

Формирование творческих способностей детей старшего дошкольного возраста посредством использования игровых полей

**Родина Ольга Валерьевна, воспитатель
МАДОУ «ДС № 23 г. Челябинска»**

При построении сюжетной игры старших дошкольников, необходимо обратить внимание на комбинирование в развертывающемся сюжете разнообразных событий. Если до 5 лет ребенок постигал в игре условность воображаемого мира, то теперь он сам выстраивает этот воображаемый мир, запускается воображение. Итак, что же происходит в сюжетной игре, как она зарождается и протекает, вот в этом вопросе нужно разобраться.

«Главное - начать движение...»

Ключевое слово, на мой взгляд, здесь «Взрослый». Кто генерирует идеи для разнообразных сюжетных движений в игре? Кто стимулирует переход в игре от одного сюжетного события к другому? Кто демонстрирует возможности, а затем включается в игру как партнер? Получается, главная роль отводится не ребенку в игре, а взрослому, который стимулирует толчок к игре.

«Как начать движение?..»

Тот самый, взрослый и начинает задаваться вопросом, как же начать игру? Не стоит забывать, что толчок должен быть нестандартным и неожиданным, изобрести что то новое, а не повторить уже известное. На помощь приходит принцип «А вдруг?». Соединяем в сюжете реальность и сказку. И вот, на наших глазах автомобиль,двигающийся по шоссе, оказывается в тридевятом царстве, а навстречу ему мчится карета... Или, на крыше обычного десятиэтажного дома появляется таинственная башня....

«С помощью чего?..»

У взрослого в инструментарии есть проекции, которые помогут разукрасить игру. «*Ролевая проекция*», включает в себя те игрушки и персонажи, которые есть всегда в наличие. «*Пространственная проекция*», ширмы, макеты, игровые поля, в общем, все то, что обозначит место нахождения игрового процесса. Стоит обратить внимание, что эти две проекции, с учетом возрастных особенностей, необходимы в младшем и среднем дошкольном возрасте. Тогда как, третья проекция «*Словесное направление*», вообще может исключить первые две, так как старший дошкольный возраст, в силу развития воображения, будет сильно ограничен этими «рамками».

«К чему приведет?..»

Безусловно, есть как положительные, так и отрицательные моменты. Взрослый с помощью разных средств переориентирует детей с привычного сюжета, на неведомую область. Лишь высекает искру детского воображения, но ненадолго. Взрослый является генератором идей, а дети потребителями идей.

«Можем ли мы на этом остановиться?»

Достаточен ли полученный результат для детей старшего дошкольного возраста? Ответ на этот вопрос, лежит на поверхности, стоит лишь посмотреть на ту действительность, что окружает нас и наших детей. Современным детям предстоит работать по профессиям, которых пока нет, использовать технологии, которые ещё не созданы и решать задачи, о которых мы можем лишь догадываться. Ребенку необходимо научиться: понимать новые реалии, быстро ориентироваться,

обучать самого себя, принимать самостоятельные решения, быстро справляться с массой постоянно «сваливающихся» творческих задач. Вот это то что реально есть, а мы все пытаемся быть генератором идей в игре дошкольника.

«Как научить ребенка генерировать идеи, а игру превратить в «долгоиграющий восторг?»»

Что лучше фантазии справится с этим? Это и умение рассуждать, строить цепочки причинно-следственных связей, а в итоге придумывание фантастических сюжетов и рассказов. На помощь призову современную педагогическую технологию ТРИЗ. ТРИЗ - это инструмент, усиливающий интеллектуальные возможности человека.

Базовая модель на этапе дошкольного образования - модель «объект-признак-значение признака» (Н.Н. Хоменко). Всё творчество детей дошкольного возраста заключается в рамках работы по познанию и преобразованию признаков объектов и их значений. Приёмы типового фантазирования преобразователи (волшебники):

- увеличение-уменьшение (с 3-х лет);
- статика-динамика (с 3-х лет);
- дробление-объединение (с 3,5 лет);
- специализация-универсализация (с 4-х лет);
- преобразование признаков времени (с 3-5 лет);
- наоборот (с 5 лет)

Используя данный инструментарий, подключаем игровые поля. Игровые поля помогут обозначить пространство, а, может, будут той проблемной ситуацией, которую детям предстоит разрешить в процессе. Уникальность данного подхода заключается в том, что мы можем использовать это не только в игре, но и в непосредственно образовательной деятельности. Сюжет опирается не только на тематическое планирование, но и на интересы детей, которые выступают в свою очередь главными в игровой деятельности и сами переориентируют участников с привычного сюжета, на неведомую область.

Мы убиваем завтрашний день, если сегодня даем знания вчерашнего дня!