**Формирование творческих способностей у дошкольников с проблемами в развитии**

Развитие творческих способностей ребенка подразумевает развитие воображения и способности выражать свои чувства, представления о мире различными способами, гибко, нестандартно мыслить. Для этого необходимо научить его видеть в каждом предмете разные его стороны, отталкиваясь от отдельного признака, строить новый образ.

Творческая деятельность воображения находится в прямой зависимости от богатства и разнообразия прежнего опыта человека. Ребенок может вообразить гораздо меньше, чем взрослый, но в его фантазии больше чувства, он доверяет продуктам своего воображения, переживает вымышленные события, общается с вымышленными персонажами так, как будто они существуют на самом деле.

Путь развития воображения можно представить как движение от конкретно-наглядного образа к понятию и через него к новому воображаемому образу. Уровень развития фантазии теснейшим образом связан с уровнем мышления и речи, которая обобщает практический опыт ребенка, способствует формированию представлений о предмете.

Воображение формируется и развивается в различных видах деятельности. Первые его проявления относятся к 2,5—3 годам. Именно в этом возрасте ребенок начинает действовать с воображаемыми предметами, подражая взрослым.

Когда малыш гремит погремушкой, насыпает совком песок в ведерко, то о воображении говорить еще рано: он видит реальный предмет, берет его и производит действие. Если же ребенок начинает кормить куклу палочкой-ложкой, укладывает ее в коробку-кроватку, укрывает носовым платочком-одеяльцем, значит, действуя с одним предметом, он воображает на его месте другой. У ребенка 4—6 лет качественно меняется характер игры. *Сюжетно-ролевая игра,* которая становится основной деятельностью, предоставляет широкие возможности для развития фантазии и творчества. В ней формируется важнейшая способность действовать в плане образов-представлений. Ребенок все чаще начинает представлять определенную последовательность действий, проигрывать их в уме. Резко возрастает его творческая активность в самых разных областях. Богаче становится содержание рисунков, разнообразнее постройки, сочиняются необыкновенные истории.

Несколько иначе творческие способности развиваются у детей с проблемами в развитии. Их представления о предметах оказываются неточными и неполными, практический опыт недостаточно закрепляется и обобщается в слове, вследствие этого запаздывает формирование понятий. *Чем тяжелее нарушение речи, тем больше* *ограничиваются возможности ребенка проявить творчество,* он оказывается беспомощным в создании новых образов. Рисунки таких ребят отличаются бедностью содержания, они не могут выполнить рисунок по замыслу, затрудняются, если нужно придумать новую поделку или постройку.

В игре дети с недоразвитием речи отдают предпочтение бытовой тематике. Нередко их игры носят стереотипный характер, сюжеты мало обогащаются. Замысел игры оказывается нестойким, и она распадается. Возможности общения между собой в силу речевого дефекта ограничены. Можно сказать, что игровая деятельность в целом не достигает того уровня, который характерен для сверстников с нормальным развитием.

Логопеды и воспитатели на практике убеждаются, что детям оказываются недоступными творческие задания: воспроизвести рассказ педагога, рассказать о событии из личного опыта. Дети плохо понимают переносное значение слов, метафор. В этом случае перед педагогическим коллективом встает сложная задача — разработать программу развивающего обучения и систематически использовать на занятиях с детьми специальные задания и упражнения, направленные на совершенствование воображения и активизацию творческих способностей ребенка. Можно рекомендовать организацию этой работы в нескольких направлениях. Прежде всего, следует обратить внимание на сюжетно-ролевую игру, которая, к сожалению, нередко как бы выпадает из коррекционной работы, тогда как игра - естественный для ребенка вид творческой деятельности. В процессе игры малыш на основе знакомых ему ситуаций из окружающей жизни создает воображаемую ситуацию, новые образцы, принадлежащие ему одному. Сделать первый шаг на пути к самостоятельному творчеству для ребенка означает научиться понимать, что реальные предметы в игре можно заменять другими предметами и игрушками, т.е. овладеть игровым замещением.

Ребенку, отстающему в речевом и общем развитии, трудно создавать и воплощать в игре собственный замысел. Поэтому на начальных этапах работы педагог должен стать активным участником детских игр. При этом не следует превращать игру в занятие, а, взяв на себя главную роль, исподволь направлять активность детей. Важна увлеченность взрослого игрой, искренность, непосредственность.

По мере расширения круга представлений об окружающем мире возрастают возможности ребенка отразить эти представления в игре. Следует создавать условия для того, чтобы дети разыгрывали самые разнообразные сюжеты, обогащать содержание детских игр.

Творчество ребенка органично связано с яркими эмоциональными переживаниями. Однако дети с отклонениями в развитии недостаточно эмоционально реагируют на грустную сказку, смешной стишок, нежную мелодию. Их речь маловыразительна, движения несколько скованы, дети не очень уверены в себе. Учитывая эти особенности, следует в работе с детьми использовать элементы арттерапии, театрализации, чаще обращаться к музыке и движению.

Итак, **первое направление** работы по развитию творческих способностей детей — *развитие воображения и обогащение эмоциональной сферы в сюжетно-ролевой игре.*

**Второе направление** предполагает использование специальных заданий, в процессе выполнения которых *развивается наглядно-образное мышление ребенка, формируется способность к преобразованию готовых образов и созданию на этой основе новых.* Так, на занятиях по лепке, конструированию, рисованию, аппликации можно предложить детям изменить постройку, поделку, добавив или убрав какие-то детали, дорисовать незаконченное изображение. Большие возможности для развития познавательных способностей детей заложены в заданиях, предполагающих действия с наглядными моделями: схемами, макетами, символическими изображениями.

**Третье направление** — *формирование способностей к словесному творчеству.* Это, прежде всего занятия по обучению рассказыванию,специальные словесные игры и упражнения. Такого рода заданияявляются наиболее сложными для детей с нарушениями речевогоразвития.

**Задание 1**

Заранее готовится набор предметов: брусок, палочка, конус, пластмассовый шарик, цилиндр, деревянное колечко, а также картинки с изображением, напоминающим каждый из этих предметов. Для каждого предмета подбирается несколько картинок:

*брусок —* санки, мыло, одежная щетка, автобус

*палочка —* карандаш, термометр, удочка, нож

*конус —* ракета, морковка, елочка, пирамидка

*шарик —* мячик, яблоко, воздушный шар, Колобок

*цилиндр —* стакан, ваза, конфета, сосиска

*колечко —* украшение-кольцо, бублик, колесо, руль.

Дети усаживаются вокруг стола и каждый получает какой-либо предмет. Педагог показывает карточку и спрашивает: «Чей предмет похож на карандаш? Что это за предмет?» В данном случае ребенок показывает палочку. Очень важно, чтобы ребенок показал действие — палочкой можно «рисовать». В этом случае он получает картинку.

Также обыгрываются остальные предметы.

**Задание 2**

На столе у педагога две куклы и неоформленный игровой материал: *кубик, шишка, пустая коробочка, лоскуток, камешек, палочка.*

Педагог берет одну куклу, а другую дает ребенку. Развертывается диалог: «Маша, Маша, давай поиграем в магазин», — предлагает ребенок. Педагог от имени кукол отвечает: «У меня игрушек нет!» Тогда ребенок выбирает какой-то предмет и предлагает использовать его в игре. Таким образом, можно подобрать предметы-заместители и к другим играм.

**Задание 3**

На прогулке детям предлагают игру *«Угадай, кто я».* Каждый ребенок, по очереди, с помощью мимики, жестов, звукоподражания изображает: *поезд, машину, лошадь, собаку, кошку, чайник, самолет* и т.д. Другие дети должны угадать, что изображает их товарищ.

**Задание 4**

Во время прогулки детям предлагают поиграть в игру *«Сделаем вместе».* Например: «Мы вместе будем стирать белье. Сначала замочим его в тазу. Потом намылим и будем стирать. Теперь белье нужнопрополоскать. Вот и можно выжимать». Все действия педагог и ребенок сопровождают пантомимой. Другому ребенку можно предложить продолжить цепочку воображаемых действий — *развесить белье, потом снять его с веревочки,* потом *выгладить.*

**Задание 5**

На столе у педагога располагаются атрибуты для различных игр и неоформленный игровой материал. Вносится кукла-Хрюша. Педагог говорит от его имени: «Ребята, как у вас много игрушек. Давайте поиграем в «Парикмахерскую». Только помогите мне подобрать игрушки». Дети помогают ему и предлагают взять *белый халат, зеркало, ножницы,* нужна еще *расческа,* но ее в наборе нет. Перед детьми встает задача подобрать подходящий заместитель. Это может быть палочка, линейка и т.п.

**Задание 6**

Вывешивается большая картинка с изображением елки, на которой прикрепляются вырезанные из бумаги изображения мешочков разной формы и величины. Их форма напоминает форму предметов, которые ставятся на стол педагога. Это *мяч, кукла-неваляшка,* *снеговик, пирамидка, стаканчик для карандашей* и т.д. Взрослый предлагает отгадать, какие подарки могут быть в мешочках у Деда Мороза. Ребенок отвечает и забирает себе названный предмет.

**Задание 7**

Аналогично предыдущему. Только вместо предметов рядом с большим панно, на котором изображена елка с мешочками, из которых выставляется по несколько карточек с изображением предметов. Каждый ребенок может дать свой вариант ответа, выбрав подходящую карточку: *матрешка, груша, лампочка, ваза; мяч, обруч, тарелка, руль; неваляшка, космонавт, робот; пирамидка, елочка, ракета* и т.п.

**Задание 8**

Взрослый показывает детям картинку с изображением малышей. У каждого в руках недорисованный предмет. Нужно догадаться, что может быть в руках у каждого персонажа.

**Задание 9**

Детям предлагаются картинки с изображением людей разных профессий и карточки с символическим изображением необходимых для каждой профессии атрибутов. Дети должны для представителя каждой профессии подобрать нужные вещи, взяв нужную карточку. Например, если на картинках изображены *врач,* *повар, рабочий, дворник, портниха,* то на карточках могут быть символически изображены *фонендоскоп, половник, молоток, метла, иголка с ниткой.*

**Задание 10**

Заранее готовится комплект парных картинок для каждой лексической темы. Например, по теме «Транспорт» игра может проводиться следующим образом. На столе раскладываются картинки с изображениями *пожарной машины, автобуса, троллейбуса, грузовика,* *такси* и закрываются каждая бумажным квадратом — это гаражи.

На каждом квадрате изображен какой-либо значок. Предварительно следует объяснить детям, какое транспортное средство каким значком будет обозначаться. Например: *автобус — прямоугольник, грузовик — овал, пожарная машина — крестик* и т.д. Детям предлагается угадать, в каком гараже какая машина стоит. Для того, чтобы облегчить ребятам решение такой сложной задачи, им предлагают пользоваться карточкой-шифром, которую заранее готовит педагог. На той карточке в верхнем ряду наклеиваются картинки, аналогичные первому набору, а под ними располагаются соответствующие

значки. Ребенок, глядя на карточку-шифр, должен отгадать, какая машина стоит в гараже, а затем, отодвинув квадрат, проверить, не ошибся ли он. В дальнейшем шифр следует изменить.

**Задание 11**

На столе у педагога три коробочки одного размера и цвета. На передней стенке каждой из них изображен эталон-образец сложной формы. Детям предлагаются картинки с изображением предметов, по форме напоминающих образец. Например: *гитара, матрешка, лампочка, груша, жук, неваляшка, пирамидка, морковка, кута, утюг (стоит),*

*машина, собака, трактор, ботинок, коляска.* Ребенку нужно положить картинку в ту коробку, на которойнаклеена фигурка, больше всего похожая на изображенный предмет.



**Задание 12**

В конце занятия по рисованию детям можно предложить капнуть краской на чистые листочки бумаги. Пока краска не высохла, листок складывают пополам, получаются замысловатые кляксы. Дети по очереди придумывают, на что похожи получившиеся цветовые пятна.

**Задание 13**

Педагог раздает детям вырезанные из бумаги фигурки забавных гномиков. Затем предлагает каждому ребенку подержать в рукахдва мешочка, наполненных песком: один из них полный, второй заполнен на одну треть. После того как дети уяснили, что один

мешочек тяжелый, другой легкий, им предлагается такое задание: «Гномы несут мешочки в свой дом и, чтобы не устать, по очереди несут легкие и тяжелые мешочки. Нужно узнать, какой мешочек у твоего гнома при помощи полосок: самая длинная полоска обозначает тяжелый мешочек, а короткая — легкий». Педагог раздает детям длинные и короткие полоски одного цвета. Ребенок должен подойти к столу и показать, какой мешочек несет его гномик. Затем педагог собирает полоски и раздает детям новые заместители: теперь тяжелый мешочек будет обозначаться красным кружком, а легкий — синим. Игра проводится в новом варианте.

**Задание 14**

Дети рассаживаются перед фланелеграфом, на котором расположены *елка, дерево, домик, пенек, грибок, цветок.* Педагог внизу располагает фигурки трех медведей, а рядом с ними фигурки-заместители. Ряд из медведей и геометрических фигур представляет шифр, которым дети могут пользоваться при выполнении следующего задания: медведи затеяли игру в прятки и нужно с помощью фигурок отгадать, где они спрятались, самый большой медведь — большой треугольник, средний медведь — средний по величине треугольник, маленький медвежонок - маленький треугольник. В дальнейшем заместители можно менять, ими могут служить различные фигурки разного цвета, формы, величины.

**Задание 15**

Детям раздаются картинки со схематичным изображением домиков: *высоких и узких, широких и низких, круглых* (гнездо). Взрослый показывает ребятам одну из картинок и просит придумать, кто из зверей может жить в таком домике, кого он пригласит в гости, чем будет гостей угощать.

**Задание 16**

Изготавливается набор для фланелеграфа — персонажи сказки *Колобок и* некоторых других сказок: *Гуси-лебеди, Золотая рыбка, Конь-огонь, Иванушка-дурачок.* Педагог напоминает детям сказку про Колобка, дети выкладывают изображения персонажей на фланелеграфе. Когда очередь доходит до лисички, педагог предлагает спасти Колобка. Дети по очереди подходят к столу, выбирают какой-то новый персонаж, помещают его на фланелеграф и придумывают, как они могут помочь Колобку, педагог направляет их фантазию.

**Задание 17**

Изготавливается комплект картинок-вывесок. На каждой из них изображается какой-то предмет: *ножницы* и *расческа, буханка хлеба,* *иголка с ниткой, коробка молока, игрушки, ботинок, конверт, доктор* *Айболит.* Детям предлагается вместе с Незнайкой отправиться путешествовать по Солнечному городу. Нужно помочь ему по вывескам определить, где что находится. Например, вывеска, на которой изображена буханка хлеба, обозначает булочную.

**Задание 18**

Аналогично предыдущему, но дети сами подбирают картинки-вывески для тех учреждений, которые называет педагог. Важно, чтобы ребенок обосновал свой выбор.

**Задание 19**

Дети рассаживаются на ковре. Педагог говорит, что сегодня утром обнаружил в групповой комнате Колобка, но он стал не таким, как в сказке, маленьким, а очень большим, настоящим великаном. С этими словами педагог вносит большой надувной мяч

с нарисованным лицом. Дети должны высказать свои соображения по поводу того, почему Колобок стал таким огромным *(надулся,* *съел витаминку, напился воды, его заколдовал Волшебник).* Педагог выставляет на стол игрушечных зайца, волка, медведя, лису — все

они теперь меньше Колобка. Ребята должны придумать, как будут развиваться события сказки.

**Задание 20**

Так же как и предыдущее предполагает игру с «нестандартным» колобком-малюткой.

**Задание 21**

Педагог рассказывает детям сказку о волшебной пластилиновой стране. В ней все из пластилина: дороги, поезда, дома, звери, птицы. Самое главное волшебство заключается в том, что в этой стране оживают разные необычные слова. Скажешь: *лиса —* и она появится, скажешь: *лисопетух —* и у лисы окажется петушиный хвост. На первых порах педагог предлагает детям слепить обычное животное, а на следующем занятии создать новый образ фантастического животного. В данном случае велика роль слова, побуждающего к формированию такого образа.

**Задание** 22

Педагог рассматривает с детьми картинки с изображением предметов: *молотка, пилы, веревки, ножа, вилки, ножниц, табуретки, книжной полки* и т.д. После того как уточнены представления детей о назначении этих предметов, им предлагается изобрести новые вещи. Например, предмет, который может служить одновременно вилкой

и ножом. Детям предлагают нарисовать такие вещи с опорой на имеющиеся картинки и рассказать о них.

**Задание 23**

Детям предлагают выполнить простую аппликацию из готовых форм. Каждый должен наклеить на бумагу свою фигурку: *круг, овал,* *прямоугольник, треугольник.* Педагог расставляет на столе различные предметы: *будильник, мячик, яйцо, пластмассовую рыбку, грузовичок,* *пирамидку.* Дети должны вырезать и наклеить какие-то части, чтобы дополнить изображение и придать ему предметное значение. Например, можно наклеить тонкие полоски-стрелки, расположив их в кружочке, и получится будильник.

**Задание 24**

Детям раздаются карандаши и наборы карточек с незавершенными схематическими изображениями предметов. Нужно дорисовать картинки и сказать, что получилось. Можно такого рода изображения объединить тематически и расположить на одном большом листе, предложив детям изобразить «Волшебный лес», «Волшебное море», «Волшебную поляну», «Волшебный город». Основное требование — рассказывать о своей работе.

**Задание 25**

Детям показываются карточки с изображением геометрических фигур. Нужно назвать как можно больше предметов, напоминающих по форме ту или иную фигуру.

**Задание 26**

Дети рассаживаются за столиками, получают карандаши и наборы карточек со схематическими изображениями. Детям предлагается дорисовать их, а затем назвать, что получилось. После этого ребятам предлагают изменить положение фигурки в пространстве: положить карточку вверх ногами, на бок и подумать, на что теперь похоже изображение.

**Задание 27**

Свободное дорисовывание символических изображений. Основное требование к детям - комментировать свои действия и словесно обозначать новый образ.

**Задание 28**

Детям предлагается словесное задание: составить сложные предложения с союзом «если бы». Педагог начинает с конкретных примеров: «Если бы повар не приготовил обед, то в детском саду все остались бы голодными». Далее детям предлагается продолжить следующие предложения:

*Если бы зимой стало сильно греть солнце,...*

*Если бы все поезда остановились,...*

*Если бы у кошки выросли крылья,..".*

*Если вылетом выпал снег,...*

**Задание 29**

Детям предлагается словесная игра «Что сначала, что потом». Изготавливаются 10 пар рисунков:

*гнездо с яйцом — птичка;*

*мальчик в постели — он же идет с портфелем;*

*гриб маленький — гриб большой;*

*у бабушки в руках клубок пряжи и спицы — у нее в руках связанные носки;*

*мальчик грязный — он моется в душе;*

*девочка стирает кукольное белье — белье сушится;*

*перед мальчиком дощечка с пластилином — перед ним пластилиновый петух;*

*у девочки воздушный шарик — шарик улетел;*

*дети играют в комнате - пустая комната, игрушки разбросаны на полу.*

Педагог раскладывает перед детьми первую пару картинок и рассказывает: «В гнездышке лежало яйцо. Из него вылупился цыпленок». Детям предлагается поменять картинки местами и придумать свою версию событий. Например: «Цыпленок гулял один, ему было скучно. Он нашел еще яичко и обрадовался. Стал ждать, пока из него вылупится другой цыпленок». Аналогичным образом обыгрываются остальные пары изображений.

**Задание 30**

Детям предлагают ответить на вопросы взрослого: «Кто кем (или чем) будет?» Яйцом, цыпленком, мальчиком, девочкой, желудем, тканью, дощечкой. Капустой, мукой, тестом. Если дети будут испытывать затруднения, можно заранее приготовить соответствующие картинки *(цыпленок, курица, мужчина, женщина, дуб, платье,* *стол, салат, хлеб, пироги).*

**Задание 31**

Вариант предыдущей игры. Смысл в том, чтобы ответить на вопрос, кем (чем) был раньше: *цыпленок — яйцом, лошадь — жеребенком, дуб — желудем, бабочка — гусеницей* и т.д.

Следующий цикл заданий — на развитие артистических способностей, или артистические игры на воображение. Детям предлагается, проявив воображение и творчество, без предметов изобразить следующее, желательно под музыку.

1. *«Листка подслушивает разговор кота и петушка».* Выразительные движения: голова наклонена вперед и чуть в сторону, рука приставлена к уху, рот полуоткрыт. Нога выставлена вперед, корпус слегка наклонен вперед.

2. *«Девочка ловит бабочку сачком».* Выразительные движения — шея несколько вытянута вперед, рука с воображаемым сачком также вытянута вперед, легко бежать на кончиках пальцев.

3. *«Поднять тяжелый чемодан».* Выразительные движения: корпус наклонен вперед, колени чуть согнуты, прямые руки опущены вниз. Чемодан удается поднять лишь с нескольких попыток, а потом он опять перетягивает, и ребенок принимает исходное положение.

4. *«Брать в руки поочередно то очень холодный, то очень горячий предмет»* Выразительные движения: резко отдергивать протянутую руку.

5. *«Матрос смотрит в бинокль».* Выразительные движения: кулачки поднесены к глазам, нога отставлена назад на носок, корпус поворачивается вправо и влево.

6. *«Дирижер управляет оркестром».* Один ребенок подражает движениям рук дирижера, остальные — игре на инструментах (гитаре, скрипке, дудочке, балалайке, барабане) под соответствующее музыкальное сопровождение.

7. *«Звери на полянке».* Нужно изобразить «походку» *курицы, утки, гуся, пингвина, попрыгать, как лягушки, кенгуру, зайцы,* показать, какведут себя: *сердитая кошка, заяц, прячущийся от лисы, рассерженный петух или гусь.*

8. *Показать воображаемые действия* (без предмета):

— вдеть нитку в иголку;

— пришить пуговицу;

- подбросить и поймать мяч;

— наколоть дрова;

- раскрыть и закрыть книгу;

— погладить кошку;

— понюхать яблоко, апельсин, розу, чеснок;

— покрасить стены;

- прополоскать белье.

9. *Изобразить предметы*, используя мимику, жесты, звукоподражание: *чайник, паровоз, самолет, велосипед, часы с боем, часы с кукушкой, скрипучую дверь* и т.д.

10. *«Пешеходы идут».* У них разные походки, это люди разного возраста: вот *старушка ведет собачку на поводке,* вот идет *старичок* *с палочкой,* вот *мама ведет за руку малыша,* вот *шагают военные.*

*Материал подготовлен Ириной Ереминой по книге: Борякова Н.Ю., Соболева А.В., Ткачева В.В.*

*Практикум по развитию мыслительной деятельности у дошкольников*