

*Дьяченко Алина Александровна*

студентка

*Научный руководитель*

*Тихонова Оксана Николаевна*

канд. психол. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Алтайский государственный университет»

г. Барнаул, Алтайский край

DOI 10.31483/r-154349

## РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ У СТАРШИХ ШКОЛЬНИКОВ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ ИГР НА УРОКЕ

*Аннотация:* сегодня в социуме востребовано поколение с развитым творческим потенциалом, гибким мышлением, способным к нестандартным решениям. В этой связи высокие требования предъявляются к выпускникам школ. Актуальность темы обусловлена противоречием между социальным запросом и недостаточной разработанностью методического материала, способствующего развитию творческого мышления на уроке. В статье раскрывается потенциал интеллектуальных игр на примере уроков математики в старших классах с учетом возрастных особенностей учащихся, содержательных особенностей учебного материала, диагностических показателей и интеграции рефлексивных и оценочных механизмов, что обеспечило положительную динамику.

*Ключевые слова:* творческие способности, развитие, интеллектуальные игры, учебный процесс.

Требования Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования подчеркивают необходимость конструирования образовательной среды, способствующей формированию универсальных учебных действий, включая креативность, аналитическое мышление и самостоятельность. В этой связи особую значимость приобретает развитие творческого

потенциала старших школьников, как фундаментального условия развития гибкого мышления, инициативности, способности к поиску нестандартных решений и адаптивности к быстро изменяющимся обстоятельствам. Актуальность темы обусловлена противоречием между социальным запросом на развитие творческого потенциала старших школьников и недостаточной разработанностью методического материала для использования интеллектуальных игр на уроке.

Развитию творческих способностей учащихся посвящены труды зарубежных и отечественных исследователей: Дж. Гилфорд, Е.П. Торренс, Л.С. Выготский, Н.В. Кузьмина, В.А. Крутецкий, Б.М. Теплов и др.

Современная педагогическая мысль трактует творческие задатки изменчивой чертой характера, поддающейся формированию в ходе осмысленной учебной практики, при этом их структура включает четыре тесно переплетенных начала: когнитивное (с беглостью, гибкостью, новизной, детализацией), мотивационно-ценностное, эмоционально-волевое, деятельностное. Каждый компонент усиливает другие, создавая целостный эффект. Понимание задатков как процесса развития меняет подход к обучению, делая его ориентированным на пробуждение внутреннего потенциала.

Современная педагогическая наука уделяет значительное внимание интеллектуальным играм как инструменту активизации познавательной деятельности и совершенствования мыслительных процессов. Данные средства обучения позволяют интегрировать умственную активность с элементами соревновательности, кооперации и эмоционального включения, что создает благоприятные условия для проявления и развития творческих характеристик личности. Однако, в практике школьного образования потенциал интеллектуальных игр реализуется фрагментарно, без целостного методического подхода, что снижает образовательную результативность. Интеллектуальные игры обрели статус целенаправленно конструируемого педагогического инструмента, направленного на активизацию мыслительной деятельности и развитие креативных качеств личности. В педагогической науке выделяются типологии интеллектуальных игр

(по Е.А. Штарновой, Г.К. Селевко, В.П. Беспалько и др.), подчеркивающие их потенциал в создании «зоны творческого поиска», где учащийся выходит за рамки репродуктивного усвоения знаний. Воздействие интеллектуальных игр на развитие творческого потенциала зависит от набора психолого-педагогических условий, как единой системы, в которой педагогические задачи выступают зоной ближайшего развития по Л.С. Выготскому, а психологическая атмосфера обеспечивает безопасность и возможность проявить смелость по А.М. Матюшкину и Д.Б. Богоявленской, задания открытого типа по Дж. Гилфорду и Е.П. Торренсу множат пути решения, а общение в группе в процессе интеллектуальной игры рождает диалог по В.А. Сухомлинскому, регулярность и систематичность усиливает мышление по Г.П. Щедровицкому и Е.А. Штарновой. Каждая из мер работает в связке, усиливая эффект.

Творческие способности формируются и развиваются посредством целенаправленной педагогической работы, но недостаточно изучены специфические педагогические условия и инструменты развития творческого потенциала в рамках учебных предметов, которые традиционно не предполагают творческую активность на уроке.

Анализ психолого-педагогической литературы и педагогической практики позволил выявить противоречие между возможностями интеллектуальных игр как средства развития творческих способностей учащихся и недостаточной представленностью методических разработок к их систематическому использованию на уроках в школе. Как обеспечить развитие творческих способностей учащихся на уроке с использованием интеллектуальных игр?

Целью нашего исследования является выявление и обоснование педагогических условий, обеспечивающих развитие творческих способностей на уроке с использованием интеллектуальных игр.

Предположим, что развитие творческих способностей школьников на уроках будет эффективным при условии системного применения интеллектуальных игр с учетом возрастных особенностей учащихся, содержательных особенно-

стей учебного материала, диагностических показателей, а также при интеграции рефлексивных и оценочных механизмов.

Методологической основой исследования выступают идеи Л.С. Выготского [2] о зоне ближайшего развития; взгляды Б.М. Теплова [6] на задатки как на изменчивую черту характера; представления А.М. Матюшкина [4] и Д.Б. Богоявленской [1] о творчестве, как деятельности, движимой мотивацией и поиском решений; положение В.А. Сухомлинского [5] о становлении характера через общение; требования Л.М. Фридмана [7] к методической проработанности игровых приемов, обеспечивающих эмоциональную вовлеченность и системность воздействия, когда игра становится управляемым процессом; рефлексия по Л. Я. Зориной [3] завершает цикл, когда после игры разворачивается беседа на тему рациональности подходов и их оснований, что закрепляет опыт, учит самопознанию. Подобная структура превращает игру в полноценный педагогический прием.

В исследовании использовались общенаучные методы: анализ, синтез, обобщение и сравнение, а также конкретно-научные методы: теоретический анализ психолого-педагогической литературы, педагогический эксперимент (констатирующим, формирующим и контрольным этапами), наблюдение, беседа, анкетирование, качественный и количественный анализ полученных результатов.

Эмпирическая часть исследования реализована в двух 6-х классах (контрольная и экспериментальная группы) МБОУ «Благовещенская СОШ №2» Алтайского края (29 учащихся в каждом классе).

Констатирующий эксперимент показал исходный уровень творческих способностей: для экспериментальной группы по опроснику Джонсона низкий балл составил 4,23, а для контрольной – 4,14; средний балл по тесту Торренса составил для экспериментальной группы 4,43 и для контрольной группы 4,34. Ни один ученик не продемонстрировал высокого уровня креативности (более 8 баллов по шкале Стэн).

На формирующем этапе апробирована система из пяти интеллектуальных игр, разработанных в соответствии с программой курса математики 6 класса (по учебнику Н.Я. Виленкина) и адаптированных под возрастные особенности учащихся на основе психолого-педагогических условий, заложенных в гипотезе нашего исследования. Все игры направлены на развитие четырех компонентов дивергентного мышления. Характеристика игр представлена в таблице 1.

Таблица 1

## Краткая характеристика используемых игр

№	Название игры	Тема урока	Цель игры	Диагностируемые компоненты
1	«Координатный художник»	Координатная плоскость	Конструирование собственного рисунка из ломаной и запись координат вершин	Оригинальность, разработанность, беглость
2	«Математическое лото»	Сравнение обыкновенных дробей	Выбор рациональной стратегии сравнения (общий знаменатель, десятичная форма, сравнение с $\frac{1}{2}$ )	Гибкость, беглость
3	«Дробный конструктор»	Действия с дробями	Придумать реальную задачу с ответом $\frac{3}{4}$ , не используя слово «дробь»	Оригинальность, разработанность, гибкость
4	«Цепочка-змейка»	Положительные и отрицательные числа	Составить замкнутую цепочку вычислений (сумма изменений = 0)	Гибкость, беглость, логическое мышление
5	«Уравнение-ловушка»	Решение уравнений	Создать уравнение, которое кажется сложным, но упрощается до тождества ( $0=0$ ) или противоречия ( $5=7$ )	Гибкость, оригинальность, аналитическое мышление

Эффективность формирующего эксперимента подтвердил статистически достоверный рост (Т-критерий Вилкоксона для экспериментальной группы составил  $< 0,001$ ): средний балл по опроснику Джонсона вырос до 6,60; средний балл по тесту Торренса вырос до 6,70; доля учащихся с высоким уровнем креативности увеличилась с 0% до 48%; 100% учащихся (29 из 29) показали положительную динамику. В контрольной группе изменения оказались статистически незначимыми (среднее +0.04 балла). Это подтверждает, что системное применение интеллектуальных игр в условиях реализации шести психолого-педагогических условий стало причиной позитивной динамики. Учащиеся ге-

нерируют больше идей (беглость), используют разнообразные сюжеты (гибкость), предлагают нестандартные решения (оригинальность) и оформляют полные, обоснованные ответы (разработанность). Таким образом, системное применение интеллектуальных игр в условиях реализации шести психолого-педагогических условий достоверно и эффективно развивает творческие способности учащихся.

Теоретическая значимость исследования состоит в уточнении понятийного аппарата, связанного с применением игровых технологий, в систематизации подходов к развитию креативности в общепедагогическом контексте. Практическая значимость работы заключается в том, что разработанные материалы: диагностические инструменты, планы-конспекты уроков, игровые карточки, протоколы наблюдения – могут быть использованы учителями математики в повседневной практике. Перспективы исследования возможны в расширении возрастного диапазона, интеграции цифровых образовательных ресурсов как пространства для креативного самовыражения.

### *Список литературы*

1. Богоявленская Д.Б. Психология творческих способностей: учеб. пособие / Д.Б. Богоявленская. – М., 2002.
2. Выготский Л.С. Мышление и речь: монография / Л.С. Выготский. – М., 2007.
3. Зорина Л.Я. Дидактические основы формирования системности знаний старшеклассников / Л.Я. Зорина // Проблемы рефлексии. Современные комплексные исследования. – Новосибирск, 1987. – С. 113–122.
4. Матюшкин А.М. Интуиция и творчество / А.М. Матюшкин. – М., 1996.
5. Сухомлинский В.А. Сердце отдаю детям / В.А. Сухомлинский. – Киев, 1974. – 288 с.
6. Теплов Б.М. Проблемы индивидуальных различий / Б.М. Теплов. – М., 1961.

7. Фридман Л.М. Педагогический опыт глазами психолога /  
Л.М. Фридман. – М., 1987.