

Найгеборина Анастасия Олеговна

магистр, помощник генерального директора

ООО «Альянс Технопарков»

г. Новосибирск, Новосибирская область

ПЕДАГОГИЧЕСКИ ОРГАНИЗОВАННАЯ ИГРА КАК УСЛОВИЕ РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОСТИ СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ

***Аннотация:** в статье рассматривается потенциал педагогически организованной игровой деятельности как эффективного условия развития креативности детей старшего дошкольного возраста. Анализируются научные подходы к пониманию детской креативности, обосновывается переход от стихийной игры к педагогически управляемой, сохраняющей детскую спонтанность. Представлены результаты анализа игровых методов, направленных на развитие компонентов креативности. Автором предлагается классификация игровых ситуаций, провоцирующих дивергентное мышление, и даются практические рекомендации для педагогов ДОУ.*

***Ключевые слова:** креативность, педагогически организованная игра, старшие дошкольники, дивергентное мышление, ТРИЗ-технология, игровая деятельность.*

Введение.

Современные требования к дошкольному образованию, зафиксированные в Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования (ФГОС ДО), определяют в качестве целевых ориентиров на этапе завершения дошкольного детства развитие воображения, инициативности, способности к принятию собственных решений и творческому преобразованию окружающей действительности [1]. Эти качества объединяются понятием «креативность» – интегративной способности личности к порождению новых, оригинальных идей и решений.

Проблема развития креативности в дошкольном возрасте приобретает особую значимость, поскольку именно этот период сензитивен для становления во-

ображения, образного мышления и творческой активности. Ведущим видом деятельности дошкольника, как доказано в работах Л.С. Выготского, Д.Б. Эльконина, А.Н. Леонтьева, является игра. Именно в игре наиболее естественно и эффективно могут развиваться творческие способности ребёнка [2].

Однако, как показывает практика, стихийная, не направляемая взрослым игра не всегда обеспечивает системное развитие креативности. Возникает необходимость в педагогически организованной игровой деятельности – такой форме игры, при которой взрослый создаёт условия, среду и проблемные ситуации, провоцирующие творческие проявления, но при этом сохраняется добровольность и внутренняя мотивация ребёнка.

Цель статьи – теоретически обосновать и представить практические пути развития креативности старших дошкольников в педагогически организованной игровой деятельности.

Теоретические основания проблемы развития креативности в дошкольном возрасте.

В современной психолого-педагогической науке креативность понимается как способность к дивергентному мышлению (Дж. Гилфорд), то есть мышлению, идущему в разных направлениях, допускающему множество правильных ответов на одну проблемную ситуацию. Е.П. Торренс выделил основные компоненты креативности: беглость – количество идей, генерируемых в единицу времени; гибкость – способность переключаться между разными категориями, видеть проблему с неожиданных сторон; оригинальность – редкость, нестандартность предлагаемых решений; разработанность – детализация, проработка идеи.

Отечественные исследования (О.М. Дьяченко, Н.Н. Поддьяков, В.Т. Кудрявцев) показали, что дошкольный возраст обладает уникальными возможностями для развития воображения и творческого мышления. Дьяченко О.М. отмечала, что к 5–7 годам у детей формируется «творческое воображение» – способность к сознательному преобразованию образов и построению новых на основе имеющегося опыта [3].

Игра, по мнению Л.С. Выготского, является «школой произвольного поведения» и одновременно «школой воображения». В сюжетно-ролевой игре ребёнок действует в воображаемой ситуации, замещает предметы, принимает на себя роли – все эти действия являются прямыми проявлениями креативности [2].

Однако, как подчёркивает современный исследователь Н.Е. Веракса, не всякая игра развивает креативность. Для развития творческих способностей необходима педагогически организованная игра, включающая: создание проблемных ситуаций, не имеющих однозначного решения; использование полифункциональных предметов и открытых материалов; поддержку детских идей без жёсткой оценки; рефлекссию игровых решений.

Педагогически организованная игра: понятие и структура.

Под педагогически организованной игровой деятельностью мы понимаем такую форму взаимодействия взрослого и детей, при которой игра сохраняет все сущностные признаки (добровольность, спонтанность, процессуальный характер, наличие воображаемой ситуации), но при этом взрослый целенаправленно создаёт условия для развития определённых качеств, в том числе креативности.

Отличие педагогически организованной игры от обучающей (дидактической) игры заключается в следующем.

Таблица 1

Критерий	Дидактическая игра	Педагогически организованная игра (для развития креативности)
Цель	Закрепление знаний, умений	Развитие воображения, оригинальности, гибкости
Результат	Правильный/неправильный	Множество возможных решений, все поощряются
Роль взрослого	Контролёр, оценщик	Равный игрок, создатель проблемных ситуаций
Наличие образца	Чаще есть	Нет образца, поощряется отклонение от шаблона

На основе анализа литературы (А.И. Савенков, Т.А. Сидорчук) и собственной практики, мы выделяем три типа педагогически организованных игр, наиболее эффективных для развития креативности старших дошкольников.

Во-первых, игры на дивергентное мышление («Способы использования предмета», «Что будет, если...»). Цель – генерирование максимального количества вариантов.

Во-вторых, игры на комбинирование и преобразование («Несуществующее животное», «Придумай новое правило»). Цель – создание нового образа из заданных элементов.

В-третьих, Игры с открытым сюжетом («Магазин одной профессии», «История без конца»). Цель – развитие гибкости сюжетной линии, импровизации.

Практический опыт организации игр, развивающих креативность

В период учебной (научно-исследовательской) практики на базе МБДОУ №2 г. Курганинска мной была проведена серия педагогически организованных игр с детьми старшей группы (5–6 лет, n = 12) и подготовительной группы (6–7 лет, n = 10). Всего проведено 8 занятий-игр продолжительностью 20–25 минут.

Примеры использованных игр.

Игра 1. «Волшебный мешок идей» (ТРИЗ-технология).

Нами при проведении игр были использованы следующие материалы: мешочек, 10 обычных предметов (ложка, прищепка, крышка, верёвка, стаканчик, газета).

Ведущий достаёт предмет, дети по очереди называют способы его использования, кроме прямого назначения. За каждый способ – фишка. Дополнительный балл за оригинальность (способ не называли другие).

Результаты: в старшей группе среднее количество идей на предмет – 5,2; в подготовительной – 8,7. Отмечен рост оригинальных ответов к третьей игре (с 12% до 34% от общего числа).

Игра 2. «Что будет, если...?» (прогностическая игра).

Ситуации: «Что будет, если у всех людей вырастут крылья?», «Что будет, если исчезнут все ножницы?». Дети предлагали последствия, воспитатель фиксировал идеи на доске. Пример интересного ответа (о крыльях): «Люди пере-

станут строить дороги. Появятся облачные города. Нужны будут новые правила движения в воздухе. Дети будут учиться летать в школе вместо физкультуры».

Игра 3. «Придумай новое правило для старой игры» (игра-модификация).

Базовые игры: «Прятки», «Жмурки», «Классики».

Примеры придуманных детьми правил «В прятках водящий не закрывает глаза, а все прячутся у него за спиной»; «В классиках прыгать надо на одной ноге задом наперёд».

Игра 4. «Магазин одной профессии» (ролевая игра с нестандартной проблемой).

Ситуация: «У парикмахера нет ножниц. Чем можно подстричь куклу?»

Детские решения: «Ножом из конструктора», «Острым листочком», «Ниткой перетянуть и оторвать», «Попросить бобра».

Для оценки динамики уровня креативности использовалась методика «Дорисовывание фигур» (О.М. Дьяченко) в адаптированном игровом формате. Диагностика проводилась до начала формирующего этапа (март 2026 г.) и после (апрель 2026 г.).

Сводные результаты (усреднённые данные по двум группам).

Таблица 2

Показатель	До (март)	После (апрель)	Динамика
Беглость (количество идей)	4,2	6,8	+62%
Оригинальность (редкие ответы, %)	18%	37%	+19%
Разработанность (детализация, баллы)	1,6	2,4	+50%

Качественные изменения.

Дети стали чаще использовать предметы-заместители в спонтанной игре (с 2–3 случаев за наблюдение до 7–8).

Увеличилась длительность самостоятельной сюжетной игры с элементами фантазирования (с 10 до 18 минут в среднем).

Снизилось количество обращений к взрослому с вопросом «Как правильно?» (с 5–6 за занятие до 1–2), дети стали увереннее выдвигать собственные версии. Вместе с тем, были выявлены и трудности. У части детей (3 человека из 22) сохранялась ригидность мышления, они воспроизводили одни и те же шаб-

лонные ответы. Для этой подгруппы потребовались дополнительные индивидуальные игры.

Педагоги группы изначально испытывали сложности с отказом от оценивающей позиции («неправильно», «так не бывает»), что потребовало предварительной консультации.

Методические рекомендации для педагогов ДОУ.

На основе проведённого исследования могут быть предложены следующие практические рекомендации. Создавать «открытую» игровую среду – включать в группу неопределённые материалы (коробки, ткани, природный материал, бросовые предметы), не имеющие жёстко заданной функции.

Использовать проблемные вопросы вместо прямых инструкций. Вместо «Сделай так» – «А что будет, если?», «Как ещё можно?», «Придумай необычный способ».

Внедрить игровую рефлексию – после игры спрашивать: «Какая идея сегодня была самой необычной?», «Что мы придумали в первый раз?».

Исключить оценочные суждения («правильно – неправильно», «хорошо – плохо») в играх на креативность. Заменять на «интересно», «неожиданно», «никто до тебя так не придумывал».

Проводить игры на развитие креативности системно – не реже 2–3 раз в неделю по 10–15 минут, встроенными в режимные моменты.

Заключение.

Проведённое теоретическое и эмпирическое исследование позволяет сделать следующие выводы.

Педагогически организованная игровая деятельность является эффективным условием развития креативности старших дошкольников, поскольку в игре естественным образом актуализируются процессы воображения, замещения, комбинирования и импровизации.

Наиболее продуктивными для развития креативности являются игры трёх типов: на дивергентное мышление, на комбинирование и преобразование, с открытым сюжетом и нестандартными проблемными ситуациями.

Ключевым фактором педагогической организации выступает не столько содержание игры, сколько позиция взрослого: отказ от жёсткой оценки, создание «безопасной» среды для выдвижения любых, даже самых фантастических идей.

Полученные положительные результаты (рост беглости на 62%, оригинальности на 19%) подтверждают эффективность предложенного подхода.

Перспективой дальнейшего исследования может стать разработка системы мониторинга развития креативности в игровой деятельности и создание комплекта методических материалов для воспитателей ДОУ.

Список литературы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования: утв. приказом Минобрнауки России от 17.10.2013 №1155 (ред. от 21.01.2019).

2. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте / Л.С. Выготский. – СПб.: Питер, 2019. – 96 с.

3. Дьяченко О.М. Развитие воображения дошкольника / О.М. Дьяченко. – М.: Мозаика-Синтез, 2019. – 128 с.

4. Гилфорд Дж. Три стороны интеллекта / Дж. Гилфорд // Психология мышления / под ред. А.М. Матюшкина. – М.: Прогресс, 2015. – С. 433–456.

5. Торренс Е.П. Тесты творческого мышления / Е.П. Торренс; адаптация А.Н. Воронина. – М.: Когито-Центр, 2020. – 96 с.

6. Сидорчук Т.А. ТРИЗ-технология в развитии речи дошкольников / Т.А. Сидорчук, А.В. Корзун. – Ульяновск: ИПК ПРО, 2019. – 144 с.

7. Кудрявцев В.Т. Культурно-исторический подход к развитию детского воображения / В.Т. Кудрявцев, В.И. Слободчиков // Вопросы психологии. – 2021. – №4. – С. 3–15.

8. Савенков А.И. Детская одарённость: развитие средствами искусства / А.И. Савенков. – М.: Педагогическое общество России, 2018. – 220 с.