

РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКОЙ РЕЧЕВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА НА ОСНОВЕ ИГРЫ- ФАНТАЗИРОВАНИЯ И ЛЕГОКОНСТРУИРОВАНИЯ

*Неклюдова Эмилия Анатольевна, студентка 4 курса
Специальность «Дошкольное образование»
ГАПОУ МО «Мурманский педагогический колледж», г. Мурманск
Научный руководитель: Л.Л. Семенова
e-mail: 7nova_lufian@mail.ru
Россия, г. Мурманск*

Современное общество ориентирует все уровни образования на развитие самостоятельной творческой личности, обладающей качествами, которые необходимы для решения сложнейших жизненных задач: способности к позитивной коммуникации, гибкости продуктивного мышления, активности воображения. Основа этих качеств, как убедительно показывают научные исследования, закладывается в период раннего и дошкольного детства.

Психологи Л. С. Выготский, К. Н. Корнилов, С. Л. Рубинштейн, А. В. Запорожец подчеркивали, что уровень развития творческого мышления и воображения, достигаемый в дошкольном возрасте, имеет существенное значение для всей последующей жизни человека, поэтому, как показывают исследования психологов и педагогов, формирование творческой личности необходимо начинать как можно раньше [2].

Особую роль в творческом развитии дошкольника играет речь. Авторы Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования впервые ввели понятие «развитие речевого творчества» дошкольника, подчеркивая тем самым эволюционные изменения содержания данного термина [1].

Способность к речевому творчеству формируется в старшем дошкольном возрасте, когда у детей имеется запас знаний об окружающем мире, достаточно развиты активная сторона речи, образное мышление и творческое воображение.

Интенсивное техническое развитие привело к тому, что в современном обществе речевое творчество постепенно утрачивает свое значение. Люди меньше общаются, заменяя непосредственное межличностное общение общением, опосредованным техническими средствами.

По наблюдениям педагогов дошкольных учреждений многие дети не проявляют интерес к речевому творчеству, к рассматриванию книжных иллюстраций и картин, к ознакомлению с художественной литературой.

В связи с этим, особую актуальность приобретает проблема развития речевого творчества у детей дошкольного возраста с помощью современных образовательных средств, так как творческая личность должна обладать высоким уровнем речевого творчества.

Вопросы формирования детского речевого творчества исследовались Е.И.Тихеевой, Е.А.Флериной, Л.А.Пеньевской, Н.А.Орлановой, О.С.Ушаковой, Л.М.Ворошиной, Э.П.Коротковой и др. Творческое рассказывание детей исследователи рассматривали как вид деятельности, который захватывает личность ребенка в целом: требует активной работы воображения, мышления, речи, проявления наблюдательности, волевых усилий, участия положительных эмоций [4].

Известно, что личностная и когнитивная сфера ребенка успешно формируется в активной игровой деятельности. Кроме этого, задачи развития личности реализуются и совершенствуются в конструктивной деятельности, так как каждый ребенок - прирожденный конструктор, изобретатель и исследователь [5].

Высокий развивающий потенциал игровой и конструктивной деятельности объединен в игре-фантазировании. Игры-фантазирования на основе конструктора LEGO сочетают в себе три вида детской деятельности, соответствующие природе детей дошкольного возраста: игру, придумывание сказочных историй, конструирование [3]. Специфика игры-фантазирования состоит в том, что это вид сюжетной игры, требующий участия взрослого как носителя игровых умений, задачей которого является определение основной линии сюжета, частичный выбор персонажей [6].

Перечисленные особенности послужили поводом для детального изучения и применения этого вида игр с детьми подготовительной к школе группы в ходе производственной практики.

Для возникновения игры-фантазирования необходима предварительная работа, включающая четыре этапа.

1. Этап - обогащение и активизация легоконструирования как предметной основы игры-фантазирования: создание новых построек, игровых полей, новых героев по замыслу или по заранее задуманному сюжету (литературному произведению или вымышленному).

2. Этап - обогащение или активизация литературного опыта как сюжетной основы игры-фантазирования: чтение, рассказывание и анализ литературных произведений, содержание которых «накладывается» на имеющиеся игровые lego-поля. Например, сюжет произведения «Доктор Айболит» К.И.Чуковского накладывается на игровое lego-поле «Африка».

3. Этап - обогащения опыта воображения: использование игр и упражнений на развитие воображения, приемов «передачи предмета», «одушевления героев», введение новых героев, предметов-помощников и пр.

4. Этап - сотворчество воспитателей и детей в процессе речевого фантазирования: поддержка любой инициативы детей в фантазировании, использование побуждающих ситуаций (например: «Ребята, нужна помощь...»), предложение новых направлений сюжетных линий.

Для того, чтобы детям легче было вычлнить необходимость продолжения замыслов друг друга, можно использовать предмет, передача которого из рук в руки рассматривается как передача очереди придумывать

историю, а сам предмет обозначает необходимость продолжения придумывания истории [4].

По ходу игры-фантазирования детям предлагалось самостоятельно составить игровые правила, придумать санкции для их нарушителей; обращалось внимание на состояние детей, по отношению к которым не соблюдались правила.

Сначала сочинялись правила, начинающиеся словом «можно» и только потом, начинающиеся словом «нельзя».

Дети предлагали такие правила:

- надо внимательно слушать;
- надо смотреть на того, кто говорит;
- если кто-нибудь нарушит правила, он пропускает ход;
- нельзя повторять слова друг за другом.

В целом «правилотворчество» положительно сказывалось на общении детей: снижалось количество недоброжелательных обращений, появилось стремление прислушиваться друг к другу.

В игре взрослый, являясь со-игроком детей, в случае затруднений направлял замыслы детей вопросами, например: «Что было дальше?», «Кого они встретили?», «Что с ними случилось?».

Для того, чтобы детям легче было вычленивать необходимость продолжения замыслов друг друга, использовался предмет, передача которого из рук в руки рассматривалась как передача очереди придумывать историю, а сам предмет обозначал необходимость продолжения придумывания.

В ходе игры дети придумали следующие истории.

Артём сначала сделал крокодила из конструктора LEGO, затем придумал такой рассказ: «Жил - был крокодил. Ему было скучно в его домике. Крокодил решил отправиться в путешествие. Он стал думать, какой бы транспорт ему построить, чтобы путешествовать. Крокодил решил поехать в город «Леголенд». (ребенок задумался и сказал, что больше не может ничего придумать. Тогда я задала наводящие вопросы: что произошло дальше? Кого он встретил? Кто ему помог?), предложила Саше помочь Артему продолжить историю. Саша добавил: «Крокодил увидел магазин «Запчасти» и купил в нем много деталей, из которых построил себе квадроцикл. Крокодил очень обрадовался, сел на квадроцикл и стал путешествовать по миру, навещая своих друзей». После этого оба мальчика сконструировали квадроцикл, развернулась сюжетно-ролевая игра «Путешествие».

Второй пример. Макар сконструировал машину Тачку, а сидящая рядом девочка Аня сделала паровозик Ту-Ту. Я предложила им придумать интересную историю об этих героях. Макар начал историю:

«Жила-была Машинка Тачка. Однажды у неё сгорел гараж. Тачка очень захотела новый гараж и отправилась в волшебный лес к волшебнику. Там она встретила паровозик «Ту-Ту», который подсказал дорогу к

волшебнику. Волшебник подарил машинке кристалл, который мог исполнять желания».

(я показала детям кристалл, сделанный из деталей конструктора, предложила Макару передать его Ане, чтобы та продолжила рассказ). Аня продолжила историю: «Кристалл исполнял желания только вместе с волшебными словами «крибле-крабле-бумс». Машинка сказала эти слова три раза, у нее появился новый большой гараж. Машинка пригласила паровозик к себе в гости, и они стали друзьями».

Придуманные рассказы включали детей одновременно и в совместную игровую и речетворческую деятельность.

Игры-фантазирования впервые проводились с детьми этой группы.

На основе наблюдения за деятельностью детей и анализа проведенной работы были сделаны следующие выводы:

- в ходе игры-фантазирования дети проявляют творчество и фантазию (в постройках, сюжете);
- развиваются коммуникативные умения: дети взаимодействуют друг с другом, создавая совместные конструкции и истории, учатся решать проблемные ситуации;
- развивается связная монологическая и диалогическая речь.

Вместе с тем проведенная работа выделила проблемы, на решение которых следует заострить внимание:

- необходимо уделять внимание обогащению речи прилагательными, наречиями;
- обогащать речь детей синонимами, антонимами, эпитетами.
- продолжать учить детей составлению сложных предложений о разных предметах и явлениях.

Таким образом, игры-фантазирования на основе построек из конструктора LEGO как интегративный вид деятельности оказывают благоприятное воздействие на развитие личности ребенка, позволяют сделать рассказы детей более яркими, интересными, творческими.

Список литературы

1. Приказ Минобрнауки России от 17.10.2013 N 1155 (ред. от 21.01.2019) «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования» / Официальный интернет-портал правовой информации. – URL: <http://www.pravo.gov.ru> (дата обращения: 01.12.2022).

2. Выготский, Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте / Л.С.Выготский. - М.: Перспектива, 2020. - 125с.

3. Граб Л.М. Творческое рассказывание. Обучение детей 5-7 лет /Л.М.Граб. - М.: Учитель, 2021.- 136 с.

4. Игровая культура современного детства: Материалы I Международной научно-практической конференции, 28–30 сентября 2016 г. (Москва, МГПУ) / под ред. Е.И. Ивановой. - М.: НАИР, 2017. -Т. 2. 680 с.

5. Токарчук Ю.А. Сюжетно-ролевая игра в фокусе культурно-исторической научной школы: развивая идеи Л.С. Выготского // Культурно-историческая психология. 2022. Том 18. № 3. С. 13–21.

6. Фешина, Е.В. Лего-конструирование в детском саду. ФГОС ДО/ Е.В.Фешина. – М.: Сфера, 2019. – 136 с.