

**Вилкова Людмила Владимировна**

канд. пед. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный  
лингвистический университет им. Н.А. Добролюбова»

г. Нижний Новгород, Нижегородская область

**Запова Татьяна Анатольевна**

учитель

МБОУ «Школа №101 им. Е.Е. Дейч»

г. Нижний Новгород, Нижегородская область

## **ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКОГО ПОТЕНЦИАЛА МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**

***Аннотация:** статья посвящена вопросу использования игровых технологий в начальной школе. Рассматривается вопрос игровых технологий для развития творческого потенциала обучающихся. Уделено внимание дефинициям «игровые технологии» и «творческий потенциал», роли игровых технологий в развитии учащихся. Приводятся примеры игровых технологий для развития творческого потенциала на занятиях по английскому языку. Анализируется практический опыт использования игровых технологий в 4 классе.*

***Ключевые слова:** игровые технологии, творческий потенциал, начальная школа, английский язык, развитие.*

В современном мире процесс обучения находится в постоянно изменяющейся среде: растет уровень информатизации, появляются новые цифровые технологии, развиваются институты общества. В связи с этим процесс обучения адаптируется к требованиям времени и современного социума. Методики могут оставаться прежними, однако изменяются технологии их применения, в данном случае игровые технологии.

Игровые технологии представляют собой обширную группу приёмов и методов организации педагогического процесса и имеют огромный потенциал с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной

позиции ребёнка в отношении собственной деятельности, общения и самого себя [3, с. 141].

В рамках развития творческого потенциала младших школьников на занятиях по английскому языку игровые технологии являются одним из важнейших методов. Творчество предполагает свободное мышление, так как в рамках узких задач практически невозможно отступить от единственного возможного варианта их выполнения. В связи с этим игровые технологии, которые не предполагают стандартных вариантов решения, являются хорошей практикой для развития творческого потенциала. Творческий потенциал не ограничивается какой-то конкретной деятельностью. Его можно охарактеризовать не как что-то сделанное, а как возможность что-либо сделать. Творческий потенциал личности характеризует личность не только со стороны ее устремленности в будущее, но и со стороны ее действительных, реально проявляющихся творческих способностей [2].

Игры в рамках обучения английскому языку не только создают условия для самореализации младшего школьника, проявления его индивидуальности, но и дают возможность практиковаться в различных формах жизнедеятельности, в том числе в коммуникации, что в свою очередь является площадкой для проявления своих творческих способностей и, как следствие, их развития. В условиях проведения игры у учащегося, принимающего в ней непосредственное участие, возникает необходимость в самостоятельной организации, проведении самоконтроля и оценке игрового результата [4, с. 13].

Таким образом, игра способствует активизации творческого потенциала и самостоятельной деятельности, в ходе чего ученик формируется как личность с собственной позицией [6, р. 17].

Главными особенностями, способствующими развитию творческого потенциала, является отсутствие жестких правил и свобода мышления при выполнении задач, что позволяет применить детям творческий подход.

Для развития творческого потенциала школьников на занятиях по английскому языку необходимо:

– соблюдение принципов организации процесса обучения (гуманизация, гуманитаризация, учет психики (связи сознательного и бессознательного), системность и последовательность, личностно-ориентированная стратегия);

– акцентирование внимания на содержании, в рамки которого входит несколько направлений, связанных с теоретическими представлениями о творческом потенциале и мышлении, их характеристика, способы развития, роль, а также знание основ их развития, в том числе психических;

– использование различных технологий, применяемые на уроках для развития творческого потенциала в рамках таких направлений, как развитие самостоятельности, повышение интереса, актуализация личностного роста, обеспечение благоприятного психологического климата, демократической атмосферы взаимодействия, обучение творческим способам решения задач, в том числе на примерах, педагогическая поддержка;

– создание педагогических условий, в число которых входят обеспечение самостоятельного подхода к решению задач, поощрение творческого начала, поддержка выражения личной позиции школьников, создание на основе образовательного процесса развивающего образовательного пространства, признание его учащимися фактором собственного развития [2; 5].

Игровые технологии включены в учебно-методические комплексы для младшего этапа обучения и направлены в основном на закрепление лексического, грамматического материала и повышения мотивации. Однако анализ УМК по английскому языку показал, что их количество невелико, и они не отличаются большой вариативностью и многогранностью. Представленные игры мало способствуют развитию творческого потенциала и инициативности.

В связи с этим в ходе опытно-экспериментальной работы на занятиях по английскому языку в 4 классе были добавлены и апробированы игры, которые могли бы устранить этот недостаток. Выбор данных игр обусловлен психологическими особенностями возраста учащихся, программой обучения, доступностью подготовки заданий и предпочтениями учащихся. Приведем некоторые примеры:

– каждый участник получает карточку с изображением, но не показывает ее. Учащийся, держа карточку, использует жесты и мимику, чтобы передать смысл слова или фразы, изображенной на его карточке. Остальные участники стараются угадать, что изображено на карточке, задавая вопросы или предполагая ответ на английском языке. Можно установить ограничение по времени для каждой карточки, чтобы процесс был динамичнее и веселее;

– Call My Bluff» / Two Truths and A Lie. Учитель пишет 3 предложения, 2 из которых – ложь, а 1 – правда. Ученики разбиваются на пары и задают вопросы по каждому утверждению, а затем угадывать истину;

– Pictionary. Несколько слов складывается в мешочек. Класс делится на 2 команды. Ведущий от каждой команды должен выбрать слово из мешочка и нарисовать это слово на доске. Побеждает та команда, которая первой угадает правильные ответы;

– Hot Seat. Класс делится на 2 команды, 1 человек от которой садится на «горячий стул» лицом к классу спиной к доске. Требуется угадать слово за спиной с помощью подсказок участников команд;

– What's My Problem? На спину каждого участника приклеивается стикер с проблемой. Задача – узнать свою проблему, основываясь на советах, которые были получены от своих сверстников;

– Storytelling Просмотр короткого видеоролика на английском языке и обсуждение его содержания с учениками. Учащиеся должны придумать свою историю/продолжение видео на английском языке и нарисовать.

Для входной и итоговой диагностики использовались методики Е. Торренса и «Наборщик», которые отражают уровень развития творческого мышления. Результаты, полученные в ходе повторной диагностики, показывают, что уровень творческого потенциала детей вырос. В основном дети с низким уровнем или уровнем ниже среднего после проведенных занятий с использованием игровых методик улучшили результат до среднего или выше среднего.

Обобщение результатов итогового тестирования констатировало повышение таких показателей, как понимание и использование различных конструкций

на английском языке, активность, вовлеченность в игровой процесс и интерес к предмету, самостоятельность, инициативность, коммуникативные навыки и «soft skills». Это выражалось в более частых и корректных ответах, повышении успеваемости в классе, отсутствие стеснения выступать перед аудиторией.

Таким образом, игровые технологии в рамках обучения английскому языку способствуют развитию творческого потенциала, вниманию, памяти, повышению мотивации и более легкому усвоению материала за счет заинтересованности ученика в результате своей работы и приобретению социальных навыков.

### ***Список литературы***

1. Байгильдина З.Ф. Творческий потенциал личности / З.Ф. Байгильдина // Вестник Башкирского университета. – 2008. – Т. 13. №3. – С. 692–696. – EDN KZAXIX.

2. Веретенникова Л.К. Развитие творческого потенциала младших школьников: учебное пособие / Л.К. Веретенникова. – М.: МПГУ, 2020. – 84 с. EDN SCINST

3. Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий / Т.М. Михайленко // Педагогика: традиции и инновации: материалы I Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). – Т. 1. – Челябинск: Два комсомольца, 2011. – С. 140–146 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/> (дата обращения: 03.02.2024). EDN VJZOYB

4. Соболева Е.В. Применение обучающих программ на игровых платформах для повышения эффективности образования / Е.В. Соболева, А.Н. Соколова // Вестник Новосибирского государственного педагогического университета. – 2017. – №4. – С. 7–25. DOI 10.15293/2226-3365.1704.01. EDN ZFRMWN

5. Терехова К.С. Игра и игровая деятельность как составляющая образовательного процесса в школе / К.С. Терехова, Е.Е. Яшина // Вопросы педагогики. – 2020. – №3–2. – С. 233–235. – EDN ROLZTY.

6. Botturi L., Loh S. Once Upon a Game: Rediscovering the Roots of Games in Education // Games: Purpose and Potential in Education. Morehead, 2008. P. 1–20.