

## **«Задачи и упражнения для развития творческого мышления»**

( Практикум на педсовете «Каждый ребенок талант» )

*Предлагаемые задания направлены на развитие у детей общих приемов творческого мышления, не привязанных к конкретному учебному предмету. В то же время они могут быть использованы и для активизации творческого мышления применительно к различным содержательным областям, традиционно изучаемым в детском саду.*

Активизация творческого мышления может происходить в различных видах деятельности.

### **Деятельность:**

#### **Речевая**

□ Опиши, как выглядит попавший на Землю инопланетянин, во что одет, какой у него корабль и т.д.

□ Расскажи историю о том, что бы ты увидел(а), если бы прокатился(лась) по радуге: что видно сверху, какие ощущения - радостно или страшно, кого хотел(а) бы с собой взять и т. д.

□ Превратись в маму (папу и т. д.). Как ты будешь теперь разговаривать? Попроси меня о чем-нибудь, будто ты воспитатель.

□ Предложите детям придумать окончания историям, прослушанным по диктофону.

□ Предложите ребенку представить себе, что он при помощи волшебства может превратиться в машину или животное. Спросите его, какой вариант он бы предпочел и почему.

#### **Творческое упражнение «Ночной разговор игрушек»**

Предложить детям придумать, о чем ночью (вечером, когда дети ушли из детского сада) могли разговаривать игрушки: как с ними играют дети, бережно к ним относятся, или упорядочивают игровой уголок т.д.

#### **Творческое задание «Подбери слова к картине»**

Детям предлагают с помощью прилагательных, слов — сравнений, глаголов придумать «комплимент» картине.

#### **Творческая :**

□ Прохлопай ритм мелодии. Подумай, каким из известных героев (книг, мультфильмов) подошла бы эта музыка. Почему?

□ Вот фигура. Дорисуй ее так, чтобы она на что-то походила.

□ Поставьте перед детьми задачу назвать рифмующиеся слова, например, со словом "машина". Затем попросите их придумать стихотворение, содержащее эти слова.

#### **«Художник в зоопарке»**

Цель: учить комбинировать различные детали при создании нового образа.

Педагог. Два волшебника Разделяй и Соединяй побывали в зоопарке. Идет первый волшебник и все разъединяет. Второй — очень рассеянный, поэтому

соединяет все как попало. Представьте, что после этого получилось в зоопарке, и изобразите с помощью деталей. Дети выполняют.

Предложите изобрести новое фантастическое существо, нечто среднее между насекомым, млекопитающим и рыбой. Попросите описать это новое творение: чем оно питается, где живет, как передвигается и т. д. Затем попросите изобразить его на бумаге.

#### **«Портрет из пуговиц»**

Цель: Учить выполнять аппликации из пуговиц. Педагог рассказывает детям, что создать портрет можно разными средствами: краской, соломкой, пластилином, лоскутами ткани, показывает пуговицы и предлагает каждому ребенку портрет для копирования с помощью пуговиц.

#### **«Необычные картины»**

Цель: развитие воображения, образного мышления, мелкой моторики.

Оборудование: поднос, пуговицы, скрепки, пробки от бутылок, флаконов, природный материал: соломка, чешуйки шишек, ракушки, мелкие камушки, засушенные цветы, листья, семена растений, лист картона.

Ход игры: на подносе разложен материал. Взрослый предлагает создать необычные картины, а для их создания требуются не карандаши и краски, а то, что лежит на подносе. Представьте себе картину, которую хотите получить. Сделайте её набросок на листе бумаги. При помощи взрослого прикрепите к картону.

#### **«Волшебные кляксы»**

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

Выигрывает тот, кто назовёт больше всего предметов.

#### **«Составление изображений объектов»**

Цель: развивать творческие способности при конструировании с использованием геометрических фигур.

Педагог раздает детям геометрические фигуры, и предлагает выложить из них названные объекты, например: клоуна, домик, кошку, машину и др.

#### **«Картина из дырок»**

Цель: развивать творчество при рисовании нестандартными способами.

Педагог говорит о том, что, если много раз проткнуть лист бумаги иглой, получится много дырок. Но если протыкать бумагу в определенной последовательности, может получиться целый рисунок. Педагог предлагает «нарисовать» иглой на бумаге обычный листок (машину, солнце и т.п.).

#### **«Ощипанный портрет»**

Цель: развивать творчество при рисовании нестандартными способами.

Педагог. Если взять лист белой бумаги и долго отщипывать от него маленькие кусочки, через несколько минут в руках останется фигура неопределенной формы с ошипанными краями. Но если отщипывать кусочки заранее продуманно, могут получиться интересные предметы. Попробуйте это сделать. Дети выполняют.

#### **«Развитие творческих способностей с использованием круп и макаронных изделий».**

На листе картона выложить композицию, подбирая для нее подходящие по форме макароны.

### **Коммуникативная**

Предложите ребенку сделать небольшую покупку, оплатить проезд в транспорте, ответить на вопрос соседки.

Попросите самостоятельно объяснить продавцу, какую игрушку (или продукт) нужно достать с полки магазина.

### **Творческое упражнение «Угадай кто я»**

Воспитатель раздает детям карточки с рисунками разных животных. Дети берут себе по одной картинке, потом показывают детям движениями, животное изображено на картинке. Другие дети должны узнать, кого изображает ребенок. Можно предложить детям показать своих любимых животных.

### **Двигательная**

#### **Попрыгаем как...**

Выбирают водящего. Остальные игроки делятся на две команды и строятся в две шеренги по одному за линией старта. По сигналу начинается игра. Участники должны по очереди пропрыгать всю дистанцию как:

-кенгуру

-лягушка

-воробей

Ни в коем случае нельзя переходить на другой вид прыжков. Ошибившийся выбывает из игры или с команды снимаются очки. Побеждают набравшие больше очков.

#### **Выразительные движения**

Делятся на две команды. Из одной выходит игрок и пытается лишь одними движениями показать разные эмоции:

-радость

-испуг

-злость

-удивление

Вторая команда должна угадать, что было изображено.

#### **Перенести стул**

Игроки выполняют следующее задание - перенести с места на место стул:

-как будто это мешок с золотом

-как будто это наполненный до краёв чан с водой

-как будто игрок идёт по минному полю

#### **Выразительная походка.** Походка человека может многое сказать о её

владельце. Здесь участника просят изобразить походку человека, который

-оказался совсем один ночью в глухом лесу

-купил себе ботинки на размер меньше

-со всей силы пнул коробку, а в ней оказался кирпич

Остальные должны угадать изображаемую ситуацию.

*( по материалам открытых источников)*