Шарапова Юлия Александровна
магистрант
Научный руководитель
Олешко Татьяна Ивановна
канд. психол. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Армавирский государственный
педагогический университет»
г. Армавир, Краснодарский край

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Аннотация: *в статье рассматривается проблема развития креативного мышления обучающихся младшего школьного возраста. Обосновывается педагогический потенциал игровой деятельности как эффективного средства формирования нестандартного подхода к решению учебных и практических задач. Описаны ключевые компоненты креативности и представлены конкретные игровые методики, применимые в образовательном процессе начальной школы.*

Ключевые слова: *креативное мышление, младшие школьники, игровая деятельность, творческие способности, начальное общее образование.*

В современном мире на этапе развития системы начального общего образования актуализируется задача формирования у обучающихся не только репродуктивных навыков, но и творческого потенциала.

Динамичные изменения во всех сферах общественной жизни требуют подготовки личности, способной к гибкому, нестандартному мышлению, самостоятельному поиску решений в различных ситуациях.

Младший школьный возраст (7–10 лет) является сензитивным периодом для развития творческих способностей. В этот период происходит переход от наглядно-образного к словесно-логическому мышлению, интенсивно

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

развивается воображение [1]. Однако традиционная классно-урочная может приводить к снижению познавательной инициативы. Одним из наиболее эффективных инструментов преодоления данного противоречия выступает игровая деятельность, которая позволяет органично сочетать нормативные учебные требования с естественной потребностью ребенка в творческом самовыражении.

В психолого-педагогической науке креативность трактуется как способность личности к созданию принципиально новых идей, отступлению от традиционных паттернов мышления и успешному разрешению проблемных ситуаций [2; 4].

В структуре креативного мышления традиционно выделяют четыре базовых параметра (в соответствии с концепцией П. Торранса):

− беглость – количественный показатель, отражающий скорость генерации множества идей за фиксированный промежуток времени;

− гибкость – способность применять разнообразные интеллектуальные стратегии и оперативно переключаться с одного аспекта проблемы на другой;

− оригинальность – умение продуцировать редкие, нестандартные ответы, отличающиеся от очевидных и общепринятых;

− азработанность – степень детализации и конструктивного оформления возникшего замысла.

В младшем школьном возрасте учебная деятельность становится ведущей, однако игровая деятельность сохраняет свое высокое развивающее значение [1; 5].

В контексте формирования креативности игра обладает некоторыми специфическими функциями.

Снижение психологического барьера «страха ошибки». Условный характер игровой ситуации нивелирует боязнь получения негативной оценки, что стимулирует учащихся к свободному интеллектуальному поиску.

Повышение внутренней мотивации. Игровой сюжет и правила активизируют познавательный интерес, превращая выполнение задания из внешней обязанности во внутреннюю потребность.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Развитие когнитивной гибкости. Коллективные и ролевые игры требуют децентрации – умения принимать позицию другого субъекта и координировать различные точки зрения.

С целью проверки эффективности использования игровой деятельности для развития творческого потенциала учащихся было проведено опытно-экспериментальное исследование.

Выборка составила 50 учащихся третьих классов, распределённых в экспериментальную и контрольную группы по 25 человек в каждой).

Для диагностики уровня развития креативного мышления младших школьников был использован субтест «Завершение картинок» из краткого варианта фигурного теста креативности П. Торранса в адаптации Е. Е. Туник. Оценивались показатели беглости, гибкости и оригинальности мышления [3].

На этапе констатирующего эксперимента в обеих группах преобладал средний и низкий уровни креативности. Высокий уровень был зафиксирован лишь у 12% учащихся экспериментальной группы и 16% контрольной группы. Низкий уровень продемонстрировали 36% и 32% учащихся соответственно. Средний уровень составил 52% в экспериментальном классе и 52% в контрольном.

На этапе формирующего эксперимента в учебно-воспитательный процесс экспериментальной группы (как на уроках, так и во внеурочной деятельности) был системно интегрирован комплекс развивающих игр и упражнений.

Интеграция игровых элементов возможна как в структуру академических уроков, так и в рамки внеурочной деятельности.

Задания на дивергентное мышление («Альтернативное использование предметов») – поиск нетривиальных способов применения стандартных объектов (скрепки, стаканы и др.). Данное упражнение напрямую развивает беглость и оригинальность мышления.

Метод моделирования гипотетических ситуаций («Что было бы, если...») – составление причинно-следственных цепочек на основе фантастических вопросов. Учащиеся выстраивают развернутые причинно-следственные цепочки, задействуя механизмы творческого воображения.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Игры-головоломки закрытого типа («Да-нетки») – тренировка навыков сужения поля поиска и классификации информации.

Метод морфологического анализа («Фантастическое животное») – комбинирование признаков различных видов с текстовым обоснованием.

Систематическое применение данного комплекса игровых методов способствует формированию устойчивой положительной динамики показателей креативности младших школьников, повышает их общую учебную активность и самостоятельность

После реализации игрового комплекса был проведён контрольный эксперимент, результаты которого продемонстрировали выраженную положительную динамику в экспериментальной группе. Количество учащихся с высоким уровнем креативного мышления увеличилось с 12% до 36%. Низкий уровень снизился с 36% до 8%. В контрольной группе, где обучение велось в рамках традиционной методики, существенных изменений не произошло (высокий уровень – 20%, низкий уровень – 28%).

Таким образом, целенаправленное использование игровой деятельности в начальной школе выступает в качестве важнейшего педагогического условия развития креативного мышления обучающихся. Трансформация учебной задачи в игровое развивающее пространство позволяет педагогу эффективно активизировать творческий потенциал младших школьников, преодолеть интеллектуальную закрепощенность и подготовить их к успешному решению сложных, нестандартных задач в будущем.

Список литературы

1. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитию ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 62–76.

2. Туник, Е. Е. Диагностика креативности. Тест Торранса. Адаптированный вариант / Е. Е. Туник. – Санкт-Петербург : Речь, 2006. – 184 с.

3. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – 2-е изд. – Москва : Владос, 1999. – 360 с.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)