**Игровые творческие задания для развития интереса в учебный процесс**

Ортоюкова Л.М.

студентка педагогического института

ФГАОУ ВО «СВФУ им. М.К. Аммосова»

**Аннотация:** В статье анализируется диагностика, критерии уровня развития воображения и мышления, содержание организации работы детей. Рассматривается понятие «игровая технология», особенности развития творческого воображения и творческого мышления детей младшего школьного возраста. Данный материал будет интересен учителям начальных классов.

**Ключевые слова:** игровые творческие задания, технология, творческое мышление и воображение.

**Game creative tasks for the development of interest in the learning process**

Ortoyukova L.M.

**Abstract:** the article analyzes the diagnosis, the criteria of the level of development of imagination and thinking, the content of the organization of work of children. The concept of "game technology", features of development of creative imagination and creative thinking of children of primary school age is considered. This material will be of interest to primary school teachers.

**Key words:** game creative tasks, technology, creative thinking and imagination

Игровые творческие задания являются одной из уникальных форм обучения, которые позволяют сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные уроки учителя по изучению предмета. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы ребенка. Другой положительной стороной игровых творческих заданий является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, т.е. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Одной из форм обучения, развивающей подобные умения, являются игровые творческие задания, способствующие практическому использованию знаний, полученных на уроке.

По определению Г. К. Селевко, игровая технология - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Игровые технологии имеют различную направленность:

дидактические – формирование определённых умений и навыков, необходимых в практической деятельности;

воспитывающие – воспитание самостоятельности, формирование определённых позиций, сотрудничества, коммуникабельности;

развивающие – развитие внимания, речи, мышления, рефлексии, мотивации учебной деятельности;

социализирующие – приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды, саморегуляция.[23.7]

## Экспериментальное исследование проводилось в три этапа, в 4 классах. В возрасте от 10 до 12 лет. Для решения данного исследования были использованы следующие методы:

1. Методика "Наборщик" Куратова Я.В.;
2. Методика «Рассказ о несуществующем животном» Дукаревич М.З;
3. Методика «Три слова» Л.Ю. Субботина.

Табл. 1 Обобщенные результаты констатирующего эксперимента

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Методики | Экспериментальная группа | | | Контрольная группа | | |
| высокий | средний | низкий | высокий | средний | низкий |
| «Наборщик» | - | 3 – 60% | 2 – 40% | - | 2 – 40% | 3 – 60% |
| «Рассказ о несуществующем животном» | 1 – 20% | 2 – 40% | 2 – 40% | 2 – 40% | 2 – 40% | 1 – 20% |
| «Три слова» | 2 – 40% | 1. – 20% | 2– 40% | 1– 20% | 4– 80% | - |

Таким образом, по результатам констатирующего эксперимента можно говорить о том, что учащиеся нуждаются в уроках, направленных на игровые творческие задания. Поэтому на формирующем эксперименте целесообразно провести уроки с использованием игровых творческих заданий для развития интереса в учебный процесс.

Для развития интереса в учебный процесс у учеников 4 класса были проведены уроки с применением игровых творческих заданий. Уроки проведены с учетом того, что очень часто приходится наблюдать, что дети неактивны на уроке, их трудно заинтересовать. И даже при четко продуманной работе на уроке нередко можно увидеть равнодушные глаза детей, поэтому важно адаптироваться и изменять подачу материала, чтобы каждый ребенок получил удовольствие от урока.

После проведения констатирующего эксперимента (технологические карты уроков представлены в приложении) были получены результаты по каждому критерию.

Рассмотрим каждый критерий подробнее.

На оценки смекалки использовалась методика «Наборщик». На рисунке 1 и в таблице 2 представлены результаты методики (низкий, средний, высокий). Мы видим, что 2 учащихся (40%) и 3 ученика (60%) находятся на низком уровне, что говорит о том, что эти учащиеся с трудом включаются в творческую деятельность, ожидают давления со стороны учителя, негативных оценок.

3 учеников (60%) и 2 учеников (40%) - на среднем уровне. В представленных работах учеников видно, что учащиеся на низком уровне смогли составить только 1-3 слова, а на среднем уровне – более 4-5 слов, на высоком уровне – более 6 слов.

Табл. 2

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Уровень | Экспериментальная группа | | Контрольная группа | |
| Количество детей | % | Количество детей | % |
| Высокий | - | 0 | - | 0 |
| Средний | 3 | 60% | 2 | 40% |
| Низкий | 2 | 40% | 3 | 60% |

Ниже представлены работы учеников 4 класса

Рис.1. -низкий уровень развития

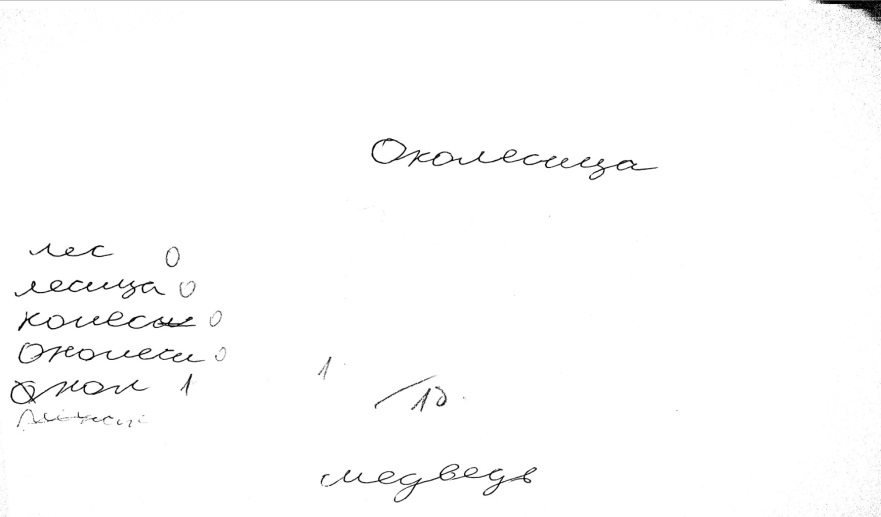
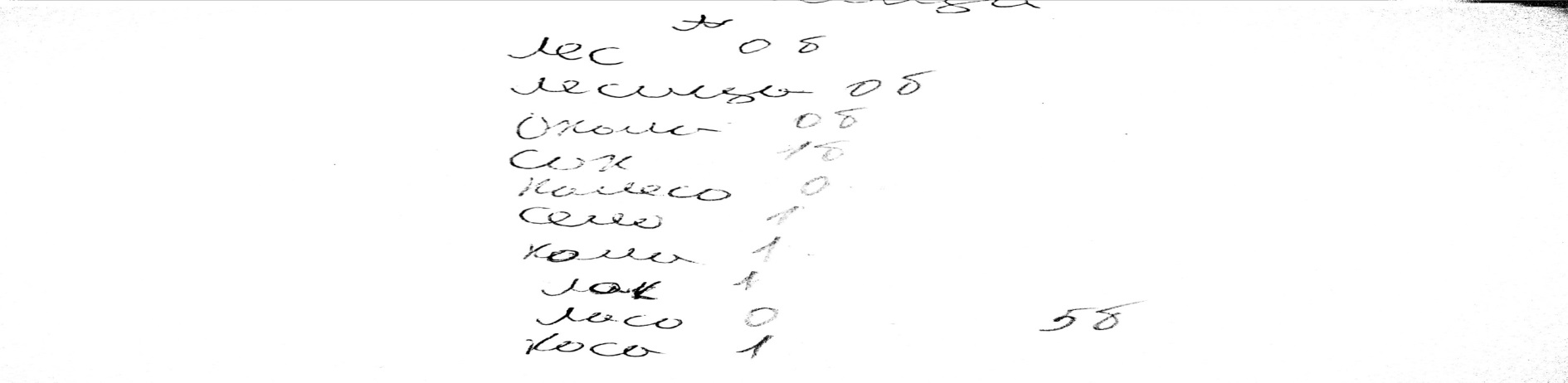


Рис.2 - средний уровень развития



Методика «Рассказ о несуществующем животном». За основу нами были взяты такие критерии оценки как оригинальность, эмоциональность, образность, сюжетность, словарный запас и т.п. С помощью этой методики мы выяснили, что на низком уровне находятся 2 детей (40%) и 1 ученик (20%), на среднем – 2 детей (40%) и 2 (40%), а на высоком уровне 1 ученик (20%) и 2 учеников (40%). Этот компонент у большинства учащихся 4 класса находится на среднем уровне, что говорит о том, что учащиеся осознанно воспринимают задания, работают преимущественно самостоятельно, но предлагают недостаточно оригинальные пути решения. На решение творческого задания ребенок идет, если это задание его заинтересовало.

С ним заданием учащиеся справились лучше, оно было интереснее для них. В чем это проявилось? В условиях задания не было создание рисунка, но некоторые ребята проявили инициативу и не только рассказали свое несуществующее животное, но еще и нарисовали его. Мы можем видеть, что рисунки разные, у кого-то яркие, чёткие, прорисованные, а у некоторых рисунки минимальны, схематичны.

Для оценки творческого мышления, словарного запаса и логического мышления мы использовали методику «Три слова». При оценке данной методики мы использовали такие критерии как, оригинальность, осмысленность.

Мы видим, что в данной методике 3 детей находятся на высоком уровне – 30% человека это указывает на то, что учащиеся проявляют инициативность и самостоятельность принимаемых решений. У ребенка проявляется наблюдательность, сообразительность, воображение, высокая скорость мышления. Учащиеся создают что-то свое, новое, оригинальное, непохожее ни на что другое.

Игровые творческие задания на уроках может способствовать развитию творческого воображения младшего школьника, при соблюдении следующих педагогических условий:

1. организация игровых творческих заданий на уроках;

2. мониторинг развития творческого воображения младшего школьника;

3. дифференцированный подход в развитии.

После проведения формирующего эксперимента было проведено контрольное обследование детей экспериментальной и контрольной групп.

Полученные данные показали, что уровень показателей у детей экспериментальной и контрольной групп после проведения формирующих занятий стал различным. Уровень показателей у детей экспериментальной группы стал значительно выше, чем у детей контрольной группы, с которыми не проводилось уроки.

Табл. 3

Обобщенные результаты контрольного эксперимента

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Методики | Экспериментальная группа | | | Контрольная группа | | |
| высокий | средний | низкий | высокий | средний | низкий |
| «Наборщик» | 3 – 60% | 1 – 20% | 1 – 20% | - | 3 – 60% | 2 – 40% |
| «Последовательность событий» | 2 – 40% | 2 – 40% | 1 – 20% | 1 – 20% | 3 – 60% | 1 – 20% |
| «Придумать сказку» | 1 – 20% | 3 – 60% | 1 – 20% | 1 – 20% | 2 – 40% | 2 – 40% |

Как видно из приведенных результатов, можно сделать вывод о значительном улучшении познавательных процессов у детей. Увеличилось число детей, показывающих высокий уровень выполнения заданий. Результаты итоговой работы показал следующее: учащиеся проявившие вначале практической работы низкий уровень развития по всем четырём методикам, после формирующего эксперимента показали высокий уровень.

Таким образом, игровые творческие задания для развития интереса в учебный процесс можно сделать следующие выводы:

• у многих детей появилось положительное отношение к игровым творческим заданиям

• у детей изменилось отношение к собственным ошибкам и затруднениям, возникающим в ходе творческой деятельности. Более ярко стала проявляться способность к фантазированию и воображению выполнении работтворческого характера.

Результатом работы считаем: повышение качества знаний и интерес в учебный процесс на уроках, стремление к творческому решению поставленных задач, рост учебной мотивации, создание благоприятного психологического климата в классе и крепкого дружного коллектива.

**Использованная литература:**

1. Выготский, Л.С. Психология развития человека  - М.: Смысл: Эксмо, 2004. – 514с.
2. Краснощекова, Н.В. Сюжетно-ролевые игры для детей школьного возраста / Н.В.Краснощекова. Изд. 6-е. Ростов и Д.: Феникс. 2010. - 256с.
3. Недоспасова, В.А. Растем, играя: младший школьный возраст: Пособие для учителей и родителей / В.А. Недоспасова - М.: Просвещение, 2004. - 94с.
4. Троицкая, Н.Б. Нестандартные уроки и творческие занятия. М.: Дрофа, 2003. – 139с.
5. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии – Москва, 1998. – 275с.

**Literature used:**

1. Vygotsky, L. S. Psychology of human development-M.: Sense: Eksmo, 2004. - 514s.

2. Krasnoshchekova, N. In. Plot and role-playing games for school-age children / N. In.Krasnoshchekova. Ed. 6-E. Rostov and D.: Phoenix. 2010. - 256s.

3. Nedospasova, V.,. Growing up playing: Junior school age: a Manual for teachers and parents / V. A. Nedospasova-M.: Education, 2004. - 94c.

4. Troitskaya, N. B. Non-standard lessons and creative activities. M.: Drofa, 2003. - 139s.

5. Selevko, G. K. Modern educational technologies-Moscow, 1998. - 275s