способность усовершенствовать объект, добавляя детали;
6. способность решать проблемы, т. е. способность к анализу и синтезу.

В исследованиях Э.П. Торренса данная программа получила дальнейшее развитие. Им были разработаны тесты для определения развития творческих способностей [18]. Общие творческие (креативные) способности включаются в структуру интеллекта. Э.П. Торренс выделяет четыре основных параметра диагностики креативности: беглость (количество идей, которые индивид может выдать за единицу времени); гибкость (количество и разнообразие категорий или классов, к которым принадлежат эти идеи); точность – насколько точно человек следует решению поставленной проблемы; оригинальность (качество, которое приписывается редко встречающимся идеям, возможно даже, не совпадающим с общепринятой точкой зрения).

Т.А. Барышева отмечает, что, в отличие от Дж. Гилфорда, Э.П. Торренс считает ключевой составляющей креативных свойств, общую способность преодоления внешне навязываемых ограничений и стандартов, способность к восприятию недостатков, пробелов в знаниях, недостающих элементов [3]. Так же подобные параметры креативности определяет Г.М. Коджаспирова, а именно: беглость, гибкость, четкость, оригинальность, чувствительность к проблемам, конструктивность при их решении [24].

Таким образом, по результатам теоретического анализа можно выделить несколько компонентов в структуре креативности беглость (скорость) мысли – количество идей, возникающих в единицу времени; гибкость мысли – способность переключаться с одной идеи на другую; оригинальность – способность производить идеи, отличающиеся от общепризнанных взглядов.

Показатель беглости (скорости, продуктивности) отражает способность к порождению большого числа идей.

Гибкостью является способность выдвигать разнообразные идеи, переходить от одного аспекта проблемы к другому, использовать разнообразные стратегии решения проблем. Продуцирование ответов из

разных областей, затрагивая разнообразные сферы, свойственно людям с высокой гибкостью мышления. Н.Е. Веракса, считает, что существует связь между гибким и диалектическим мышлением. Можно полагать, что развитие комплексных представлений у детей является одним из путей развития гибкости и диалектичности их мышления [16].

Оригинальность является способностью к выдвижению идей, отличающихся от очевидных, банальных или твердо установленных. Разработанность характеризуется способностью добавлять нечто новое к уже существующему решению, выбирать из множества идей верную. Развивается за счет изобретательской и конструктивной деятельности [9].

В работах других отечественных авторов выделяются отдельные конкретные составляющие творческих способностей. А.Н. Лук относит свойства восприятия и памяти к творческим способностям. А так же такие качества мышления, как гибкость, легкость к генерированию идей, способность к сближению понятий, способность к свертыванию мыслительных операций, и качества речи – беглость, т.е. легкость формулирования. По мнению автора, творческие способности содержат в себе способность к переносу опыта, способность предвидения [33]. Эти характеристики творческих способностей позволяют разрешить проблему показателей их развития.

Д.Б. Богоявленская выделяет интегральные свойства творческого потенциала личности. Творческий потенциал – интеллектуальная активность, которая объединяет личностные и интеллектуальные составляющие [7].

Для того чтобы охарактеризовать творческие способности в аспекте педагогической психологии, нужно, во-первых, обозначить основные психологические механизмы, которые заложены в основу каждой способности; во-вторых, определить примерные показатели их развития; в-третьих, выявить общие направления целенаправленного развития

выделенных способностей [10].

Вариативность представляет собой общую творческую способность, способствующую генерированию различных идей, а так же позволяющую выделять множество разнообразных необычных способов решения проблем как теоретического, так и практического характера [12]. Аналитические компоненты мышления являются основой механизма функционирования данной способности, способствуют конкретизации общей проблемы, проявляя множество ее свойств, условий и признаков. Дивергентное мышление является психологической основой вариативности, направленность продуктивности мышления в данном случае идет в сторону правильных решений проблемы [7]. Также вариативность связана с определенными свойствами дивергентного мышления, а именно с гибкостью и беглостью, которые определяют разнообразие ассоциаций и логических систем.

Широта проявления вариативности так же является важным показателем. Благодаря этому показателю, можно понять насколько эти характеристики проявлены в решении учебных задач. Чтобы сформировать способность к вариативности, необходимо правильно подобрать задачи, направленные на поиск различных вариантов решения. Так же нужно сформировать положительное отношение к этому личностному свойству, раскрыть его значимость для творческой деятельности [11].

Гипотетичность – общая творческая способность, заключающаяся в возможности высказывать разнообразные, обоснованные предположения о перспективах и причинах развития каких-либо явлений реальной действительности. В основе данного свойства лежит психологический механизм функционирования общего умственного действия, направленного на установление причинно-следственных связей, который помогает выдвигать гипотезы как перспективные, так и ретроспективные, для этого

необходимо планирование, которое позволяет просчитать ход развития событий. Оценивая степень развития гипотетичности, нужно обращать внимание на количество выдвигаемых гипотез, а так же что выступает в качестве базы для выдвижения гипотез [4].

Импровизацией является общая творческая способность, благодаря которой на основе интуитивной творческой деятельности, порождаются творческие продукты за небольшой период времени. Импровизация позволяет без предварительной подготовки понять суть проблемы. Опыт творческой деятельности и наличие накопленных способов решения творческих задач, являются основой импровизации. Скорость реакции на изменившиеся условия является показателем способности к импровизации.

Перенос – общая творческая способность, которая позволяет человеку оригинально использовать имеющиеся знания, умения и навыки в непривычных условиях. Имеющийся опыт различных видов деятельности (в том числе и творческих), а так же полученные в данном опыте способы решения разнообразных задач, являются психологической основой переноса. Основой переноса являются такие умственные действия, как абстрагирование, обобщение, гибкость и беглость мышления [37].

Психологический анализ проблемы общих творческих способностей раскрывает разнообразие перспектив экспериментальных исследований в этой области. Выделяется несколько направлений исследования. Первое – изучение особенностей проявления вариативности, импровизации, гипотетичности и переноса общих творческих способностей в школьном возрасте с учетом половозрастных различий детей. Второе – так же важным направлением работы является выявление особенностей проявления вариативности, гипотетичности, импровизации и переноса у школьников в различных видах творческой деятельности. Третье направление представляет собой определение характеристик развития общих творческих способностей с учетом разных условий обучения. [7]

Следующие направление заключается в выявлении психолого-педагогических условий, которые способствуют развитию общих творческих способностей школьников.

Б.М. Теплов рассматривает способности прежде всего как индивидуально-психологические различия между людьми [49]. По его мнению способности должны включать в себя три признака.

Во-первых, способности представляют собой индивидуально-психологические особенности, которые отличают одного человека от другого.

Во-вторых, способности это то, что имеет отношение к успешному выполнению какой-либо деятельности, а не просто индивидуальные особенности.

В-третьих, способность не сводится к тем знаниям, навыкам или умениям, которые уже есть у человека.

Творческие способности детей младшего школьного возраста – это индивидуальные особенности, благодаря которым определяется уровень успешности при выполнении детьми какой-либо творческой деятельности. Сами же способности не сводятся к знаниям, умениям и навыкам, но способствуют их быстрому приобретению, закреплению и эффективному использованию на практике.

При развитии творческих способностей детей младшего школьного возраста необходимо ориентироваться на раскрытие в их деятельности следующих качеств, именно эти качества должны проявляться и формироваться у детей младшего школьного возраста в процессе творческой деятельности:

1. Способность рисковать;
2. Дивергентное мышление, т.е. разнонаправленное, учитывающее многие аспекты задачи;
3. Гибкость в мышлении и действиях;

4. Скорость мышления;
5. Способность высказывать оригинальные идеи и изобретать новые;
6. Богатое воображение;
7. Восприятие неоднозначности вещей и явлений;
8. Высокие эстетические ценности.

1.3. Формы и методы развития творческих способностей детей младшего школьного возраста

Развитие творческих способностей происходит в процессе воспитания и обучения. Необходимо организовать благоприятную атмосферу, создающую чувство психологической защищенности. Важно с уважением и принятием к мыслям и чувствам детей, поощрять стремление решать сложные задачи, тем самым способствовать раскрытию мотивации у детей [18].

Для развития творческих способностей большое значение имеет обстановка и среда. Необходимо чтобы все помещения для занятий были снабжены всеми необходимыми материалами, предоставляемыми в полное распоряжение детей. Функция педагога должна быть консультирующая, необходимо давать возможность детям самостоятельно создавать творческий процесс [18].

Существует множество методов, способствующих развитию творческих способностей. Методы делятся на несколько категорий: практические, наглядные и словесные. Практические методы включают в себя игры и упражнения. В свою очередь упражнения подразделяются на творческие, конструктивные и подражательно-исполнительские. Так же довольно эффективным методом развития творческих способностей является тренинг – групповая форма работы, на практике прорабатывающая проблемы и вопросы. К наглядным методам относятся: наблюдение т. е.

просмотр фильмов, прослушивание аудиозаписей, рассматривание рисунков [37]. Словесными методами являются – беседа, рассказ, чтение, пересказ. Организация занятия, направленного на развитие творческих способностей, должна включать в себя общедидактические принципы, такие как принцип системности, научности, последовательности, доступности, наглядности индивидуального подхода. Одним из основных принципов обучения является принцип от простого к сложному. Этот принцип заключается в постепенном развитии творческих способностей [5].

Отечественные психологи и педагоги (Л.С. Выготский, Л.В. Занков, В.В. Давыдов, З.И. Калмыкова, В.А. Крутецкий, Д.Б. Эльконин и др.) делают акцент на значении учебной деятельности для формирования познавательной активности и творческого мышления [15, 37, 21, 32, 34, 54].

Материал, на основе которого составляется задание, определяет эффективность развития творческих способностей. На основе анализа психолого-педагогической и научно-методической литературы (Г.С.Альтшуллер, В.А.Бухвалов, А.А.Гин, М.А.Данилов) были выделены следующие основные требования к творческим заданиям [1, 6, 8, 9]:

- соответствие условий выбранным методам творчества;
- возможность разных способов решения;
- учет актуального уровня решения;
- учет возрастных интересов обучающихся.

Игра является основным методом способствующим развитию творческих способностей, и называют этот метод «игровая терапия». Игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается в самом процессе, а не в результатах. Имеет важное значение для воспитания, обучения, развития детей и является средством психологической подготовки к различным жизненным обстоятельствам. П.И. Пидкасистый дает следующие определение игре: это специально организованная деятельность, в которой игроки, добровольно включаясь, следуя общей

игровой задаче, исходя из одинаковых начальных условий, действуя идентичными средствами, соблюдая одни и те же правила, добиваются определенных результатов, по которым оценивается личный или общий успех [49].

Игра – форма деятельности в условных ситуациях, направленная на освоение социального опыта, фиксированного в закрепленных способах осуществления предметной деятельности.

Классификация игр:

1. Физические игры: спортивные, подвижные, моторные.

2. Интеллектуальные игры основываются на применении игроками своих интеллектуальных способностей и эрудиции.

– Дидактические игры: это вид учебных занятий, которые организуются в виде учебных игр, и реализуются они через принципы игрового, активного обучения и состоят из ряда правил, системы оценивания и фиксированной структуры.

3. Социальные игры – игры направленные на социальное взаимодействие.

– Сюжетно-ролевые игры: сюжетно-ролевая игра состоит из взаимодействия ребенка и взрослого. Окружающий мир, отношения людей являются основной моделью для построения сюжетно-ролевой игры. Основной характеристикой данной игры является, создание воображаемой ситуации, состоящей из сюжета и ролей.

– Деловые игры: в данном виде игр, происходит имитирование рабочего процесса, моделирование реальной деловой ситуации. Задачи для участников состоят в схожих темах с их профессией.

– Организационно-коммуникативные игры: так же являются видом деловой игры, которая моделирует коммуникативное взаимодействие.

Наряду с методом игр известны такие как:

ТРИЗ (теория решения изобретательских задач) – представляет собой область знаний о механизмах развития технических систем и методах решения изобретательских задач.

МпиО (метод проб и ошибок) – является врождённым эмпирическим методом мышления человека. Также этот метод называют методом перебора вариантов.

Метод мозгового штурма – является оперативным методом, позволяющим решить проблемы, благодаря стимулированию творческой активности, при которой участникам обсуждения предлагается высказывать как можно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастичных.

Арт-терапия – направление в психотерапии и психологической коррекции, основанное на применении для терапии, искусства и творчества. Творческая активность клиента является основой для решения его проблем. Существует несколько видов арт-терапии:

1. Музыкотерапия – это система психологической коррекции физического и психического здоровья человека с помощью музыкально-акустических воздействий. Музыка обладает различными терапевтическими эффектами. Используется для воздействия на самочувствие человека. Различают групповую и индивидуальную музыкотерапию. Сеанс проводится как в положении сидя, так и лежа. Важен психологический контакт перед проведением сеанса, человеку разъясняют цели, задачи, и возможности занятия.

2. Библиотерапия – специальное коррекционное воздействие на клиента с помощью чтения специально подобранной литературы, в целях оптимизации и нормализации его психического состояния. Направленность идет на формирование личности читателя. С помощью книг можно оказывать мощное воздействие на формирование поведения людей, влиять на их характер и мышление.

3. Драматерапия представляет из себя театральные постановки на разную тематику, которые оказывают благоприятное влияние на все познавательные психические процессы: память, волю, воображение, чувства, внимание, мышление. Занятия драмой способствуют развитию логики, овладению своим телом, освобождению от внутренних зажимов, воплощению через игру несбывшихся мечтаний. Чаще всего применяется при коррекции межличностных взаимодействий: я и друзья, я и родители, сильный и слабый, враг и друг [38].

4. Игротерапия – представляет собой метод психотерапевтического воздействия на детей и взрослых с использованием игры. Метод игротерапии используется как в групповой, так и в индивидуальной работе, предусматривающий возможность работы: с синдромом посттравматического стресса, с ранними детскими травмами. Игровая терапия помогает решать не только личностные, но так же и профессиональные трудности.

5. Изотерапия – терапия изобразительным творчеством, в первую очередь рисованием. Позволяет найти выход внутренним конфликтам вовне, способствует пониманию собственных чувств и переживаний, повышает самооценку и помогает развивать творческие способности [40]. Благодаря применению изотерапии в коррекционной работе с детьми, происходят положительные изменения за счет создания благоприятных условий для развития навыков общения обеспечивается эффективное эмоциональное отреагирование, проявленное в социально приемлемых формах у детей с агрессивными проявлениями, так же данная работа приводит к осознанию ребенком своих переживаний и развитие способности к саморегуляции, благодаря социальному признанию ценности творчества, созданного ребенком, повышается уверенность в себе. В творческом занятии могут применяться такие методики при работе с детьми как:

– Монотипии. При помощи густых красок на стекле создается изображение, после чего рисунок переносится на бумагу. После работы проходит обсуждение полученных результатов.

– Коллаж является техническим приёмом в изобразительном искусстве, который заключается в наклеивании на ватман предметов и материалов, отличающихся от основы по цвету и фактуре. Коллажирование способствует возможности раскрытия потенциальных возможностей человека, предполагает большую степень свободы, является безболезненным методом работы с личностью, опирается на положительные эмоциональные переживания, связанные с процессом творчества, позволяет определить существующее на данный момент психологическое состояние человека, выявить актуальное содержание его самосознания, понять его личностные переживания.

– Цветотерапия – это лечение цветом. Еще в древности люди заметили, что цвет оказывает мощное действие на человека. Цвета могут повлиять на функции некоторых систем человеческого организма. Например: оранжево-красный меняет частоту пульса, дыхания, давления крови и в общем оказывает возбуждающее действие; темно-синий цвет, напротив, приносит успокоение. По мнению психологов, язык цветов универсален, он действует независимо от религии и национальности.

6. Сказкотерапия – является способом, с помощью которого осуществляется передача человеку определенных моральных правил и норм, а так же древнейшим способом передачи опыта и социализации. Эта информация заложена в фольклорных сказках и преданиях, былинах, притчах. Во время чтения сказок происходит усваивание основных механизмов поиска и принятия решений. При слушании и восприятии сказок у человека происходит встраивание их сценария в свою жизнь. Работа со сказкой направлена непосредственно на помощь клиенту. Психотерапевт создает условия, в которых клиент, работая со сказкой

(читая, придумывая, разыгрывая, продолжая), находит решения своих жизненных трудностей и проблем [40].

Подводя итоги, можно отметить, что арт-терапия включает в себя использование зрительных, слуховых, тактильных анализаторов, и ее применение благоприятно сказывается на физическом и психическом самочувствии человека. Арт-терапия является тонизирующим, укрепляющим, успокаивающим, стимулирующим, расслабляющим средством, влияющим на психическое и эмоциональное состояние человека. В арт-терапии применяется комплекс коррекционных упражнений, которые затрагивают общее физическое, эмоциональное и речевое (вербальное) развитие, что в целом позитивно сказывается на социализации личности. Арт-терапия позволяет развивать мелкую моторику, воображение, создает эмоционально-положительный настрой у детей и взрослых. Ценностью арт-терапии является не результат, а сама личность участника, что является особенно важным при работе с людьми с ОВЗ [40].

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

По результатам анализа психоло-педагогической литературы, мы выявили основные психологические особенности детей младшего школьного возраста. Кризис 7 лет, впервые описанный Л.С. Выготским, характеризуется потерей наивности и непосредственности, появлением манерности, капризности и искусственности поведения. В этот период происходит ориентация на внешние авторитеты вне семьи, например на педагогов, воспитателей и т. д. Так же происходит осознание своих реальных возможностей. А.Н. Леонтьев описал интересный феномен «горькой конфеты», когда ребенок расстраивается из-за положительной оценки его плохой работы, раньше подобные оценки его смущали, а теперь довольно сильно огорчает, что говорит о более высоком уровне его сознания, и понимании своих возможностей. Появляется потребность в реализации своей общественной сущности, которая проявляется как действия ребенка в системе общественных и межличностных отношений. В младшем школьном возрасте игра постепенно утрачивает свое значение, ведущей деятельностью становится учение. В учебной деятельности происходит значительное изменение характера поведения, благодаря чему открываются возможности для его познания, а так же происходит развитие личности и способностей.

Происходит создание структуры новых связей с действительностью. Центральным моментом жизни ребенка становится структура «учитель-ребенок» и она определяет так же все остальные отношения ребенка, так как учитель воплощает основные требования общества. Происходит обособление ребенка от взрослого, он ждет уважения со стороны взрослых к его обязанностям. Особую важность имеет взаимодействие младших школьников между собой. Впервые появляется подражание сверстникам, это проявляется в желании не отставать в учебном процессе, действовать

так же как и сверстник. Ребенок учиться овладевать новыми средствам общения, такими как умение воспринимать образцы действий, которые учитель демонстрирует во время объяснения, так же воспринимать оценки своих действий учителем адекватным образом. Учебная деятельность становится основным условием для формирования творческого мышления, способностей и познавательной активности, а так же способствует накоплению субъективного опыта творческой поисковой деятельности детей младшего школьного возраста.

Творческие способности дают возможность достижения успеха в разнообразных видах деятельности, целью которых является сотворение новых идей. Способности различают по их направленности, или специализации: общие способности – индивидуальные свойства личности, обеспечивающие продуктивность в выполнении различных задач, и специальные способности – свойства личности, помогающие достичь высоких результатов в какой-либо деятельности. Креативность является системой общих творческих способностей и представляет собой многоуровневое психическое образование индивидуальных особенностей личности, способствующих самостоятельному выдвижению проблем, неординарному их решению, генерированию большого количества оригинальных идей. Развитие творческих способностей происходит в процессе воспитания и обучения. Необходимо организовать благоприятную атмосферу, создающую чувство психологической защищенности. Для этого существует довольно большое количество различных методов. Методы делятся на несколько категорий: практические, наглядные, словесные. Практические методы включают в себя игры и упражнения. В свою очередь упражнения подразделяются на творческие, конструктивные и подражательно-исполнительские. А игры состоят из компонентов игровой деятельности с добавлением других приемов. Игра является основным средством развития творческих

способностей, т. к. содержит в себе большое количество видов игр, которые направлены на формирование различных психологических качеств. Наряду с этим методом известны такие методы как: арт-терапия, которая включает в себя музыка-терапию, сказка-терапию, библиотерапию, драмотерапию, цветотерапию и др.

Анализ исследований Э.П. Торренса позволил нам выделить следующие компоненты критериев развития творческих способностей детей младшего школьного возраста: беглость (скорость) мысли – количество идей, возникающих в единицу времени; гибкость мысли – способность переключаться с одной идеи на другую; оригинальность – способность производить идеи, отличающиеся от общепризнанных взглядов, разработанность – способность уделять внимание деталям. Это нам позволило сделать вывод о том, какие игры и с какой целью необходимо подобрать для развития этих критериев. Данные выводы лягут в основу разработки наших игровых занятий, направленных на развитие творческих способностей детей младшего школьного возраста, представленных во второй главе.

ГЛАВА 2. ИГРОВЫЕ ЗАНЯТИЯ НАПРАВЛЕННЫЕ НА РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

2.1. Программа проведения и результаты констатирующего эксперимента

Для изучения уровня развития творческих способностей детей младшего школьного возраста был проведен эксперимент, в котором участвовало 2 группы обучающихся из одной общеобразовательной школы: первая констатирующая группа: 22 обучающихся 3 класса и вторая контрольная группа, состоящая из 23 обучающихся, тоже 3 класса. Базой исследования стала МБОУ СОШ №XX г. Красноярска. Для изучения творческих способностей были использованы 2 методики: тест креативности Торренса-Гилфорда и методика «Дорисовывание фигур» О.М. Дьяченко.

Тест креативности Торренса-Гилфорда предназначен для использования в целях (Приложение А):

- исследования развития одаренности учащихся;
- индивидуализации обучения в соответствии с потребностями одаренных его организации в особых формах: экспериментировании, самостоятельных исследованиях, дискуссиях;
- разработки коррекционных и психотерапевтических программ для одаренных детей, имеющих проблемы с обучением;
- оценки эффективности программ и способов обучения, учебных материалов и пособий: тесты позволяют следить за изменениями самих способностей, а не только за конечными результатами обучения;
- поиска и выявления детей со скрытым творческим потенциалом, не обнаруживаемым другими методами.

Тесты сгруппированы в вербальную (словесную), образную

(фигурную, рисуночную), звуковую и двигательную батареи, отражая различные проявления креативности в показателях беглости (скорости), гибкости, оригинальности и разработанности идеи и предполагают использование в практике обследования таких батарей в целом.

Выборочное использование лишь одного или нескольких тестов из этих батарей существенно снижает эффективность и ценность диагностики. Для каждой формы разработаны подробные руководства по проведению тестирования и количественной обработке данных. Все задания предназначены для испытуемых в возрасте от детского сада и до студенческого возраста. Тесты имеют высокие показатели надёжности (ретестовой, по внутренней согласованности) и (содержательной, критериальной, прогностической, конструктивной).

Специальное внимание при создании тестов было уделено тому, чтобы сделать их интересными и притягательными для детей всех возрастов. Поэтому для обеспечения надежных результатов большое значение имеет спокойная, доброжелательная обстановка во время тестирования (полный контакт экспериментатора с детьми, климат доверия и безопасности, поощрения воображения и творческой свободы). При этом нельзя давать прямые указания: что правильно или неправильно, но важно достичь полного понимания инструкций.

Обработка рисунков осуществляется по 4 показателям креативности: беглости, гибкости, оригинальности и разработанности. Следует отметить, что рисунки, в которых не выполнено основное условие (рисунок испытуемого никак не связан с незавершёнными фигурами), не засчитываются. В некоторых модификациях теста Торренса (Е.Е. Туник) также выделяют другие показатели, например, «абстрактность названий» и «сопротивление замыканию» (способность не следовать стереотипам). В данном практикуме мы не будем обращаться к таким показателям, а использовать традиционные.

Показатель беглости (скорости, продуктивности) отражает способность к порождению большого числа идей, выраженных в словесных формулировках или в виде рисунков, и измеряется числом результатов, соответствующих требованиям задания. Показатель беглости определяется подсчётом числа завершённых фигур. Максимальный балл равен 10. Этот показатель не является значимым для характеристики креативности, но полезен тем, что позволяет понять другие показатели. Импульсивные, банальные и даже глупые ответы позволяют получить высокий балл по этой шкале. Однако такие ответы приводят к низким показателям гибкости, оригинальности и разработанности. Низкие значения беглости могут быть связаны с детальной разработанностью ответов в рисуночных заданиях, но могут также наблюдаться у заторможенных, инертных или недостаточно мотивированных испытуемых.

С помощью показателя гибкости оценивается способность выдвигать разнообразные идеи, переходить от одного аспекта проблемы к другому, использовать разнообразные стратегии решения проблем. Иногда полезно соотнести этот показатель с беглостью, т.к. один и тот же показатель разнообразия может наблюдаться при неодинаковом общем количестве выдвинутых идей. Показатель гибкости определяется числом различных категорий ответов, при этом для определения категории могут использоваться как сами рисунки, так и их названия (что иногда не совпадает). Например, если в ответах присутствуют 4 категории №36, 2 категории №4, 1 категория №21, 1 категория № 33, 1 категория №68, 1 категория №19, то показатель гибкости = 6.

Оригинальность характеризует способность к выдвижению идей, отличающихся от очевидных, банальных или твердо установленных. Те, кто получают высокие баллы по оригинальности, обычно характеризуются высокой интеллектуальной активностью и неконформностью. Они способны делать большие умственные «скачки» или «срезать» углы при

поиске решения, но это не означает импульсивности; оригинальность решений предполагает способность избегать очевидных и тривиальных ответов.

При анализе бывает интересно соотнести показатель оригинальности с показателями беглости и разработанности. Следует учитывать, что чрезвычайно высокая оригинальность ответов может наблюдаться при некоторых психических или невротических расстройствах. Поэтому ещё раз следует подчеркнуть необходимость разностороннего обследования.

Показатель разработанности, детализации идей используется только для оценки фигурных тестов, но многие исследователи считают его довольно полезным. Высокие значения этого показателя характерны для учащихся с высокой успеваемостью, способных к изобретательской и конструктивной деятельности. Поскольку выполнение заданий ограничено во времени, бывает полезно соотнести этот показатель с показателем беглости. Человек, который детально разрабатывает каждую идею, очевидно, жертвует их количеством. Разработанность ответов отражает, по-видимому, другой тип продуктивности творческого мышления и может быть как преимуществом, так и ограничением, в зависимости от того, как это качество проявляется.

Методика «Дорисовывание фигур» О.М.Дьяченко (Приложение Б). Данная методика направлена на определение уровня развития воображения, способности создавать оригинальные образы. В качестве материала используется один комплект карточек (из двух предлагаемых), на каждой из которых нарисована одна фигурка неопределенной формы. Всего в каждом наборе по 10 карточек. Разработано два равнозначных комплекта таких фигурок.

Во время одного обследования предлагается какой-либо из этих комплектов, другой может быть использован во время повторного обследования или через год. Перед обследованием экспериментатор говорит

ребенку: «Сейчас ты будешь дорисовывать волшебные фигурки. Волшебные они потому, что каждую фигурку можно дорисовать так, что получится какая-нибудь картинка, любая, какую ты захочешь». Ребенку дают простой карандаш и карточку с фигуркой. После того, как ребенок дорисовал фигурку, его спрашивают: «Что у тебя получилось?» Ответ ребенка фиксируется. Затем последовательно (по одной) предъявляются остальные карточки с фигурками. Если ребенок не понял задание, то взрослый может на первой фигурке показать несколько вариантов дорисовывания.

Для оценки уровня выполнения задания для каждого ребенка подсчитывается коэффициент оригинальности (K_{op}): количество неповторяющихся изображений. Одинаковыми считаются изображения, в которых фигура для дорисовывания превращается в один и тот же элемент. Например, превращение и квадрата, и треугольника в экран телевизора считается повторением, и оба эти изображения не засчитываются ребенку.

Затем сравнивают изображения, созданные каждым из детей обследуемой группы на основании одной и той же фигурки для дорисовывания. Если двое детей превращают квадрат в экран телевизора, то этот рисунок не засчитывается ни одному из этих детей.

Таким образом, K_{op} равен количеству рисунков, не повторяющихся (по характеру использования заданной фигурки) у самого ребенка и ни у кого из детей группы. Лучше всего сопоставлять результаты 20-25 детей.

Ниже приведен протокол обработки полученных результатов.

По горизонтали расположены фигурки для дорисовывания. По вертикали – фамилии детей. Под каждой фигуркой записывается, какое изображение дал ребенок. Названия повторяющихся изображений по горизонтали (повторы у одного ребенка) и по вертикали (повторы у разных детей по одной и той же фигурке) зачеркивают. Количество незачеркнутых ответов – K_{op} каждого ребенка. Затем выводят средний K_{op} по группе (индивидуальные величины K_{op} суммируют и делят на количество детей в

группе).

Низкий уровень выполнения задания – K_{op} меньше среднего по группе на 2 и более балла. Средний уровень – K_{op} равен среднему по группе или на 1 балл выше или ниже среднего. Высокий уровень – K_{op} выше среднего по группе на 2 и более балла.

Наряду с количественной обработкой результатов возможна качественная характеристика уровней выполнения задания.

Можно выделить следующие уровни:

При низком уровне дети фактически не принимают задачу: они или рисуют рядом с заданной фигуркой что-то свое, или дают беспредметные изображения («такой узор»).

Иногда эти дети (для 1–2 фигурок) могут нарисовать предметный схематичный рисунок с использованием заданной фигурки. В этом случае рисунки, как правило, примитивные, шаблонные схемы. При среднем уровне дети дорисовывают большинство фигурок, однако все рисунки схематичные, без деталей. Всегда есть рисунки, повторяющиеся самим ребенком или другими детьми группы. При высоком уровне дети дают схематичные, иногда детализированные, но, как правило, оригинальные рисунки (не повторяющиеся самим ребенком или другими детьми группы). Предложенная для дорисовывания фигурка является обычно центральным элементом рисунка.

По результатам тестирования по методике Торронса-Гилфорда нами были получены следующие данные.

В экспериментальной группе у 37% участников показатель беглости (скорости, продуктивности) находится на высоком уровне, у 41% данный показатель находится на среднем уровне и у 22% проявлен низкий уровень беглости. Этот показатель не является значимым для характеристики креативности, но полезен тем, что позволяет понять значения других показателей. Импульсивные, глупые и банальные ответы позволяют

получить высокий балл по данному критерию и такие ответы влияют на показатели гибкости, разработанности и оригинальности, делая их более низкими. И то, что высокая беглость проявлена у небольшого количества участников, говорит о способности большинства участников в учебном процессе более внимательно, обдуманно и с фантазией относиться к заданиям и получать высокие баллы по другим шкалам. Низкие значения беглости говорят о детальной разработанности ответов в рисуночных заданиях и могут также наблюдаться у заторможенных или недостаточно мотивированных испытуемых.

В контрольной группе по показателю беглости были получены следующие результаты. Высокий уровень данного критерия диагностирован у 39 % участников, средний у 35 % и низкий уровень у 26 %. В данной группе высокий показатель беглости есть у большего количества участников, что говорит о невнимательности как основной их характеристики.

В экспериментальной группе по показателю гибкости были выявлены следующие значения: на высоком уровне гибкость проявлена у 45%, результат среднего значения показали 34%, а низкий уровень проявился у 21% от общего количества участников. Преобладание высокого показателя этого критерия в группе свидетельствует о наличии у большинства участников способности разрабатывать разнообразные идеи и стратегии, переходить от одного аспекта к другому в решении различных задач и проблем.

В контрольной группе гибкость на высоком уровне была продемонстрирована у 44%, на среднем уровне у 32% и на низком у 24%, что показывает нам что в этом классе, в отличие от экспериментального, не так преобладает над общим количеством участников, высокая мотивация и информированность, а так же интеллектуальное развитие. Низкий уровень

показывает, что у 24% участников присутствует ригидность (вязкость) мышления, низкая информированности и мотивация.

Показатели оригинальности в экспериментальном классе получились следующие: высокий уровень – 48%, средний – 30% и низкий – 22%. Тот, кто получил высокие значения этого показателя, обычно характеризуются высокой интеллектуальной активностью и неконформностью, в данной группе этот уровень у 48% участников, что говорит в целом об успешности в детском учебном коллективе. Оригинальность решений предполагает способность избегать легких, очевидных и неинтересных ответов. Как и гибкость, оригинальность можно анализировать в соотношении с беглостью с помощью индекса, вычисляемого описанным выше способом.

В контрольной группе высокий уровень оригинальности у 46% участников, средний у 29% и низкий у 25%.

Степень оригинальности свидетельствует о самобытности, уникальности, специфичности творческого мышления тестируемого. Этот показатель характеризует способность выдвигать идеи, отличающиеся от очевидных, общеизвестных, общепринятых, банальных или твердо установленных. В контрольной группе этот показатель на высоком уровне представлен у 46% участников, что свидетельствует о том, что у данных участников на высоком уровне развиты такие творческие способности, как способность выдвигать идеи, принимать оригинальные решения.

Показатель развития творческих способностей «разработанность» в экспериментальной группе проявлен на высоком уровне у 53 % участников. Это значит для 53 % характерна высокая успеваемость, способность к изобретательской и конструктивной деятельности. Средний – 30%, низкий – 17%. Показатель разработанности ответов отражает как бы другой тип беглости мышления и в определенных ситуациях может быть как преимуществом, так и ограничением, в зависимости от того, как это качество проявляется. А в контрольной группе этот показатель проявился на

высоком уровне у 51% участников, средний у 32% , и низкий у 17%. Далее на гистограмме представлена более подробно информация о результатах констатирующего эксперимента в экспериментальной и контрольной группах.

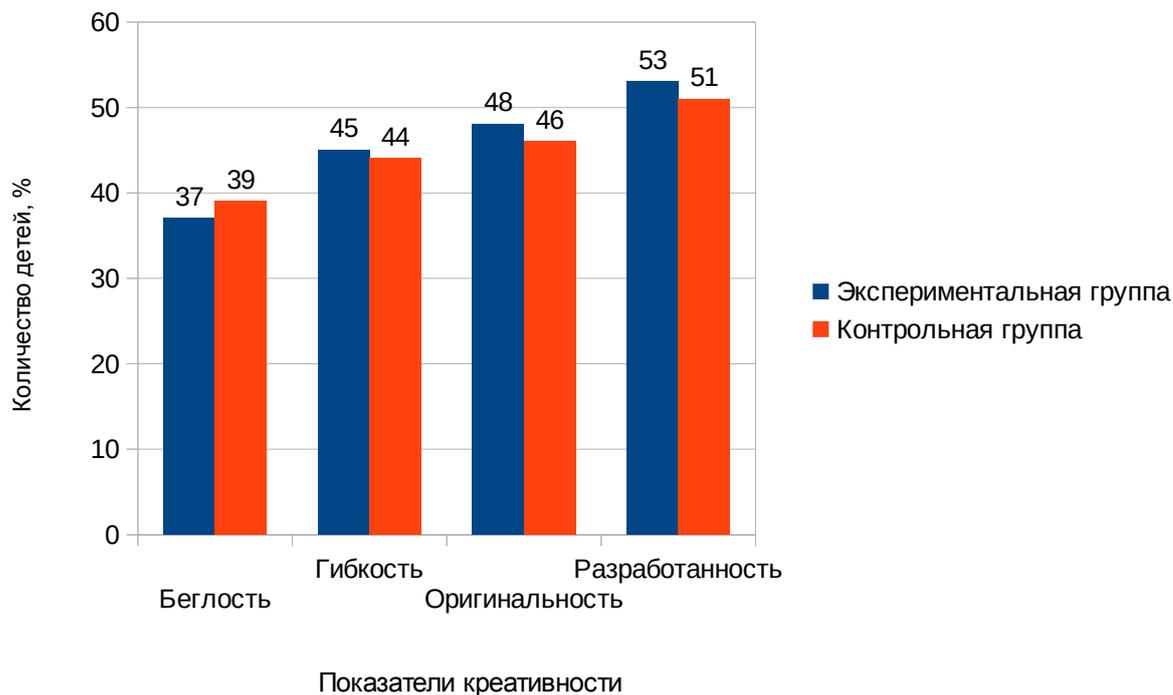


Рис.1. Результаты констатирующего эксперимента по методике Торронса-Гилфорда (экспериментальная и контрольная группа)

Сравнивая результаты теста Торронса-Гилфорда двух групп исследования, можно сделать вывод что, в экспериментальной группе показатели креативности находятся на более высоком уровне развития, чем у участников контрольной группе.

Проведение методики «Дорисовывание фигур» О.М. Дьяченко в экспериментальной и контрольной группах, позволило нам получить следующие результаты. У участников экспериментальной группе высокий уровень выполнения задания зафиксирован у 45%, средний уровень – 44% и низкий уровень – 11%.

Высокий уровень, который проявился у большинства участников, говорит о высокой степени оригинальности, умении сосредотачиваться на

деталей и воспринимать образ целиком. То, что в целом в группе представлены высокий и средний уровни выполнения заданий, говорит об успешности и продуктивности группы.

В контрольной группе показатели уровней выполнения заданий следующие: высокий уровень – 42%, средний уровень – 48%, низкий уровень – 10%. В данной группе у большинства участников – средний уровень критерия, а низкий уровень который говорит о том, что участники фактически не принимают задачу, представлен у 10% участников, это означает то, что у них есть сложности в восприятии образа в целом.

Ниже на гистограмме представлены более подробные данные.

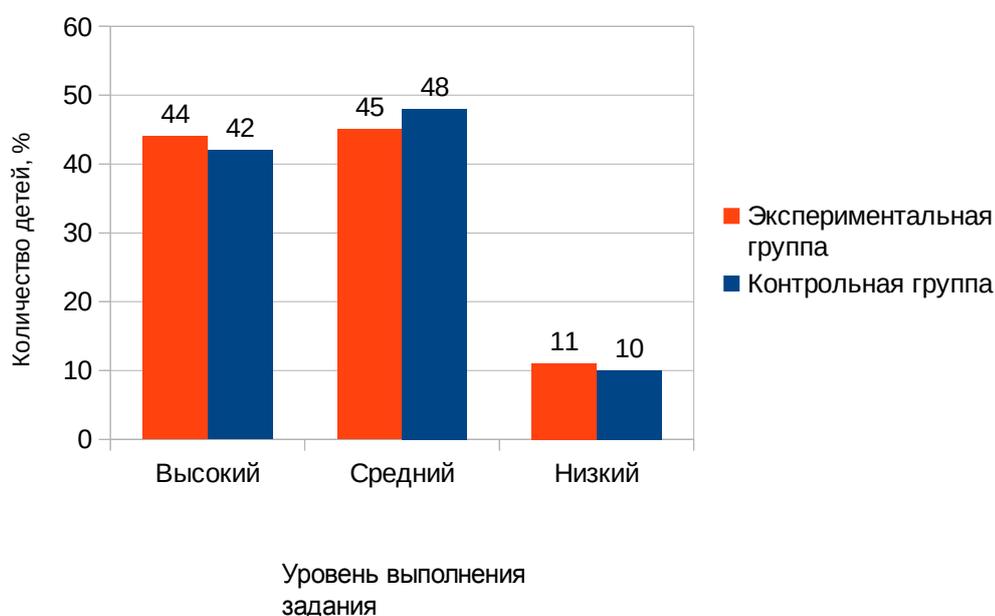


Рис. 2. Результаты констатирующего эксперимента по методике «Дорисовывание фигур» О.М. Дьяченко (экспериментальная и контрольная группы)

В двух группах по результатам констатирующего эксперимента по методике «Дорисовывание фигур» О.М. Дьяченко представлен примерно одинаковый уровень выполнения заданий.

2.2. Игровые занятия по развитию творческого воображения младших школьников

Целью нашего исследования являются игровые занятия направленные на развитие творческих способностей детей младшего школьного возраста. На основе теоретических выводов полученных в 1 главе и результатов констатирующего эксперимента, нами были разработаны игровые занятия по развитию творческих способностей детей младшего школьного возраста.

Данные занятия по развития творческих способностей детей младшего школьного возраста состоят из 4 блоков, каждый блок направлен на развитие определенного критерия креативности и включает в себя 3 занятия, длительностью 30 – 40 минут. Каждый из блоков ориентирован на развитие отдельного показателя творческих способностей: 1 блок направлен на развитие оригинальности, 2 блок направлен на развитие беглости, 3 блок направлен на развитие гибкости и 4 блок направлен на развитие разработанности. На основании исследований авторов Л.Ю. Субботиной и А.Г. Грецова, мы выбрали разные виды игр и игровых упражнений [46, 21]. Занятия проводятся в группе не более 25 человек в возрасте от 7 до 8 лет, 2 раза в неделю.

Блок 1. Занятия по развитию оригинальности

Занятие 1.

Тема занятия: «Знакомство с занятиями».

Цель занятия: Формирование мотивации на предстоящую работу, ознакомление с целями, задачами, формами работы. Формирование интереса к коллективно-творческой деятельности, активация внимания, развитие произвольности внимания, сплочение группы. Развитие способности видеть и сопоставлять различные свойства предметов.

Упражнение «Счет». Автор: Л.Ю. Субботина.

Время проведения: 5 – 10 минут.

Цель: сплочение группы, формирование настроения на занятие.

Ход проведения: Участникам нужно рассчитаться по порядку. Те, кто называет цифру, содержащую три, подпрыгивает на месте.

Другой вариант – с участниками обговаривается запретная цифра. Когда до нее доходит счет, вместо ее названия, участнику нужно прохлопать в ладошки эту цифру (например, если запретная цифра 5, то ребенок 5 раз хлопает).

Игра: «Перекинь мяч». Автор: А.Г. Грецов.

Время проведения: 10 – 15 минут.

Цель: Сплочение группы.

Ход проведения: Участникам нужно встать в круг. Им дается небольшой мячик (например, теннисный) и формулируется задание: как можно быстрее перекинуть этот мячик друг другу так, чтобы он побывал в руках у каждого. Ведущий фиксирует потребовавшееся на это время. Оптимальное число участников в кругу от 6 до 8; при большем их количестве целесообразно выполнять упражнение в нескольких подгруппах. Задание несложное, обычно на его выполнение в первый раз требуется примерно по две секунды на каждого участника.

Упражнение повторяется 3 – 4 раза, ведущий просит делать его как можно быстрее. Когда затраты времени доведены примерно до одной секунды на каждого участника, ведущий просит изобрести и продемонстрировать способ, которым можно перекинуть мяч так, чтобы он побывал в руках у каждого, потратив лишь одну секунду на всю группу.

Обычно через некоторое время участники придумывают и демонстрируют соответствующее решение. Оно состоит в том, что все они ставят сложенные «лодочкой» руки друг над другом, и поочередно разводят ладошки в стороны. Мячик, падая вниз, передается из рук в руки и таким образом успевает побывать у каждого участника. Задача решена!

Игра «Оригинальное использование». Автор: А.Г. Грецов.

Время проведения: 10 – 15 минут.

Цель: развитие способности разрабатывать идеи, развитие способности видеть и распознавать необычные свойства объектов, развитие фантазии.

Ход проведения: данное упражнение подразумевает придумывание как можно большего количества разнообразных принципиально осуществимых способов оригинального использования обычных предметов, например, таких:

- Бумажных листов или старых газет;
- Спортивных обручей, гантелей и т. п.;
- Кирпичей;
- Автомобильных покрышек;
- Бутылочных пробок;
- Порванных колготок;
- Перегоревших лампочек;
- Пластиковых бутылок;
- Алюминиевых банок из-под напитков.

Наиболее наглядно упражнение проходит, когда есть возможность дать участникам те предметы, о которых идет речь, и попросить не только назвать, но и показать предлагаемые способы их использования. Представление работ происходит по такой схеме: одна из подгрупп называет или демонстрирует один способ использования предмета. Называние оценивается в 1 балл, демонстрация в 2 (если предмет не предоставлен участникам и, как следствие, демонстрация невозможна, то любая принципиально реализуемая идея оценивается в 1 балл). Следующая – подгруппа представляет другой способ, и так продолжается до тех пор, пока идеи не исчерпаются. Выигрывает подгруппа, набравшая в итоге больше баллов.

Рефлексия занятия.

Время проведения: 5 – 7 минут.

Занятие 2.

Тема: «Сказки».

Цель занятия: развитие оригинальности мышления

Игра «Способы действия». Автор: А.Г. Грецов.

Время проведения: 10-15 минут.

Цель: Развитие способности находить различные решения и разрабатывать идеи.

Ход проведения: Участникам дается задание придумать как можно большее количество способов действия, которые позволяют разрешить какую-либо нетривиальную ситуацию, например: красиво и оригинально упаковать подарок, имея только газетную бумагу и скотч.

Более динамично упражнение проходит, когда выполняется в подгруппах по 3 – 4 человека, хотя возможна и индивидуальная работа. Что касается выбора ситуаций, которые станут предметом работы, упражнение получается интереснее, если сначала ведущий озвучивает 5 – 6 различных вариантов, а потом участники сами выбирают из них 2 – 3, с которыми хотели бы работать.

Обсуждение: Сначала представители каждой из подгрупп кратко рассказывают о том, какие способы действий они предлагают, а потом обсуждают 2 вопроса:

1. Что облегчало появление этих идей, а что затрудняло?
2. Вспомнить подобные ситуации из жизни, решить которые помогала смекалка, или... все-таки знания?

Игра «Сказочный город». Автор: Л.Ю. Субботина.

Время проведения: 20 – 25 минут.

Цель: развитие способности создавать идеи, развитие фантазии.

Ход проведения: Детям предлагается вспомнить сказки, где есть сказочные города, придумать стихотворение, рисунок или песенку на эту тему. Затем оформить альбом или стенд о сказочном городе, где будут собраны и рисунки, и песенки, и стихи.

Рефлексия занятия.

Время проведения: 5 – 7 минут.

Занятие 3

Тема: «Создание историй».

Цель занятия: развитие вербального мышления.

Игра «Сказочный город». Автор: Л.Ю. Субботина.

Время проведения: 15 – 20 минут.

Цель: развитие способности создавать идеи, развитие фантазии, развитие оригинального речевого воображения.

Ход проведения: Детям предлагается вспомнить сказки со сказочными городами и придумать стихотворение, рисунок или песенку на эту тему. Затем оформить альбом о сказочном городе, где будут собраны и рисунки, и песенки, и стихи.

Игра «Архимед». Автор: Л.Ю. Субботина.

Время проведения 15 – 20 минут.

Цель: Развитие способности нахождения множества вариантов решения проблемы, развитие самостоятельности, стимулирование интереса к учебной деятельности, развитие речевого мышления.

Ход проведения: Данная игра, основывается на активной работе фантазии и мышления, является прекрасным средством стимулирования интереса к учебной деятельности. Ведущий начинает свой рассказ.

– Как известно, Архимед воскликнул «Эврика!», когда ему в голову пришло гениальное решение сложной задачи, казалось, нерешаемой.

Вы предложите своим детям «Архимедами» и решить нерешаемые задачи. Ниже предлагается ряд проблем. Попросите ребенка дать как можно больше

решений этих проблем. После того, как он «решит» одну проблему, предложите ему поискать еще решение, и так до тех пор, пока он не «иссякнет». Те проблемы, которые он не хочет решать, пусть не решает. Проблемы, по которым получено наибольшее число решений, указывают на сформированную у ребенка сферу интересов.

Проблемы для решения.

1. Как развести сад на Луне?
2. Как построить машину для расчесывания собак?
3. Как из мухи сделать слона?
4. Как без космического корабля слетать на Марс?
5. Как сосчитать все звезды?
6. Как сделать машину для воспитания детей?
7. Как сделать машину для приготовления уроков?
8. Как сделать машину для перемещения во времени?
9. Как оживить куклу?
10. Как научиться читать мысли другого человека?
11. Как выучить язык зверей?
12. Как разогнать тучи?
13. Как написать слово не используя карандаш или ручку?
14. Как вырастить возле дома тропический сад (или одно растение, например, пальму)?

Сферы интересов: интерес к земле и растениям, к живой природе – 1, 12, 14; интерес к космосу, мирозданию, космической технике – 4, 8; интерес к животным, живой природе – 2, 3, 11; интерес к учебной работе – 5, 7, 13; интерес к человеку – 6, 9, 10.

Данная игра ориентирует в интересах по объекту и углубляет понимание многозначности последнего.

Рефлексия занятия.

Время проведения: 5 – 7 минут

Блок 2. Занятия по развитию беглости

Занятие 1.

Тема занятия: «Рассказы».

Цель занятия: развитие логического мышления.

Игра «Что, Откуда, Как?». Автор: А.Г. Грецов.

Время проведения: 10 – 15 минут.

Цель: Интеллектуальная разминка, развитие логического мышления.

Ход проведения: Участники, садятся в круг, и ведущий демонстрирует какой-либо необычный предмет, назначение которого не вполне понятно (можно использовать даже не сам предмет, а его фотографию).

Каждый из участников по порядку должен быстро ответить на три вопроса:

1. Что это?
2. Откуда это взялось?
3. Как это можно использовать?

Не разрешается повторяться, каждому участнику необходимо самому придумывать новые ответы на каждый из этих вопросов. Самый простой способ добыть реквизит для этого упражнения – брать не предметы целиком (их назначение, как правило, более или менее ясно), а обломки чего-либо – такие, чтобы по ним сложно было понять, откуда они взялись.

Игра «Конфетный город». Автор: Л.Ю. Субботина.

Время проведения: 10 – 15 минут.

Цель: Развитие ассоциативного мышления.

Ход проведения: Это сюжетная игра для группы или одного ребенка.

Ведущий. Ты любишь конфеты?

А еще что ты любишь? Наверно, игрушки и кататься на каруселях, да?

Сейчас мы попробуем составить как можно больше предложений из твоих любимых слов: Конфета, игрушка, карусель.

– Конфеты и сладости любят все дети. Один добрый волшебник решил доставить детям радость и с помощью волшебной палочки превратил один

город в Город Сладостей. В этом городе все стало сладким. Дома и тротуары, деревья и машины, карусели и игрушки, скамейки в парке и автомобильные знаки – все стало из карамели, бисквитов, мороженого и шоколада.

– Подумай и расскажи, как живет жителям в таком городе.

– Что происходит, когда в городе наступает жара или идет дождь?

– Ты сам хотел бы жить в таком городе?

За лучший рассказ присуждается звание «главного кондитерского мастера». Затем детям предлагается оформить часть игровой комнаты как «Кондитерский город». Дети придумывают новые названия кондитерских, вспоминают как можно больше названий сладостей и записывают их на бумажках (или это делает взрослый ведущий). Из них выбирают названия улиц, площадей, парков «Кондитерского города». Все это можно оформить в виде картины-плана «Кондитерского города».

Рефлексия занятия.

Время проведения: 5 – 7 минут.

Занятие 2.

Тема занятия: «Ассоциации».

Цель занятия: активизация беглости мышления.

Игра «Задание наоборот». Автор: Л.Ю. Субботина.

Время проведения: 10 – 15 минут.

Цель: Развитие распределения внимания, активизация беглости мышления, развитие скорости реакций.

Ход проведения: Эта игра направлена на развитие распределения внимания и формирование навыков внутреннего самоконтроля ребенка.

Ребятам выдаются ручки и листы бумаги. Взрослый располагается вне поля зрения детей и начинает вести игру. Он дает детям случайным образом две команды: «Слово» и «Линия». Когда он говорит «Слово», дети должны провести на своем листке прямую линию, когда говорит «Линия» нужно

написать слово мама. Выигрывают те ребята, которые допустили меньше всего ошибок. Для того чтобы точно сопоставить результат игры и не запутаться самому ведущему, целесообразно приготовить до игры «шпаргалку», где будет отмечен случайный порядок предъявляемых детям команд (например: ЛЛСЛСССЛЛЛСЛСЛССЛ и т. д.).

Игра «Ассоциация». Автор: Л.Ю. Субботина.

Время проведения: 10 – 15 минут.

Цель: Развитие вербальной беглости, развитие ассоциативного мышления.

Ход проведения: Детям предлагается встать в круг, и им даются два любых слова. Например, щенок и мячик. Детям нужно по очереди связать эти два слова в одно предложение. Выигрывает тот, кто последний придумал предложение. В предложенном примере могут возникнуть следующие ассоциации.

Щенок играет в мячик.

Щенок прыгает как мячик.

Щенка надо кормить, а мячик – нет.

Щенок пушистый и теплый, а мячик гладкий и холодный.

У щенка глаза круглые, как мячик.

Дети любят играть со щенком и мячиком.

И т. д.

Очень хорошо развивают мышление шуточные затаенные задачи, требующие для своего решения внимательности, логики и смекалки. Одновременно именно эти качества и развиваются у ребенка, когда он решает такие задачи. Приведем некоторые из них. Сколько ног? Мальчик зашел в комнату и в каждом из четырех углов увидел по три кошки, каждая кошка имела при себе троих котят. Спрашивается: сколько ног было в комнате?

Ответ: Две ноги мальчика, так как у кошек и котят лапки.

Таблетки. Врач прописал больному три таблетки и велел принимать их через полчаса. Сколько времени уйдет на прием таблеток?

Ответ: Один час.

Разрежь веревку. Мальчику надо разрезать веревку длиной 1 метр на 4 куска. Сколько он сделает разрезов?

Ответ: Три разреза.

Отцы и дети. По дороге шли два отца и два сына. Сколько человек шли по дороге?

Ответ: Три человека: дедушка, его сын и внук.

Утки. По небу летели утки: две впереди, одна позади, одна между двумя, три в ряд. Сколько всего летело уток?

Ответ: Всего три утки, одна за другой.

Мешки с зерном. Рядом с мешком, полным зерна, лежали еще два таких же мешка. Как их оба наполнить зерном из первого мешка до верха?

Ответ: Надо один из пустых мешков вложить в другой, такой же, а затем в него насыпать зерно.

Волк, коза и капуста. Крестьянину надо перевести на другой берег реки волка, козу и капусту. Но в лодку кроме него можно поместить только что-то одно. Если увезет волка, коза съест капусту, если увезет капусту, волк съест козу. Как крестьянину перебраться на другой берег, сохранив всех в целости?

Ответ: Крестьянин перевозит на другой берег козу, оставив волка с капустой. Вернувшись, забирает волка и перевозит его на другой берег. Оставив здесь волка, забирает козу и увозит ее с собой обратно. Оставляет козу на первом берегу и забирает капусту, перевозя ее на другой берег к волку. Затем возвращается и перевозит козу. В итоге на другом берегу оказываются все в целости и сохранности.

Теннисный мяч. Как бросить теннисный мяч так, чтобы он пролетел небольшое расстояние, остановился и начал двигаться в обратном

направлении, причем мяч не должен стукаться о препятствие, его нельзя чем-нибудь ударять или привязывать?

Ответ: Мячик нужно бросить вверх.

Железнодорожный переезд. У некой дамы не было при себе водительских прав. Она не остановилась на железнодорожном переезде, хотя шлагбаум был опущен, и, не обращая внимания на знак одностороннего движения, двинулась в противоположном направлении. Все это происходило на глазах работника ГАИ, но он не остановил даму. Почему?

Ответ: Дама шла пешком.

Лодка. Двое подошли к широкой реке. У берега стояла пустая лодка. Как им перебраться на другой берег с помощью лодки, чтобы лодка осталась стоять на прежнем месте?

Ответ: Два человека подошли к реке с разных берегов и переправились по очереди.

В основе мышления лежит умение находить закономерности. Умение находить закономерности формируется в обучении. Этому умению можно учить через игру с самого раннего детства.

Рефлексия занятия.

Время проведения 5 – 7 минут.

Занятие 3.

Тема: «Необычные ситуации».

Цель занятия: развитие способности генерировать новые идеи.

Игра «Кто больше составит слов». Автор: Л.Ю. Субботина.

Время проведения: 5 – 10 минут.

Цель: Развитие способности порождать большое количество идей.

Ход проведения: Ребятам выдаются фломастеры и цветные карандаши и листы бумаги. Нужно выполнить задания:

Первый вариант. Из следующего набора букв русского алфавита надо составить и записать как можно больше разных слов. Использовать можно весь набор букв или их часть, но нельзя добавлять новые буквы.

О Т Р А И К Р К О Л А Б

Второй вариант. Составить как можно больше слов из предлагаемого ниже набора букв русского алфавита, но использовать можно только буквы отдельных строк или столбцов.

К Ш А О Ч Е К А

О А Р К Л Л Т Й

А Л Е Л Я Т О

С Р К О Т О

Можно использовать не все буквы из строки или из столбца, но нельзя добавлять новые буквы.

Игра «В гости к первобытному племени». Автор: Л.Ю. Субботина.

Время проведения: 15 – 20 минут.

Цель: Создание новых идей, развитие ассоциативного и образного мышления.

Ход проведения: Ребятам даются задания:

– Нужно представить что в таинственных джунглях ты нашел племя, которое живет как жили раньше первобытные люди. Поскольку они не умеют говорить словами, то ты решил придумать для них язык. Твоя задача – создать слова для обозначения самых основных понятий. Ты можешь воспользоваться следующими звуками и буквами:

А, Д, О, Ш, И, В, У, Т, Е, К, Ы, Н, Я, Г, Ф, Э, М, Л.

Постарайся, используя эти буквы, придумать слова, обозначающие следующие понятия: Здравствуй, До свидания, Твой, Имя, Радость, Я, Ты, Путешествие, Время, Долго, Дарить, Подарки, Гости, Еда, Отдых, Работа, Помощь, Ты.

– После того, как ты составишь словарь для аборигенов, ты можешь начать с ними общаться. Обратись к ним с приветственной речью. Для этого переведи на придуманный тобой язык следующий текст.

– Здравствуй! Я Игорьь.

– А как тебя зовут? Я долго путешествовал. Я рад тебе. Я дарю тебе подарок. Я помогу тебе работать. Ты приезжай ко мне в гости.

– Теперь придумай сам, что ты еще скажешь жителю джунглей. Если тебе не хватает придуманных слов, то придумай новые. Самое главное, что создавать новые слова можно только используя вышеуказанные буквы.

– Молодец! Теперь тебе не страшны встречи с дикарями.

Рефлексия занятия.

Время проведения: 5 – 7 минут.

Блок 3. Занятия по развитию гибкости мышления

Занятие 1.

Тема занятия: «Поход в лес».

Цель занятия: развитие образного мышления.

Игра «Прогулка в лесу». Автор: Л.Ю. Субботина.

Время проведения: 10 – 15 минут.

Цель: Развитие образного мышления, эмоциональная разрядка.

Ход проведения: Для этой игры необходимо использовать звуковые записи разнообразных звуков, которые можно услышать в лесу: пение птиц, крики зверей, шум ветра, треск сучьев, шорох листьев, журчание ручья.

Можно приобрести готовые записи, а можно составить их из музыкальных произведений и имитирующих звуков. Когда включается запись, начинается игра. Дети «идут в лес» и слушают соответствующие звуки. Их задача – отреагировать на эти звуки наиболее правильным образом: пение птиц послушать и попытаться им подпеть, шорох листьев – осторожность (вдруг ползет змея); ветер – смотреть на небо (вдруг дождь); крики животных – или прятаться (медведь идет), или посмотреть (зайчик

«барабанит»); ручей журчит – надо искать обход и т. д. Таким образом, дети совершают «прогулку по лесу», ориентируясь на звуки.

Игра «Отгадай стихотворение». Автор: Л.Ю. Субботина.

Время проведения: 15 – 20 минут.

Цель: Развитие способности к рассуждению, развитие образного мышления, развитие словарного запаса, воображения и памяти.

Ход проведения: Выбирается ведущий, затем он выходит из комнаты, а команда подготавливает игру. Нужно выбрать четверостишие известного всем стихотворения. Четверостишие делят по одному слову между всеми играющими. Когда ведущий возвращается, он начинает задавать остальным участникам по одному, любому вопросу. Отвечающий обязан дать ответ, используя в нем «свое» загаданное слово. Слово должно быть употреблено (связно) с другими и не явно для ведущего.

По ответам разных участников ведущий должен угадать стихотворение. Следующим ведущим становится участник, последним отвечавший на вопрос и по ответу которого было отгадано стихотворение.

Победителем становится тот, кому потребовалось для отгадки задать меньше всего вопросов.

Рефлексия занятия.

Время проведения: 5 – 7 минут.

Занятие 2.

Тема занятия: «Интересные ситуации».

Цель занятия: развитие способности к рассуждению.

Игра «Невероятная ситуация». Автор: А.Г. Грецов.

Время проведения: 10 – 15 минут.

Цель: Развитие диалектического мышления.

Ход проведения: Участникам предлагается поразмыслить над какой-либо воображаемой ситуацией, наступление которой невероятно или крайне маловероятно. Их задача – представить, что такая ситуация все-таки

произошла, и предложить как можно больше последствий для человечества, к которым она может привести.

Упражнение выполняется в подгруппах по 3 – 5 человек, время работы дается из расчета 5 – 6 минут на одну ситуацию. Вот несколько примеров связанных со спортом невероятных ситуаций для этого упражнения.

Олимпийские игры станут проводиться как в древней Греции: На всех соревнованиях откажутся от допинг-контроля. Высшие спортивные достижения станут не расти, а, наоборот, снижаться. Все люди решат стать профессиональными спортсменами.

В России запретят футбол. Спорт вообще исчезнет из жизни людей. Возможны различные варианты проведения этого упражнения. Например, нескольким подгруппам может быть предложена для обсуждения одна и та же ситуация. Тогда представление результатов организуется следующим образом: каждая из подгрупп поочередно получает слово для того, чтобы озвучить один из вариантов последствия, повторяться нельзя. Если оригинальные идеи у подгруппы исчерпались, она выбывает из игры; побеждает та команда, которая пробудет в игре дольше всего. Если же подгруппам предложены для обсуждения разные ситуации, то такое соревнование не проводится, вместо этого представители каждой из подгрупп озвучивают по 3 – 5 идей, которые показались наиболее оригинальными.

Игра «Противоположности». Автор: А.Г. Грецов.

Время проведения: 10 – 15 минут.

Цель: Развитие образного мышления, развитие гибкости в восприятии ситуаций, развитие способности применять различные точки зрения.

Ход проведения: Участникам предлагаются краткие описания нескольких ситуаций, и предлагается придумать ситуации, которые можно было бы

рассматривать как противоположные предложенным. Упражнение выполняется в подгруппах по 3 – 4 человека, время работы определяется исходя из расчета 2 – 3 минуты на ситуацию. Потом представители каждой из подгрупп поочередно озвучивают придуманные варианты и аргументируют, почему их можно рассматривать как противоположные предложенным ситуациям.

Для работы можно предложить, например, такие ситуации:

Боксер выходит на ринг.

Девушка едет с горки на роликах.

Фотокорреспондент передает в редакцию снимки с соревнований.

Конечно, можно предлагать и другие ситуации, однако следует избегать слишком простых вариантов, в которых противоположные ситуации очевидны (например, «Команда А выиграла матч», «Команда Б его проиграла»), а выбирать такие, где противоположности не столь очевидны или, по крайней мере, их можно выделить на основе разных признаков.

Обсуждение: Какой смысл мы вкладывали в понятие «противоположность», выполняя это упражнение? В каких ситуациях придумать противоположные варианты было легче, а в каких сложнее, с чем это связано? Приведите примеры жизненных ситуаций, где может пригодиться подход к решению проблем «от противного».

Рефлексия занятия.

Время проведения: 5 – 7 минут.

Занятие 3.

Тема занятия: «Воображение».

Цель занятия: развитие восприятия.

Игра «Гулливер». Автор: А.Г. Грецов.

Время проведения: 10 – 15 минут.

Цель: Развитие способности к рассуждению, развитие умения воспринимать знакомые вещи в новых, неожиданных ракурсах, обращать

внимание на такие их свойства, которые в обыденной жизни не замечаются.

Ход проведения: Детям нужно представить себя на месте Гулливера, который попал в страну лилипутов (там его рост примерно с трехэтажный дом) и в страну великанов (там его рост примерно с карандаш).

Выдвинете как можно больше идей о том, какие предметы Вы смогли бы использовать в каждой из этих стран в качестве инвентаря для различных видов спорта (гимнастики, легкой атлетики, фехтования, игры в городки, тяжелой атлетики, лыжного спорта и т. п.)?

Упражнение выполняется индивидуально, потом участники озвучивают свои варианты, а ведущий записывает их.

Обсуждение: Где было проще представить себя в роли Гулливера – в стране лилипутов или великанов? С чем это связано?

Какие из выдвинутых идей об использовании предметов представляются наиболее интересными? Что за неожиданные свойства привычных предметов в них использованы?

Игра «Живые цифры» . Автор: А.Г. Грецов.

Время проведения: 10 – 15 минут.

Цель: Развитие образного мышления, развитие умения воспринимать по новому объекты.

Ход проведения: Ведущий начинает называть различные цифры, а каждый участник демонстрирует их своим телом. После того, как продемонстрированы все цифры, участники объединяются в тройки и начинают показывать называемые ведущим трехзначные числа.

Имеет смысл отснять получившиеся «цифры» на электронную фото- или видеокамеру, продемонстрировать участникам, коллективно выбрать того, кому удалось лучше всего продемонстрировать их, и символически наградить его аплодисментами.

Обсуждение: Достаточно обменяться эмоциями и чувствами, возникшими

по ходу выполнения упражнения.

Рефлексия занятия.

Время проведения: 5 – 7 минут.

Блок 4. Занятия по развитию разработанности.

Занятие 1.

Тема занятия: «Пофантазируем?».

Цель занятия: развитие изобретательности.

Игра «Мышиная охота». Автор: Л.Ю. Субботина.

Время проведения 10 – 15 минут.

Цель: Формирование внимания, координации, оперативной ориентации в ситуации.

Ход проведения: Всем игрокам нужно разделиться на пары. Одна пара (можно по жребию) становится «котом» и «мышкой». Остальные пары встают в круг: один в затылок другому (фактически образуются два круга: внешний и внутренний). Нужно чтобы расстояние между соседними парами было достаточно большим, чтобы была возможность свободно между ними пробежать. Задача «кота» ловить «мышку». Если он до нее дотронется, «мышка» считается пойманной и выходит из игры. Но она может «спрятаться» в норку. Для этого ей надо встать впереди любой пары в круге. В этом случае «мышкой» становится игрок, оказавшийся третьим в паре. Он продолжает убегать от «кота». Если «кот» дотронется до него, когда «мышка» уже встала в пару, а «третий» еще не успел начать бег, замешкался, он становится «котом».

Побеждает тот «кот», который вывел из игры больше всего «мышек», и «мышка», которая дольше всех продержалась в игре.

Игра «Сказочный город». Автор: Л.Ю. Субботина.

Время проведения: 15 – 20 минут.

Цель: развитие способности создавать идеи, развитие фантазии.

Ход проведения: Предложить детям вспомнить сказки со сказочными городами и придумать стихотворение, рисунок или песенку на эту тему. Затем оформить альбом о сказочном городе, где будут собраны и рисунки, и песенки, и стихи.

Рефлексия занятия.

Время проведения: 5 – 7 минут.

Занятие 2.

Тема занятия: «Слова».

Цель занятия: обогащение словарного запаса.

Игра «Словечко – солнышко». Автор: Л.Ю. Субботина.

Время проведения: 15 – 20 минут.

Цель: Развитие изобретательности, обогащение словарного запаса.

Ход проведения: Для этой игры на доске или на планшете нужно нарисовать солнышко. В центре солнышка пишут какое-либо существительное. Дети делятся на две команды. Каждая команда получает «свое солнышко» с существительным.

Задача игроков – по очереди выходя к доске, писать на каждом луче солнышка прилагательное, сочетающееся с существительным в центре. Например, цветок красивый, желтый, ароматный, полевой, прекрасный, целебный и т. д. Какая команда заполнит больше лучиков за десять (или пять) минут, та и выиграла.

Игра «Буквоед». Автор: Л.Ю. Субботина.

Время проведения: 10 – 15 минут.

Цель: Развитие изобретательности, повышение словарного запаса.

Ход проведения: Участникам игры необходимо как можно быстрее добраться к волшебнику Грамотею. «Да вот беда, буквенные колеса от вашего алфавитного автомобиля сломались. Страшный зверь Буквоед пришел и съел несколько букв, и теперь колеса не вращаются. Нужно за две минуты «починить» колеса. Кто справится, тот и попадет к Грамотею».

Побеждают те дети, которые успели за две минуты дописать все необходимые буквы. По желанию и необходимости можно составить множество таких «колес». Данную игру можно использовать в других играх или КВН.

Рефлексия занятия.

Время проведения: 5 – 7 минут.

Занятие 3.

Тема занятия: «Конструктивная деятельность».

Время проведения: 25 – 30 минут.

Цель: Развитие конструктивной деятельности и изобретательности.

Игра «Почтальон – читатель». Автор: А.З. Зак.

Ход проведения: Эта игра предложена Анатолием Заком. Данная игра способствует развитию языковых навыков у детей 6–8 лет. Идея игры заключается в том, что ребенок воображает себя почтальоном и «разносит» письма по адресатам. При этом он должен решать поисковые задачи, применяя языковые навыки и соображая, как почтальон может добраться из одного пункта в другой.

Дается значок с почтовым конвертиком – почта. Отсюда почтальон отправляется разносить письма. Кружочки обозначают домики, куда приходит почтальон с письмами. Дорожками, по которым может ходить почтальон, являются линии между кружочками. Ребенок должен соблюдать определенные правила при «разнесении» почты. В данном случае это правило гласит: Можно идти по дорожке, соединяющей гласные буквы, а нельзя идти по дорожке, если в домиках одинаковые гласные. Правильную дорожку, по которой должен идти почтальон, ребенок должен нарисовать на схеме кружочков с цифрами.

Для решения задачи, ребенок должен прочесть названия домиков. Последовательность решения задачи такова:

– Какая гласная в названии домика-почты?

- Гласная А.
- Какая гласная в верхнем домике?
- Гласная У.
- Какая гласная в нижнем домике?
- Гласная А.
- А теперь подумай, по какой дорожке идти почтальону – по верхней или по нижней?
- По верхней, потому что в названиях этих домиков гласные разные.
- Нарисуй правильную дорожку.

Так иллюстрируется смысл и структура игры «Почтальон – читатель». В течении игры происходит усложнение заданий и игра уже может предлагаться более старшим и обученным детям, но принцип игры остается неизменным. Для тренировки данной игры предлагается выполнить следующие задания.

Те же действия провести для варианта с различными согласными. Можно идти по дорожке, которая соединяет домики, в названиях которых есть разные согласные. Затем происходит изменение структуры игры. Сохраняется общее правило игры, но задачей ребенка становится определение по каким дорожкам может идти почтальон, по одной или по двум. Условие – общие гласные. Правило. Следующий вариант игры заключается в анализе числа слогов. Почтальон может идти по дорожке, которая соединяет домики, в названиях которых содержится разное число слогов. Нельзя идти, если в названиях домика и почты число слогов одинаковое.

Далее игра усложняется. Правило: почтальон может идти только по дорожке, соединяющей домики, в названиях которых ударение падает на разные (по счету) слоги, например «волна» и «катер» – на второй и на первый слог. Если в названиях домиков ударение падает на одинаковые (по счету) слоги, например «нога» и «рука», то идти нельзя. Показать, каким

путем прошел почтальон в конечный домик. теперь почтальон понесет письма в несколько домиков.

Правило: Можно идти только по дорожке, которая соединяет домики, названия которых содержат ударение падающее на разные гласные, например «мыло» и «цветок». Если в названиях домиков ударение падает на разные гласные, например «молоко» и «книга», то идти нельзя. Найти путь из трех дорожек, по которому прошел почтальон от почты к конечному домику. Конечный домик в этом случае помечен точкой. Самый сложный вариант задания с ударными гласными включает большое количество слов при сохранении предыдущего правила. В предлагаемых выше играх ребенок, получая удовольствие от игры в целом, осваивает и необходимые знания родной речи. Игру можно проводить с одним ребенком, а можно и в группе. В последнем случае можно внести в игру элемент соревнования. Например, кто быстрее найдет правильную дорожку или кто меньше сделает ошибок.

Рефлексия занятия.

Время проведения: 7 – 10 минут.

2.3. Результаты контрольного эксперимента

Контрольный эксперимент был нами реализован с использованием методик констатирующего этапа эксперимента: тест Торронса-Гилфорда и методика «Дорисовывание фигур» О.М. Дьяченко.

В экспериментальной группе после проведения теста Торронса-Гилфорда были выявлены следующие результаты. Уровень беглости увеличился, после проведения игровых занятий, на 12 %. У 49% участников этот показатель стал проявлен в высокой мере, что говорит о повышении способности к порождению большого числа идей.

В контрольной группе по результатам теста беглость увеличилась на 2% и стала составлять 41%.

Гибкость в экспериментальной группе увеличилась с 45% до 56%, что говорит о повышении у этих участников способности разрабатывать разнообразные идеи и стратегии, а так же способности переходить от одного аспекта к другому. В контрольной группе высокий показатель добавился у 3%. Теперь высокий уровень гибкости есть 47 % участников.

По результатам констатирующего теста в экспериментальной группе высокий уровень оригинальности был у – 48% участников. После проведения игровых занятий этот показатель увеличился на 12% и стал составлять 60%. Оригинальность является самым значимым показателем креативности. Степень оригинальности свидетельствует о самобытности, уникальности, специфичности творческого мышления тестируемого. Этот показатель характеризует способность выдвигать идеи, отличающиеся от очевидных, общеизвестных, общепринятых, банальных или твердо установленных. Тот, кто получает высокие значения этого показателя, обычно характеризуются высокой интеллектуальной активностью и неконформностью. Оригинальность решений предполагает способность избегать легких, очевидных и неинтересных ответов. Как и гибкость, оригинальность можно анализировать в соотношении с беглостью с помощью индекса, вычисляемого описанным выше способом.

В контрольной группе высокий уровень оригинальности был у 46% участников, после проведения контрольного эксперимента данный показатель стал – 49% .

Показатель разработанности в достаточной мере, был проявлен у 53 % участников экспериментальной группы. По результатам контрольного эксперимента этот показатель увеличился до 64%. Это значит что повысилась и успеваемость, способность к изобретательской и конструктивной деятельности. Показатель разработанности ответов

отражает как бы другой тип беглости мышления и в определенных ситуациях может быть как преимуществом, так и ограничением, в зависимости от того, как это качество проявляется.

Результат показателя разработанности в контрольной группе со времени проведения констатирующего эксперимента увеличился на 1%, он был 51%, после контрольного эксперимента стал составлять 52%.

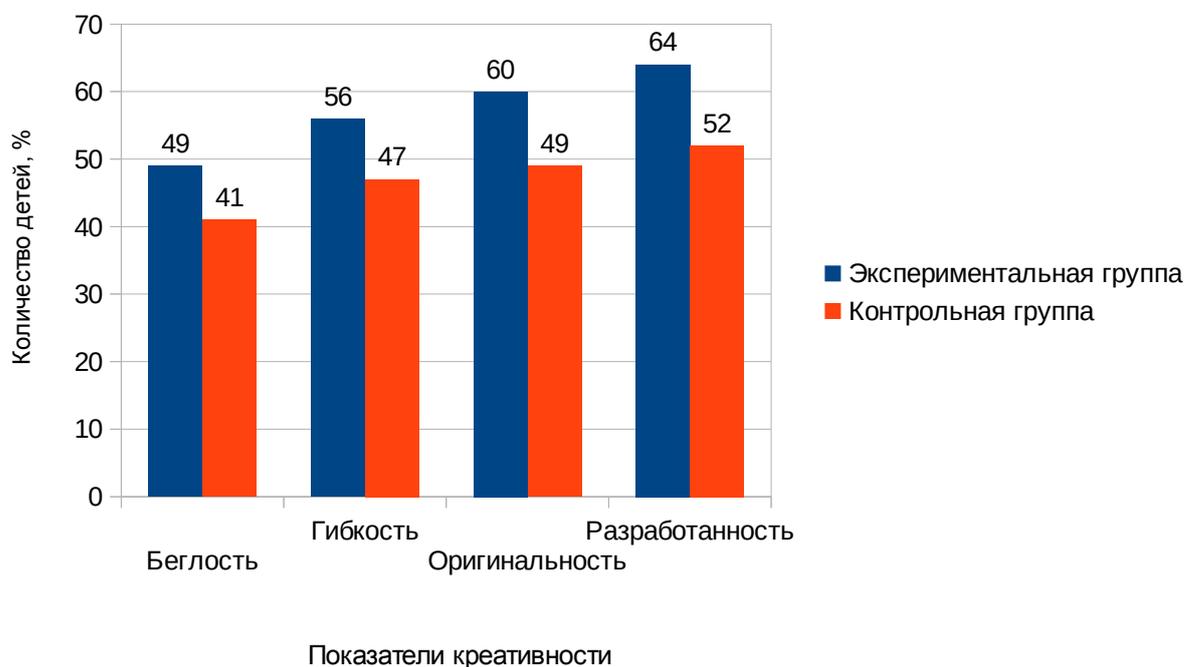


Рис. 3. Результаты контрольного эксперимента по тесту Торронса-Гилфорда (экспериментальная и контрольная группы)

Проведя методику «Дорисовывание фигур» О.М. Дьяченко в экспериментальной и контрольной группах, мы получили следующие показатели. В экспериментальной группе, высокий уровень выполнения задания был у 44% участников, после контрольного эксперимента данный уровень стал у 53%. Высокий уровень, который проявился у большинства участников, что говорит о высокой степени оригинальности, об умении сосредотачиваться на деталях и воспринимать образ целиком. То, что в целом в группе представлены высокий и средний уровни выполнения заданий, говорит об успешности и продуктивности участников в учебной

деятельности. Средний уровень теперь у 41 % участников, а низкий у 6%.

В контрольной группе высокий уровень выполнения заданий был у 42%, после контрольного эксперимента повысился на 1%. Теперь высокий уровень есть у 43% участников, средний уровень стал у – 46%, а низкий уровень у 11 %.

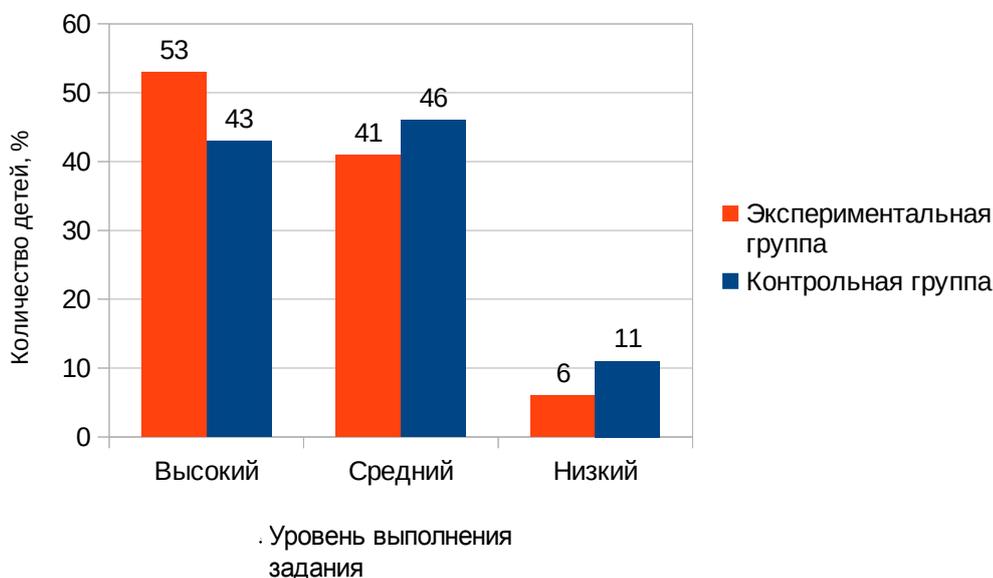


Рис. 4. Результаты контрольного эксперимента по методике «Дорисовывание фигур» О.М. Дьяченко (экспериментальная и контрольная группы)

После проведения контрольного эксперимента мы сделали сравнительный анализ двух учебных групп, и пришли к выводу, что игровые занятия являются весьма эффективной программой для развития творческих способностей детей младшего школьного возраста, так как все показатели креативности и успешности выполнения заданий в экспериментальной группе, после проведения игровых занятий значительно увеличились.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

Во второй главе нашей работы представлено описание организации и проведения констатирующего и контрольного экспериментов и их результатов. А так же описание игровых занятий, направленных на развитие творческих способностей детей младшего школьного возраста. Для изучения уровня развития творческих способностей были подобраны две методики: тест креативности Торренса-Гилфорда и методика «Дорисовывание фигур» О.М. Дьяченко.

На этапе констатирующего эксперимента по результатам теста креативности Торренса-Гилфорда были получены следующие результаты:

- в экспериментальной группе у 37% участников показатель «беглость» находился на высоком уровне, «гибкость» – 45%, «оригинальность» – 48% и «разработанность» – 53%;
- в контрольной группе высокий уровень развития творческих способностей по критерию «беглость» диагностирован у 39 % участников, «гибкость» – 44%, «оригинальность» – 46% и «разработанность» – 51%.

Использование методики «Дорисовывание фигур» О.М. Дьяченко позволило выявить следующее:

- в экспериментальной группе высокий уровень выполнения задания зафиксирован у 44%, средний уровень – 45% и низкий уровень – 11%.
- в контрольной группе: высокий уровень – 42%, средний уровень – 48%, низкий уровень – 10%.

Результаты констатирующего эксперимента позволили нам разработать игровые занятия по развитию творческих способностей детей младшего школьного возраста. Данная программа игровых занятий включает в себя 4 блока, каждый из которых направлен на развитие того или иного критерия развития творческих способностей: беглость, гибкость,

оригинальность и разработанность. Основанием для разработки игровых занятий стали исследования таких авторов как: Л.Ю. Субботина, А.Г. Грецов, Э.П. Торренс, Дж. Гилфорд и др.

Результаты контрольного этапа эксперимента позволили нам сделать следующие выводы:

– показатель «беглость» у участников контрольной группы увеличился с 39% до 41%, в то время как у участников экспериментальной группы с 37% до 49%. Динамика в экспериментальной группе составила 12%, динамика в контрольной – 2%.

– по показателю «гибкость» у участников контрольной группы высокий уровень был проявлен у 44% участников, стал у 47%, в то время как у участников экспериментальной группы был у 45%, стал у 56%. Динамика в экспериментальной группе составила – 11%, динамика в контрольной группе – 3%.

– по показателю «оригинальность» у участников контрольной группы высокий уровень повысился с 46% до 49%, в то время как у участников экспериментальной группы с 48% до 60%. Динамика в экспериментальной группе составила – 12%, в контрольной – 3%.

– по показателю «разработанность» у участников контрольной группы высокий уровень изменился с 51% до 52%, в то время как у участников экспериментальной группы с 53% до 64%. Динамика в экспериментальной группе составила 11%, в контрольной 1%.

Использование методики «Дорисовывание фигур» О.М. Дьяченко позволило нам на этапе контрольного эксперимента сделать вывод об изменении в уровне развития творческих способностей младших школьников. В частности, у участников экспериментальной группы высокий уровень выполнения творческого задания вырос на 9%, за счет снижения низкого и среднего уровней. При этом у участников контрольной

группы высокий уровень развития творческих способностей вырос на 1%, так же было выявлено увеличение низкого уровня на 1%.

На основании полученных данных нами выявлена значительная динамика по всем показателям в экспериментальной группе, что позволяет сделать вывод об эффективности разработанных нами игровых занятий по развитию творческих способностей детей младшего школьного возраста. Таким образом, цель и задачи работы достигнуты, гипотеза исследования доказана.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе нашего исследования, был проведен теоретический анализ психолого-педагогической литературы по проблеме развития творческих способностей детей младшего школьного возраста, изучены психолого-педагогические особенности детей младшего школьного возраста, понятия «способности» как психолого-педагогического феномена, формы и методы развития творческих способностей детей младшего школьного возраста.

Во второй главе нами представлены игровые занятия по развитию творческих способностей детей младшего школьного возраста.

Данные занятия по развития творческих способностей детей младшего школьного возраста состоят из 4 блоков, каждый блок направлен на развитие определенного критерия креативности и включает в себя 3 занятия.. Каждый из блоков ориентирован на развитие отдельного показателя творческих способностей: 1 блок – на развитие оригинальности, 2 блок – на развитие беглости, 3 блок – на развитие гибкости и 4 блок – на развитие разработанности. На основании исследований авторов Л.Ю. Субботиной и А.Г. Грецова, были подобрали разные виды игр и игровых упражнений.

Результаты контрольного этапа эксперимента позволили нам сделать следующие выводы:

– по показателю «беглость» у участников контрольной группы высокий уровень повысился с 39% до 41%, в то время как у участников экспериментальной группы с 37% до 49%. Динамика в экспериментальной группе составила 12%, динамика в контрольной – 2%.

– по показателю «гибкость» у участников контрольной группы высокий уровень повысился с 44% до 47%, в то время как у участников

экспериментально группы – с 45% до 56%. Динамика в экспериментальной группе составила – 11%, динамика в контрольной группе – 3%.

– по показателю «оригинальность» у участников контрольной группы высокий уровень повысился с 46% до 49%, в то время как у участников экспериментальной группы с 48% до 60%. Динамика в экспериментальной группе составила – 12%, в контрольной – 3%.

– по показателю «разработанность» у участников контрольной группы высокий уровень изменился с 51% до 52%, в то время как у участников экспериментальной группы с 53% до 64%. Динамика в экспериментальной группе составила 11%, в контрольной 1%.

Использование методики «Дорисовывание фигур» О.М. Дьяченко позволило нам на этапе контрольного эксперимента сделать вывод об изменении в уровне развития творческих способностей младших школьников. В частности, у участников экспериментальной группы высокий уровень выполнения творческого задания вырос на 9%. А в контрольной группе высокий уровень развития творческих способностей вырос на 1%.

Результаты контрольного эксперимента позволили нам сделать вывод об эффективности разработанных нами игровых занятий, т. к. положительная динамика в экспериментальной группе значительно выше, чем в контрольной группе.

Таким образом гипотеза о том, что развитию творческих способностей детей младшего школьного возраста будут способствовать игровые занятия, направленные на развитие творческих способностей, подтверждена.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Альтшуллер Г.С. Творчество как точная наука. М.: Гардарики, 1979. 213 с.
2. Ананьев Б.Г. Человек как предмет познания. Л.: изд-во ЛГУ, 1968. 321 с.
3. Барышева Т.А. Психологическая структура креативности // Известия РГПУ им. А.И. Герцена. 2012. № 142. С. 21–25.
4. Богоявленская Д.Б. Интеллектуальная активность как проблема творчества. М.: Весть, 1983. 173 с.
5. Богоявленская Д.Б. Одаренность: предмет и метод // Магистр. 1994. №3. С. 10-15.
6. Богоявленская Д.Б. Психология творческих способностей. М.: Академия, 2002. 320 с.
7. Богоявленская Д.Б. Субъект деятельности в проблематике творчества. // Вопросы психологии. 1999. № 2. С. 35–42.
8. Богоявленская Д.Б., Сусоколова И.А. Генезис интеллектуальной активности // Психология творчества: общая, дифференциальная и прикладная. М., 1990. № 3. С. 159–171.
9. Божович Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте. М.: Знание, 1968. 232 с.
10. Брушлинский А.В. психология мышления и проблемное обучение. М.: Знание, 1983. 96 с.
11. Бурлачук Л.Ф., Морозов С.М. Словарь справочник по психологической диагностике. Киев: Наукова Думка, 1989. 245 с.
12. Веракса Н.Е. Диалектическое мышление и творчество // Вопросы психологии. 1990. № 4. С. 23–28.
13. Виноградова М.Д., Первин И.Б. Коллективная познавательная деятельность и воспитание школьников. М.: Просвещение, 1977. 246 с.

14. Волков Б.С. Психология младшего школьника: Учебное пособие. М.: Весть, 2005. 267 с.
15. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. М.: Педагогика, 1991. 91 с.
16. Выготский Л.С. Развитие высших психологических функций. М.: Мысль, 1960. 380 с.
17. Выготский Л.С. Педагогическая психология. М.: Педагогика, 1991. 167 с.
18. Галич Т.Н. Развитие креативности в условиях инновационного образования. дис. ... канд. психол. наук. Казань, 1999. 214 с.
19. Гилфорд Дж. Три стороны интеллекта. Психология мышления / Под ред А. М. Матюшкина, М.: Прогресс, 1965. 397 с.
20. Давыдов В.В. Проблемы развивающего обучения: Опыт теоретического и экспериментального психологического исследования. М.: Педагогика, 1986. 240 с.
21. Грецов А.Г. Лучшие упражнения для развития креативности. Учебно-методическое пособие. Спб.: СПбНИИ, 2011. 44 с.
22. Давыдов В.В. Теория развивающего обучения. М.: Интор, 1996. 543 с.
23. Дружинин В.Н. Психология общих способностей. Спб.: Питер, 2000. 368 с.
24. Дудецкий А.Я. Теоретические вопросы воображения и творчества. Смоленск: ТРК, 1974. 132 с.
25. Иванова Т.В. Остроумие и креативность // Вопросы психологии. 2002. №1. С. 76–87.
26. Козленко В.Н. Проблема креативности личности. М.: Наука, 1990. 157 с.
27. Конюхов Н.И. Словарь-справочник по психологии. М.: Мысль, 1992. 235 с.
28. Кочубей Б.И., Новикова Е.В. Эмоциональная устойчивость

школьника. М.: Знание, 1988. 245 с.

28. Кошенова М.И. Влияние внимания на успешность творческого мышления младших школьников. дис. ... канд. психол. наук. М., 1997. 178 с.

29. Кудрявцев В.Т. Творческая природа психики // Вопросы психологии. 1990. № 3. С. 6–7.

30. Леонтьев А.Н. Мышление: Хрестоматия по общей психологии: Психология мышления. М.: 1981. 277 с.

31. Леонтьев А.Н. Опыт экспериментального развития исследования мышления. М.: Весть, 1954. 321 с.

32. Лук А.Н. Проблемы научного творчества. М.: ИПИОН АН СССР, 1983. 243 с.

33. Лук А.Н. Мышление и творчество. М.: Политиздат, 1976. 144 с.

34. Матюшкин А.М. Концепция творческой одаренности // Вопросы психологии. 1989. № 6. С. 29–33.

35. Матюшкин А.М., Снек Д.А. Одаренные и талантливые дети // Вопросы психологии. 1982. №4. С. 88 – 97.

36. Мухина В.С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество: Учебник для студ. вузов. 5-е изд., стереотип. М.: Академия, 2000. 456 с.

37. Нуркова В.В., Березанская Н. Б. Психология: Учебник. М.: Юрайт, 2004. 484 с.

38. Обухова Л.Ф. Детская психология: теория, факты, проблемы. М.: Тривола, 1995. 247 с.

39. Овчинникова Т.Н. Личность и мышление ребенка: диагностика и коррекция. М.: Академический Проект, 2000. 208 с.

40. Пономарев Я.А. Психология творчества. М.: Наука, 1988. 321 с.

41. Речицкая Е.Г., Сошина Е.А. Развитие творческого воображения младших школьников в условиях нормального и нарушенного слуха: Учебно-метод. пособие. М.: ВЛАДОС, 1999. 128 с.

42. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. СПб.: Питер, 2003. 713 с.
43. Рубинштейн С.Л. Проблемы общей психологии. 2-е изд. М.: 1976. 532 с.
44. Рубцов В.В. Психология и современная образовательная ситуация // Детский практический психолог. 1996. №2. С. 14–18.
45. Рубцов В.В. Психологические основы организации учебной деятельности. дисс. ...д-ра психол. наук. М., 1986. 428 с.
46. Субботина Л.Ю. Развитие воображения у детей: Популярное пособие для родителей и педагогов. Ярославль: Академия развития, 1997. 237 с.
47. Субботина Л.Ю. Как играть с ребенком. Игры на развитие моторики, речи, внимания, памяти, мышления, восприятия, воображения у детей. М.: Харвест, Академия Развития, 2011. 192 с.
48. Стишенок И.В. Сказка в тренинге: коррекция, развитие, личностный рост. СПб.: Речь, 2005. 144 с.
47. Тамберг Ю.Г. Развитие творческого мышления детей. Екатеринбург: У-Фактория, 2004. 208 с.
48. Телегина Э.Д., Терехов В. А. Исследование креативности как свойства мышления // Вопросы психологии познавательной деятельности. 1979. № 4. С. 20–28.
49. Теплов Б.М. Избранные труды. М.: Наука, 1985. 328 с.
50. Тихомиров О.К. Психология мышления: Учебное пособие. М.: Москва, 1984. 272 с.
51. Цукерман Г.А., Раманеева М. П. Кооперация со сверстниками как существенное условие обучения младших школьников // Вопросы психологии. 1982. № 1. С. 48 – 52.
52. Цукерман Г.А. Совместная учебная деятельность как основа формирования умения учиться: дисс. ...д-ра психол. наук. М., 1992. 343 с.
53. Шадриков В.Д. Психология деятельности и способностей человека.

М.: Логос, 1996. 320 с.

54. Эльконин Д.Б. Психология развития: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. М.: Академия, 2001. 144 с.

55. Юркевич В.С. О «наивной» и «культурной» креативности. М.: Молодая гвардия, 1997. 254 с.

56. Юркевич В.С. Одаренный ребенок: иллюзии и реальность: Кн. для учителей и родителей. М.: Просвещение, 1996. 136 с.

57. Якиманская И.С. Знания и мышление школьника // Педагогика и психология. 1985. № 9. С. 33–41.

58. Яacobсон П.М. Психологические проблемы мотивации поведения человека. М.: Весть, 1969. 315 с.

59. Яковлева Е.Л. Диагностика развития творческого потенциала в младшем школьном возрасте // Психологическая диагностика. 2004. № 1. С. 51–63.

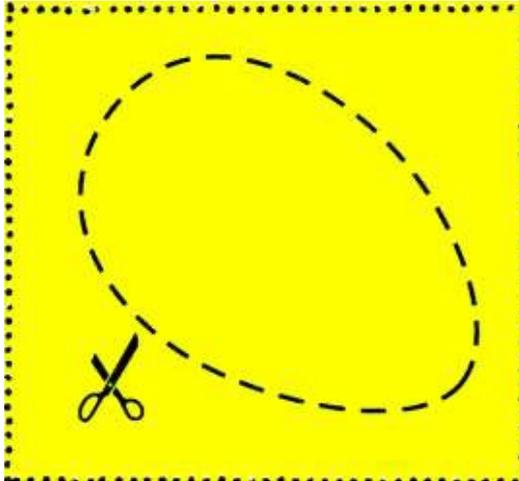
60. Яковлева Е.Л. Психология развития творческого потенциала личности. М.: МПСИ: Флинта, 1997. 224 с.

61. Ярошевский М.Г. Проблемы научного творчества. М.: Весть, 1971.

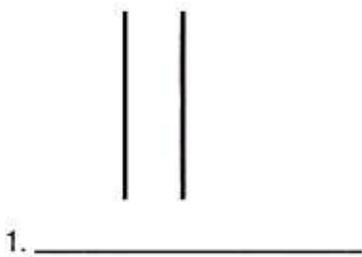
ПРИЛОЖЕНИЕ А

Субтесты к методике тест креативности Торренса–Гилфорда.

Субтест 1. «Создание рисунка» – тест на использование определенного элемента в качестве основы для создания рисунка. Этим элементом является цветное овальное пятно. Испытуемому нужно приклеить эту фигуру на листе бумаги в любое место и дорисовать, как хочется



Субтест 3. Стимульный материал состоит из одних и тех же фигур (30 пар параллельных линий), поэтому испытуемому нужно преодолевать ригидность мышления и выдвигать разнообразные идеи. Необходимо изобразить как можно больше предметов или историй, беря за основу эти линии. Линии представлены ниже на образцах.



Субтест 2 «Незаконченные фигуры».

Инструкция:

На этих двух страницах нарисованы незаконченные фигуры. Добавь к ним дополнительные линии, чтобы у тебя получились интересные предметы или истории.. Придумай интересное название для каждой картинки и напиши его внизу под картинкой. На выполнение этого задания дается 10 минут.

 1. _____	 2. _____
 3. _____	 4. _____

 <p>5. _____</p>	 <p>6. _____</p>
 <p>7. _____</p>	 <p>8. _____</p>
 <p>9. _____</p>	 <p>10. _____</p>

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Карточки для методики «Дорисовывание фигур»

О.М. Дьяченко.

